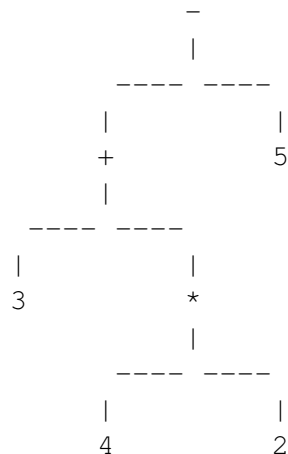


Nombre de subexpressions amb avaluació igual al paràmetreX86391_ca

INTRODUCCIÓ:

En aquest exercici considerarem arbres que representen expressions sobre els operadors $+$, $-$, $*$, i sobre operands naturals. Per exemple, el següent arbre representa l'expressió $3+4*2-5$.



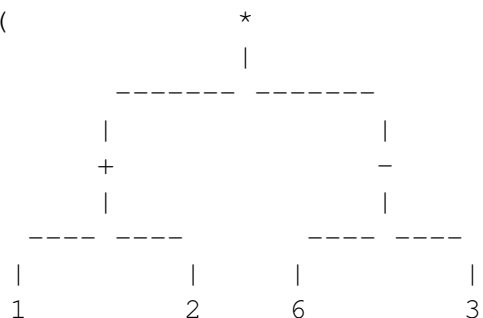
EXERCICI:

Implementeu una funció que, donat un arbre binari `t` d'strings que representa una expressió correcta sobre naturals i operadors $+$, $-$, $*$, i un paràmetre enter `x`, retorna quantes subexpressions de `t` s'avaluen a `x`. Aquesta és la capcelera:

```
// Pre: t és un arbre no buit que representa una expressió correcta
//       sobre els naturals i els operadors +, -, *.
//       Les operacions no produeixen errors d'overflow.
// Post: Retorna el nombre de subarbres de t que s'avaluen a x.
int numberSubtreesEvaluateToParam(BinTree<string> t, int x);
```

Aquí tenim un exemple de paràmetres d'entrada de la funció i la corresponent sortida:

`numberSubtreesEvaluateToParam(`



Fixeu-vos que l'enunciat d'aquest exercici ja ofereix uns fitxers que haureu d'utilitzar per a compilar: `main.cc`, `BinaryTree.hh`, `numberSubtreesEvaluateToParam.hh`, `utils.hh`, `utils.cc`. Us falta crear el fitxer `numberSubtreesEvaluateToParam.cc` amb els corresponents `includes` i implementar-hi la funció anterior. Valdrà la pena que utilitzeu algunes de les funcions oferides a `utils.hh`. Només cal que pugueu `numberSubtreesEvaluateToParam.cc` al jutge.

Entrada

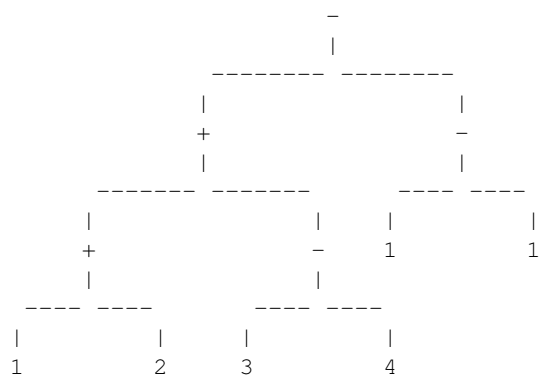
La primera línea de l'entrada descriu el format en el que es descriuen els arbres, o bé IN-LINEFORMAT o bé VISUALFORMAT. Després venen un nombre arbitrari de casos. Cada cas consisteix en una descripció d'un arbre binari que representa una expressió, i un enter. Fixeu-vos en que el programa que us oferim ja s'encarrega de llegir aquestes entrades. Només cal que implementeu la funció abans esmentada.

Sortida

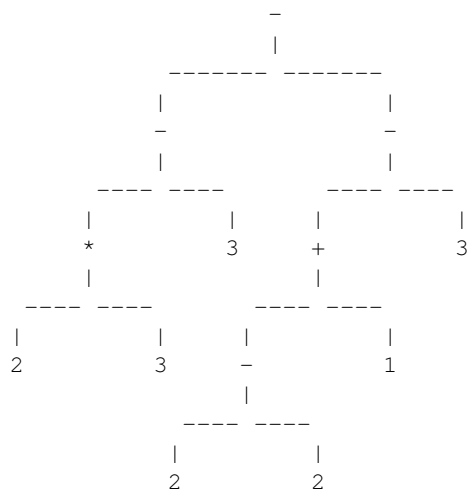
Per a cada cas, la sortida conté el corresponent nombre de subarbres que s'avaluen a l'enter donat. Fixeu-vos en que el programa que us oferim ja s'encarrega d'escriure aquest nombre. Només cal que implementeu la funció abans esmentada.

Exemple d'entrada 1

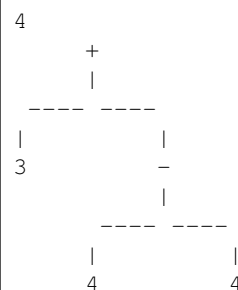
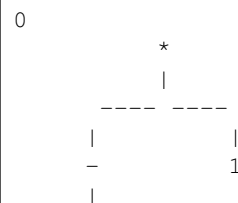
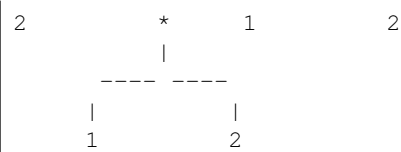
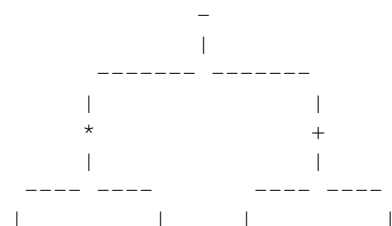
VISUALFORMAT



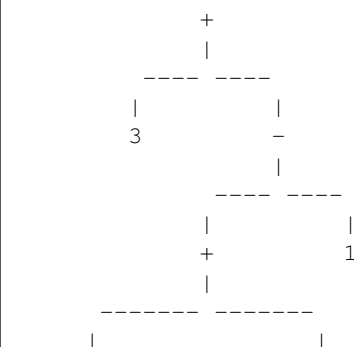
2



5



2
1
-10



[illegible]

Exemple de sortida 2

1
5
4
0

1
1
0
3
1
0

Observació

La vostra funció i subfuncions que creeu han de treballar només amb arbres. Heu de trobar una solució **RECURSIVA** del problema. Possiblement necessitareu alguna funció auxiliar per a obtenir una solució eficient.

Informació del problema

Autoria: PRO2

Generació: 2026-01-25T16:55:11.331Z

© *Jutge.org*, 2006–2026.
<https://jutge.org>