

Úlohy na deviate cvičenie - jednorozmerné polia

1. Napíšte program, ktorý do poľa znakov načíta najviac 50 znakov zo štandardného vstupu. Potom pred každý výskyt znaku hviezdíčky vloží do poľa znak '>' a za každý takýto výskyt vloží '<'. Takto upravené pole vypíše na obrazovku a odriadkuje. V prípade, že pole sa vkladáním znakov naplní, ďalšie znaky sa nevkladajú a na výstupe program pred výpis upraveného poľa vypíše správu Pole je naplnene a odriadkuje.

Ukázkový vstup:

```
*abc*xyz*↵
```

Ukážka výstupu:

```
>*<abc>*<xyz>*<↵
```

2. Napíšte program, ktorý z poľa znakov vymaže všetky výskyty podreťazca ako trojice znakov. Obsah poľa najviac 50 znakov načítajte ako prvý riadok vstupu zo štandardného vstupu. Druhý riadok vstupu bude obsahovať 3 znaky. Výstupom programu bude obsah poľa po zmazaní všetkých výskytov 3-znakového podreťazca.

Ukázkový vstup:

```
qwertycasdfabczxc↵
```

```
abc↵
```

Ukázkový výstup:

```
qwertasdfzxc↵
```

3. Napíšte program, ktorý z poľa znakov vymaže všetky výskyty podreťazca ako trojice znakov tak, že sa v poli na konci programu (a na výstupe) nebude nachádzať ani jeden výskyt takejto trojice. Ošetríte teda aj prípad, keď sa vymazaním podreťazca v poli objaví ďalší výskyt tohto podreťazca. Napr. z poľa s obsahom xababccy získame vymazaním podreťazca abc reťazec xabcy. Tak ale získavame ďalší výskyt tohto podreťazca, ktorý je treba odstrániť a vymazať ho, čím získame výsledný reťazec xy. Obsah poľa najviac 50 znakov načítajte ako prvý riadok vstupu zo štandardného vstupu. Druhý riadok vstupu bude obsahovať 3 znaky. Výstupom programu bude obsah poľa po zmazaní všetkých výskytov 3-znakového podreťazca.

Ukázkový vstup:

```
xababccy ↵
```

```
abc↵
```

Ukázkový výstup:

```
xy↵
```