



Problema 11

10 Aprile 2024

Descrizione

Considera la seguente versione della “conta” che, traendo spunto dal racconto di Giuseppe Flavio, prevede venga servito un commensale ogni tre anziché uno ogni due:

N sgabelli sono disposti in cerchio attorno a una tavola rotonda, numerati da 1 a N in senso orario (in particolare, a sinistra dello sgabello n. N si trova lo sgabello n. 1). Inizialmente, su ciascuno sgabello prende posto un cavaliere con una tazza davanti a sé e il cavaliere seduto al posto n. 1 riceve una brocca di sidro abbastanza capiente per soddisfare tutti. Per servire il sidro si procede applicando le seguenti regole. Identifichiamo con A il cavaliere che in un certo momento ha la brocca; con B quello più prossimo alla sinistra di A; con C quello più prossimo alla sinistra di B. (Detto altrimenti, A, B e C sono i primi tre commensali che si incontrano, nell'ordine, procedendo attorno alla tavola in senso orario a partire da A.) B solleva la tazza di C e la avvicina ad A affinché A possa versargli il sidro. Una volta riempita la propria tazza, C si allontana dalla tavola e va a bersi il sidro sotto una pergola. Quindi A passa la brocca al commensale che si trovava alla sinistra di C prima che quest'ultimo si allontanasse. Di volta in volta chi riceve la brocca e i due commensali successivi si comportano allo stesso modo, finché le regole non possono più essere applicate perché solo gli ultimi due cavalieri rimangono seduti a tavola.

Poiché la brocca contiene sidro in abbondanza, i due cavalieri che potranno servirsi per ultimi avranno l'opportunità di vuotarla riempiendo ripetutamente le proprie tazze. Immagina che tu e un/a amico/a siete due dei cavalieri/amazzoni, quali sgabelli scegliereste, identificati dai due corrispondenti numeri, per avere questo privilegio?

Procedendo in modo analogo a quanto visto a lezione, ridefinisci opportunamente la classe `RoundTable` e scrivi un programma che risolve il problema proposto. Il nuovo protocollo pubblico della classe è così specificato:

<code>rt = new RoundTable(n)</code>	: <code>RoundTable</code>	costruttore della disposizione iniziale con $(int) n \geq 2$ cavalieri
<code>rt.numberOfKnights()</code>	: <code>int</code>	numero di cavalieri a tavola
<code>rt.servingKnights()</code>	: <code>IntSList</code>	coppia (lista di due elementi) di cavalieri che possono servire o servirsi
<code>rt.serveNeighbour()</code>	: <code>RoundTable</code>	disposizione risultante dopo aver servito il prossimo cavaliere, che esce
<code>rt.passJug()</code>	: <code>RoundTable</code>	disposizione risultante dopo aver passato la brocca

In particolare, realizza una versione “efficiente” delle procedure del protocollo utilizzando due liste di interi (`IntSList`) come nell'esempio più sofisticato discusso a lezione.

Esempi (assumendo che la procedura principale sia denominata `josephus` come nel codice disponibile online)

<code>josephus(2)</code>	→	(1, 2)
<code>josephus(3)</code>	→	(1, 2)
<code>josephus(4)</code>	→	(4, 1)
<code>josephus(5)</code>	→	(2, 4)
<code>josephus(6)</code>	→	(5, 1)
<code>josephus(7)</code>	→	(1, 4)
<code>josephus(8)</code>	→	(4, 7)
<code>josephus(12)</code>	→	(5, 10)
<code>josephus(1500)</code>	→	(338, 905)