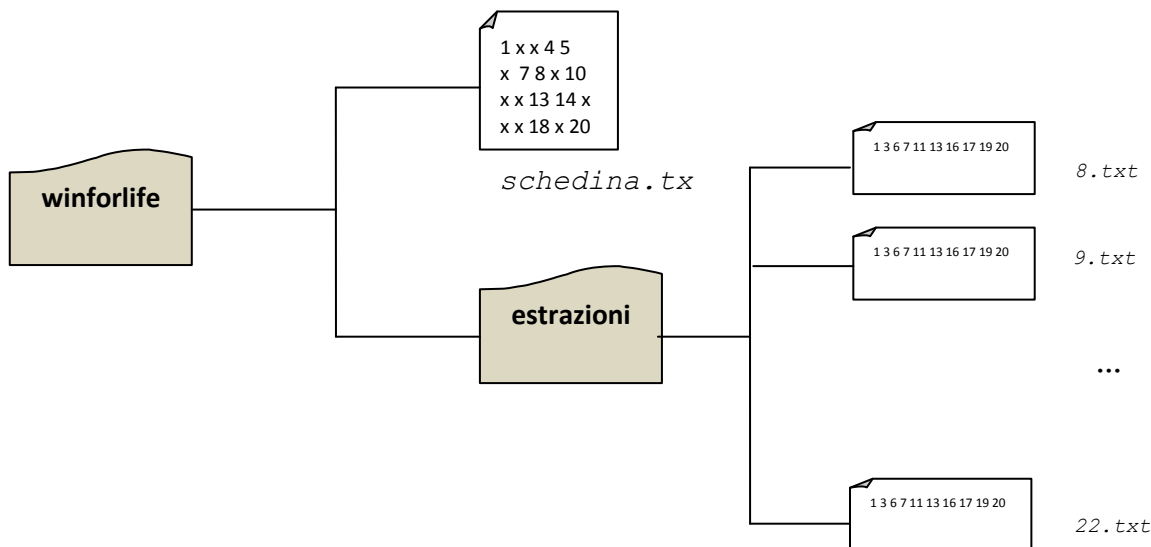


Sistemi Operativi – Prova Pratica del 22 Marzo 2011 - Tempo a disposizione 2.5 ore

La directory **winforlife** contiene:

- (1) un file **schedina.txt** che riporta una giocata di 10 numeri sui 20 presenti nel formato indicato a seguire;
- (2) una directory **estrazioni** che elenca al suo interno i file corrispondenti alle estrazioni di un giorno, nel formato indicato a seguire.



- (1) In particolare, il file **schedina.txt** riporta, su 4 righe, i numeri da 1 a 20. Ciascuna riga contiene 5 numeri e ciascun numero è separato dal successivo mediante uno spazio. Una giocata è definita dall'insieme di numeri contrassegnati da un segno di 'x', ad esempio:

```
1 x x 4 5
x 7 8 x 10
x x 13 14 x
x x 18 x 20
```

Fig 1. Un esempio di file **schedina.txt**

In tal caso la giocata è costituita dai 10 numeri : 2 3 6 9 11 12 15 16 17 19.

- (2) Per ciascuna delle estrazioni giornaliere (previste ogni ora a partire *dalle 8.00 fino alle 22.00*) la directory **estrazioni** riporta in un corrispondente file (**8.txt**, **9.txt**, **10.txt**, **11.txt**, ... **22.txt**) i risultati dell'estrazione. Un file di estrazioni contiene sulla prima riga i 10 numeri estratti per quella estrazione (separati da uno spazio), come nell'esempio:

```
1 3 4 6 11 13 14 18 19 20
```

Fig 2. Un esempio di file di una estrazione, **11.txt**

Si implementi uno script perl **checker.pl** che prende come parametro da linea di comando un numero nel formato hh:mm (ad esempio, 10:22) con hh compreso tra 01 e 22 che indica l'ora in cui è stata giocata la schedina.

Lo script deve verificare se la schedina definita nel file **schedina.txt** è *vincente* secondo le seguenti regole:

- la schedina viene confrontata rispetto ai risultati della prima estrazione utile (ovvero quella *immediatamente successiva* all'ora in cui è stata giocata la schedina). Ad esempio se l'ora della giocata è pari a 10:21 ciò implica che il controllo deve avvenire sul file **11.txt**, che contiene i risultati dell'estrazione delle ore 11. Se la giocata è stata fatta ad es. alle ore 10:00, questa va comunque verificata sul file **11.txt**.
- una schedina è vincente se si totalizza un punteggio pari a 7, 8, 9 o 10 (ovvero *si indovino* 7, 8, 9 o 10 numeri)

Ad esempio, invocando lo script come:

```
$ perl checker.pl 10:01
```

Lo script **checker.pl** verifica se la giocata presente nel file **schedina.txt** è vincente rispetto all'estrazione presente nel file **11.txt** e stampa a video "la combinazione giocata è ...", indicando se si tratta di una *combinazione vincente* o meno.