

Zadatak 1:

Napisati asemblerski program koji uneti string enkodira Cezarovim kodom. Podrazumevati da uneti string neće biti duži od 50 karaktera. Izlazni kod programa uvek treba da bude 0.

Cezarovo enkodovanje u zadatku će rotirati znakove za tri mesta u levo i vrši se na sledeći način:

- Ako karakter nije slovo, karakter ostaje u originalnom obliku, odnosno ne modifikuje se.
- Ako je karakter malo ili veliko slovo, njegova ASCII vrednost se smanji za 3 po modulu 26.

z (ASCII 122) -> w (ASCII 119 odnosno $122-3$)

...

m (ASCII 109) -> j (ASCII 106 odnosno $109-3$)

...

d (ASCII 100) -> a (ASCII 97 odnosno $100-3$)

c (ASCII 99) -> z (ASCII 122 odnosno $99-3+26$)

b (ASCII 98) -> y (ASCII 121 odnosno $98-3+26$)

a (ASCII 97) -> x (ASCII 120 odnosno $97-3+26$)

Primeri interakcije sa programom:

Unesite string: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Enkodovan string: XYZABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVW

Unesite string: Dobar dan zelim.

Enkodovan string: Alyxo axk wbifj.

Unesite string: Aly!xo a''xk wbifj.

Enkodovan string: Xiv!ul x''uh tyfcg.

Za kompletno odrađen zadatak se dobija 20 poena.

Zadatak 2:

```
int encode(char* izvorni, char* ciljni, char* enkodovati);
```

Napisati potprogram koji enkodira string po korisnikovoj želji. Korisnik prvo unosi dva string (**izvorni_znakovi** i **ciljni_znakovi**) koji definišu enkripciju, i na kraju unosi string koji se enkodira (unos stringova se nalazi u datom C programu).

U stringu **izvrni_znakovi** korisnik unosi one znakove koje želi da transformiše u stringu koji enkodira.

U stringu **ciljni_znakovi** korisnik unosi znakove u koje želi da transformiše **izvorne znakove** u stringu koji se enkodira.

Podrazumevati da će stringovi **izvorni_znakovi** i **ciljni_znakovi** uvek imati isti broj znakova. U **izvornom** i **ciljnom** stringu se mogu naći i znakovi koji nisu slova. **Povratna vrednost potprograma** treba da bude broj znakova koji je zamenjen u stringu koji se enkodira.

izvorni_znakovi:	a	d	o
	↓	↓	↓
ciljni_znakovi:	b	e	z

Nakon što korisnik unese string koji se enkodira, potrebno je proći kroz sve njegove znakove i ukoliko se neki od njih nalazi u stringu **izvorni_znakovi**, treba ga zameniti sa njegovim parom iz stringa **ciljni_znakovi**.

Na primer, ukoliko posmatramo gore navedene **izvorne** i **ciljne** znakove i u stringu za enkodovanje nađemo na slovo **d**, potrebno ga je zameniti sa njegovim parnjakom **e**.

Primer interakcije sa programom:

```
Unesite izvorne znakove: Sie
Unesite ciljne znakove: bez
Unesite string za enkodovanje: String za izmenu.
String nakod enkodovanja:  btrenng za ezmznu.
```

```
Unesite izvorne znakove: cdef
Unesite ciljne znakove: vghz
Unesite string za enkodovanje: abeceda i azbuka!
String nakod enkodovanja: abhvhga i azbuka!.
```

Za kompletno odrađen zadatak se dobija 20 poena.

--

Bodovanje zadataka će zavisi od procenta uspešnih testova.

Napomena: ukoliko testovi koji ne treba da izazovu grešku ne prolaze, testovi koji treba da izazovu grešku se ne uzimaju kao validni.

Pored testova koji su unapred dati (automatizovano testiranje sa **./testiraj.sh zad.S**), prilikom pregledanja rešenje će se testirati sa još dodatnih testova, te je potrebno testirati i sa drugim ulazima. Napomena: **testiraj.sh** ima smisla pokretati tek kada je zadatak završen.