

Lista esercizi sulle **stringhe**:

1. Creare una funzione che svolga lo stesso compito di **strcmp()**.
(NON è consentito l'uso della libreria `#include <string.h>`)
2. Creare una funzione che svolga lo stesso compito di **strcpy()**.
(NON è consentito l'uso della libreria `#include <string.h>`)
3. Creare una funzione che svolga lo stesso compito di **strcat()**.
(NON è consentito l'uso della libreria `#include <string.h>`)
4. Creare un vettore di caratteri con spazio 50 e prendere in input una stringa composta da più parole.
Richiedere all'utente l'inserimento di un carattere e sostituire quel carattere nella stringa con il carattere '#'. Infine stampare in output la stringa modificata.
(È consentito l'uso della libreria `#include <string.h>`)
5. Creare due vettori di caratteri con spazio 50 e prendere in input una stringa composta da più parole.
Richiedere all'utente l'inserimento di un carattere e memorizzare nel secondo vettore i caratteri successivi a quello richiesto dall'utente. Infine stampare in output il secondo vettore.
Se il carattere indicato dall'utente non si trova nella prima stringa, allora memorizzare nel secondo vettore "Invalid\0".
(È consentito l'uso della libreria `#include <string.h>`)

Esempio:

vettore1 = "Gli esercizi sulle stringhe sono molto divertenti"

carattere richiesto dall'utente --> e
"Gli **es**ercizi sulle **stringhe** sono molto **diver**te**n**ti"
vettore2 = "sr rn"

6. Creare due vettori di caratteri con spazio 50 e prendere in input una stringa composta da più parole.
Controllare che la stringa2 sia contenuta all'interno della stringa1 e dire all'utente se è contenuta o no.

Esempio:

vettore1 = "Hanno trovato interessanti prove"
vettore2 = "to"
"Hanno trovato**t**o interessanti prove"
Il vettore2 è contenuto in vettore1.

(NON è consentito l'uso della libreria #include <string.h>)

7. Prendere in input più parole in un vettore di dimensione 50 e invertire i caratteri della stringa (escluso solo il carattere terminatore).

Esempio:

"Esempio stringa\0"
diventa
"agnirts oipmesE\0"

(È consentito l'uso della libreria #include <string.h>)