

Aula Teórico-prática (semana de 11-Dez)

Programação Funcional CC

LCC 1º ano (2006/2007)

Uma aposta do **EuroMilhões** corresponde à escolha de 5 *Números* e 2 *Estrelas*. Os *Números* são inteiros entre 1 e 50. As *Estrelas* são inteiros entre 1 e 9. Para modelar uma aposta destas definiu-se o seguinte tipo de dados:

`data Aposta = Ap [Int] (Int,Int)`

1. Defina a função `valida :: Aposta -> Bool` que testa se uma dada aposta é válida (i.e. tem os 5 números e 2 estrelas, dentro dos valores aceites e não tem repetições).
2. Defina a função `comuns :: Aposta -> Aposta -> (Int,Int)` que dada uma aposta e uma chave, calcula quantos *números* e quantas *estrelas* existem em comum nas duas apostas
3. Use a função da alínea anterior para:
 - (a) Definir `Aposta` como instância da classe `Eq`.
 - (b) Definir a função `premio :: Aposta -> Aposta -> Maybe Int` que dada uma aposta e a chave do concurso, indica qual o prémio que a aposta tem. Os prémios do **EuroMilhões** são:

<i>Números</i>	<i>Estrelas</i>	Prémio			<i>Números</i>	<i>Estrelas</i>	Prémio
5	2	1			3	2	7
5	1	2			3	1	8
5	0	3			2	2	9
4	2	4			3	0	10
4	1	5			1	2	11
4	0	6			2	1	12

4. Para permitir que um apostador possa jogar de forma interactiva:
 - (a) Defina a função `leAposta :: IO Aposta` que lê do teclado uma aposta. Esta função deve garantir que a aposta produzida é válida.
 - (b) Defina a função `joga :: Aposta -> IO ()` que recebe a chave do concurso, lê uma aposta do teclado e imprime o prémio no écran.