Skupina B

1. V neko kartoteko se zapisujejo imena in priimki oseb. Nek natančen opazovalec je opazil, da za vsako osebo obstaja zapis (niz znakov), ki vsebuje **samo 1 ime** in **samo 1 priimek.** Vendar obstajajo osebe, ki imajo več imen. Pri takih osebah je v nizu shranjeno samo 1. ime. To moramo popraviti in zato napiši program, ki preveri, ali se v nizu nahaja samo 1 ime in 1 priimek. V tem primeru mora vriniti drugo ime med ime in priimek. Preveri tudi vse začetnice – vse začetnice morajo biti velike črke – če niso, naj jih program popravi. Primer:

Osebi **Ana Novak** moramo dodati ***ime*** **Marija** -> **Ana Marija Novak**

**/\*25 točk\*/**

1. Proizvajalec igrač rabi program, ki mu bo omogočal pregled nad zalogami svojih izdelkov. Torej rabi program, ki bo vseboval podatke o **igračah** (naziv, količina, zaloga). Zaloga dobi vrednosti 0 ali 1, glede na to, ali je količina >0 ali ne. Zaloga se avtomatično spremeni iz 1 v 0, če se odšteta količina spremeni v negativno vrednost.

Potek programa:

* 1. Vse podatke zapiši v enega izmed dveh **dvostransko** povezanih **neurejenih** seznamov – v enem naj se nahajajo tisti izdelki, ki **so** na zalogi, v drugem pa tisti, ki **niso.** Omogoči tudi izpise v obe smeri.

**/\*30 točk\*/**

* 1. Iz prej ustvarjenih dvostranskih seznamov ustvari **enega** **enostransko** povezanega urejenega. Seznam naj bo sortiran po nazivu igrače. Omogočen naj bo izpis seznama. **/\*15 točk\*/**
  2. Ker se v programu lahko dodajajo ali odštevajo količine, se izdelki lahko iz enega enostransko povezanega seznama premikajo v drugega (glede na zalogo). Torej dodaj možnost, da se v enemu seznamu izbriše igrača in se ta ista igrača doda v drugi seznam (pri tem se ustrezno spreminja zaloga iz 0 v 1 oz. iz 1 v 0) **/\*30 točk\*/**