

בשאלה זו אפשר להשתמש בפעולה החיצונית eraseFirst / EraseFirst שלהלן בלי לממש אותה.

דוגמאות	תיאור הפעולה	כותרת הפעולה
- בעבור המחרוזת "hello", str = "hello", הפעולה תחזיר את המחרוזת "ello". - בעבור המחרוזת "temp", str = "temp", הפעולה תחזיר את המחרוזת "emp". - בעבור המחרוזת "m", str = "m", הפעולה תחזיר מחרוזת ריקה "". - בעבור המחרוזת הריקה "", str = "", תהיה שגיאה.	הפעולה מחזירה תת-מחרוזת של str, ללא התו הראשון. אם המחרוזת - str ריקה לפני זימון הפעולה, תהיה שגיאה.	בשפת Java: public static String eraseFirst (String str) בשפת C#: public static string EraseFirst (string str)

ממשו את הפעולה החיצונית שלהלן:

Java – public static boolean wordFromRoot (BinNode<Character> tree, String str)

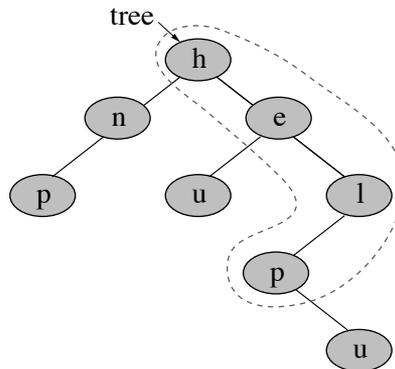
C# – public static bool WordFromRoot (BinNode<char> tree, string str)

הפעולה מקבלת מחרוזת - str המכילה לפחות תו אחד, והפניה לעץ בינארי של תווים - tree שאינו null. הפעולה תחזיר true אם קיים מסלול המתחיל ב**שורש** העץ שבו **בצף** התווים זהה למחרוזת - str. אחרת הפעולה תחזיר false.

הערה: אות קטנה ואות גדולה אינן זהות זו לזו.

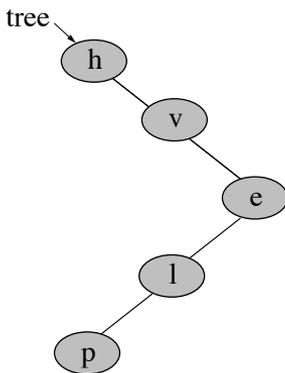
דוגמה:

בעבור העץ הנתון והמחרוזת "help" הפעולה תחזיר true.



דוגמה:

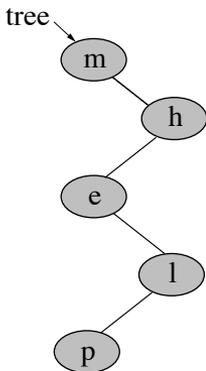
בעבור העץ הנתון והמחרוזת "help" הפעולה תחזיר false.



הסבר: לא קיים בעץ רצף תווים הזהה למחרוזת "help".

דוגמה:

בעבור העץ הנתון והמחרוזת "help" הפעולה תחזיר false.



הסבר: אף על פי שקיים בעץ רצף תווים הזהה למחרוזת "help", הפעולה תחזיר false, כי הרצף אינו מתחיל בשורש העץ.

מודלים חישוביים, עמוד 23.

תכנות מונחה עצמים בשפת Java, עמודים 24–27; תכנות מונחה עצמים בשפת C#, עמודים 28–31.

יש לענות על שאלה אחת במסלול שלמדתם.

מערכות מחשב ואסמבלי