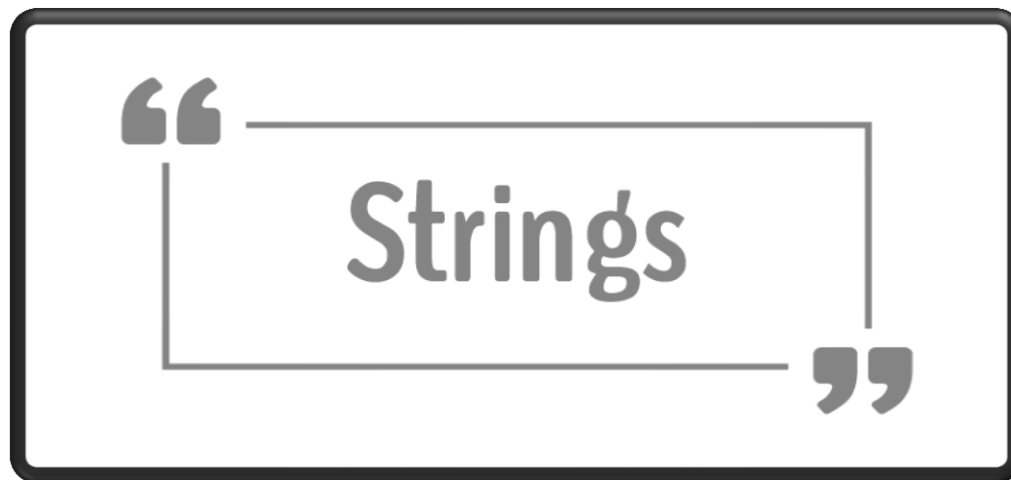


Tipul de date Șir de Caractere



Problemă

Se consideră şirul S . Să se scrie un program care numără apariţiile unui caracter arbitrar x în şirul dat. x este introdus de la tastatură.

Rezolvare

```
Program aparitia_x;  
var s: string; x: char;  
    nr,i:integer;  
begin  
    write ('Introdu sirul de caractere '); readln(s);  
    write ('Introdu caracterul cautat '); readln(x);  
    nr:=0;  
    for i:=1 to length(s) do  
        if s[i]=x then inc(nr);  
    write ('Sirul ', s, 'contine ', nr, ' caractere ', x);  
end.
```

Problemă

Se consideră șirul S, format din cel mult 50 de caractere. Să se scrie un program care înlocuiește secvența de caractere „sau” cu secvența ”ori”.

Rezolvare

```
Program inlocuieste_sau_cu_ori;  
var s: string;  
    i: integer;  
begin  
    write ('Introdu sirul de caractere '); readln(s);  
    for i:=1 to length(s)-2 do  
        if (s[i]='s') and (s[i+1]='a') and (s[i+2]='u') then  
            begin  
                s[i]:='o';  
                s[i+1]:='r';  
                s[i+2]:='i';  
            end;  
    write ('Sirul obtinut este: ',s);  
end.
```

M a r i a G u t u

Rezolvare

```
Program inlocuieste_sau_cu_ori;  
var s: string;  
    i: integer;  
begin  
    write ('Introdu sirul de caractere '); readln(s);  
    for i:=1 to length(s)-2 do  
        if copy(s, i, 3)='sau' then begin  
            delete(s,i,3);  
            insert('ori',s, i);  
        end;  
  
    write ('Sirul obtinut este: ',s);  
end.
```

Problemă

Se consideră șirul S. Să se scrie un program care șterge caracterul x, introdus de la tastatură.

Exemplu: x='a';

Sirul introdus este: *Mama mea.*

Sirul modificat este: *Mm me.*

Rezolvare

```
Program sterge_x;  
var s: string; x: char;  
    i: integer;  
begin  
    write ('Introdu sirul de caractere '); readln(s);  
    write ('Introdu caracterul cautat '); readln(x);  
    i:=1;  
    while i<= length(s) do  
        if s[i]=x then delete(s, i, 1) else i:=i+1;  
    write ('Sirul modificat ', s);  
end.
```


Extindere

1. Se consideră un cuvânt. Să se scrie un program care determină dacă cuvântul dat este palindrom.
2. Se consideră o propoziție formată din cuvinte separate prin spațiu. Propoziția se termină cu punct. Să se scrie un program care numără câte cuvinte are propoziția.
3. Se consideră tabloul A format din 10 cuvinte. Să se scrie un program în cadrul căruia se inversează fiecare cuvânt.