

Übungen Programmieren in Clojure Serie 6

1. Lottozahlen mit Transducers

Verwenden Sie Transducers, um die Lottoziehung (siehe Aufgabe 1 des vorherigen Übungsblattes) zu simulieren.

2. Perfekte Zahlen

Schreiben Sie eine Funktion, die testet, ob eine natürliche Zahl perfekt ist. Die Funktion soll `transduce` verwenden.

Vergleichen Sie die Geschwindigkeit dieser Funktion mit der Lösung ohne Transducer vom vorherigen Übungsblatt.

3. HTML-Dateien in einem Ordner ausgeben

Schreiben Sie eine Funktion, die den Pfadnamen aller HTML-Dateien in einem vorgegebenen Ordner im Dateisystem ausgibt.

Bauen Sie die Funktion mittels Transducers sukzessive auf!