**MENEDŻERSKA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W WARSZAWIE**

**55 DPH COMPUTER ENGINEERING**



# PREPARED BY

## ENFAL SEVİNÇ

## 77789

PROGRAMMING IN SCRIPTING LANGUAGES

# SUPERVISOR

**Jakub Słowik**

PROJECT 9:

Exercise 36:

•Write a function.•string alphabet\_letter(int number);

•which, given a letter number as an argument, will respond with a string explaining which letter it is in the alphabet.

•For example: if we call this function with the value 6, then it will respond with the following text: "In the alphabet, the letter number 6 is the letter: F".

metin, ekran görüntüsü, yazılım, ekran, görüntüleme içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

metin, ekran görüntüsü, ekran, görüntüleme, yazılım içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

Exercise 37:

•Write a program that reads a string of integers from the keyboard.

•The number nullends the loading.

•Save the loaded numbers to the text file numbers.txt.

•Separate numbers with a space.

metin, ekran görüntüsü, yazılım, ekran, görüntüleme içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

metin, yazı tipi, ekran görüntüsü, sayı, numara içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

Exercise 38:

•Write a program that allows the user to read the name of a file, and then write to this file subsequent characters read from the keyboard.

•Reading in the character "k" from the keyboard should end saving.

•Every time you run the program it should create the file anew.

•The program should display the entire contents of the file before closing.

metin, ekran görüntüsü, yazılım, multimedya yazılımı içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

metin, ekran görüntüsü, ekran, görüntüleme, yazılım içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu metin, ekran görüntüsü, yazı tipi, sayı, numara içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

PROJECT 10:

Exercise 39:

•Write a program that retrieves the name of a file from a list of commands.

•The content of this file should be copied to a newly created file called "loaded\_name-copy".

•Remember to keep the same file extension.The following information should be included at the end of the copied file:"Copy made by the program Name and last nameof the author".

metin, ekran görüntüsü, yazılım, multimedya yazılımı içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

metin, ekran görüntüsü, yazılım, multimedya yazılımı içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

Exercise 40:

•Write a program that counts the number of occurrences of a given word in a text file.

•The file name and counted word are given while the program is running

metin, ekran görüntüsü, yazılım, multimedya yazılımı içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

metin, ekran görüntüsü, yazılım, multimedya yazılımı içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

metin, ekran görüntüsü, yazı tipi, çizgi içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

PROJECT 11:

Exercise 41:

•Write a program that reads the text file created by the program in exercise 37.

•Count the sum of the numbers there.

metin, elektronik donanım, ekran görüntüsü, yazılım içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

metin, yazı tipi, ekran görüntüsü, sayı, numara içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

Exercise 42:

•W pewnym międzynarodowym urządzeniu badawczym jest piętnaście identycznych modułów.

•Ich nazwy składają się z trzonu np."Cluster\_", za którym następuje jednoliterowy symbol.

•Oto stosowne litery.

•ABCDEFGJKLMNPQR•Na pierwszy rzut oka wydaje się, że są to kolejne litery alfabetu, ale są tu wyjątki. Nie ma litery 'H' (...) Nie ma litery 'I' (...) Nie ma litery 'O‘

•Napisz funkcję, która pełną nazwę modułu przysłaną do niej jako argument -(na przykładCluster\_M) rozpozna w taki sposób, że jako rezultat (typuint) zwróci numer modułu

•Ów numer -to jakby numer litery, wg porządku, w jakim widzisz je napisane powyżej. (Numerujemy od zera). Na przykład nazwa "Cluster\_M" -określa moduł numer 10

•Funkcja powinna zostać umieszczona wewnątrz programu, który będzie wczytywał z klawiatury nazwy kolejnych modułów

I don't understand because it's Polish