

Esame di Linguistica Computazionale e Laboratorio - Modulo A

Simulazione 12 dicembre 2023

Docente: Daniele Francesco Santamaria

Istruzioni

Il codice Python deve trovarsi all'interno di un unico file chiamato **Cognome_Nome.txt**. Il file va inviato all'indirizzo **daniele.santamaria@unict.it**. Non è possibile usare appunti, esercizi svolti, altro materiale o comunicare con altrə candidate.

Testo della prova

Si consideri il file CSV disponibile all'indirizzo

<https://pastebin.com/raw/tnLxFxJs>

che descrive alcune rilevazioni sui videogiochi.

Sfruttando il linguaggio Python, si risolvano i seguenti punti.

1. Scrivere una funzione che legga i dati nel csv e restituisca una lista di dizionari, uno per ogni riga del CSV. I nomi delle chiavi del dizionario devono corrispondere ai nomi delle colonne. (MAX 5 punti).
2. Scrivere una funzione che presa la lista al punto 1, restituisca il costo di sviluppo stimato (colonna "estimated_total_costs_text") totale di tutti i videogiochi presenti (MAX 5 punti).
3. Scrivere una funzione che presa la lista al punto 1 restituisca la lista degli sviluppatori (colonna "developer") che hanno sviluppato almeno un gioco (colonna "videogame") dopo il 2010 (colonna "year") (MAX 5 punti).
4. Scrivere una funzione che presa la lista al punto 1, restituisca una lista di coppie, dove ogni coppia ha come primo elemento il nome di uno sviluppatore (colonna "developer") e come secondo elemento l'elenco dei giochi prodotti (colonna "videogame"). Es.: [("Bungie",["Destiny"]), ("Trion",["Defiance"]), ...]. (MAX 10 punti).
5. Scrivere una funzione che presa la lista al punto 1, salvi la struttura dati su un file di testo chiamato "output.txt". (MAX 5 punti)