



Ohjelmoinnin perusteet LAB 6.5

1. Pokedex

Laad Pokedex sovellus johon käyttäjä voi kirjata Pokemoneja. **Käytä apuna labra 5:ssa tehtyä ”henkilörekisteriä”.**

Sovelluksessa on seuraavat toiminnot.

1. Lisää Pokemon
2. Tulosta kaikki Pokemonit
3. Etsi Pokemoneja
4. Poista kaikki Pokemonit
9. Lopeta

Sovelluksen täytyy ”loopata” päävalikossa niin kauan kuin sovellus lopetetaan.

Yksittäisellä Pokemonilla on seuraavat tiedot:

1. Nimi
2. CP
3. Level

Etsinnässä voit käyttää apuna C-kielen standardikirjaston **strstr()** tai **strcmp()** funktioita. strcmp:tä olemme aiemmin käyttäneetkin. Alla esimerkki strstr:n käytöstä. Esimerkissä kaikki pokemonit on tallennettu kaikkiPoket nimiseen taulukkoon jossa niitä ollaan parhaillaan looppaamassa läpi.

```
char etsittva[MAX_NIMEN_PITUUS] = "Rattata";  
  
if (strstr(kaikkiPoket[i].nimi, etsittva) != NULL)  
{  
    // Löytyi!  
}
```

Osaatko sanoa mitä eroa strstr() ja strcmp() funktioilla on?

Katso seuraavilta sivulta esimerkki sovelluksen toiminnasta.



Valitse seuraavista vaihtoehtoisista:

1. Lisää Pokemon
2. Tulosta kaikki Pokemonit
3. Etsi Pokemoneja
4. Poista kaikki Pokemonit
9. Lopeta

Anna valintasi:> 1

Anna pokemonin nimi: ulla

Anna CP: 32

Anna level: 1

Valitse seuraavista vaihtoehtoisista:

1. Lisää Pokemon
2. Tulosta kaikki Pokemonit
3. Etsi Pokemoneja
4. Poista kaikki Pokemonit
9. Lopeta

Anna valintasi:> 1

Anna pokemonin nimi: seppo

Anna CP: 983

Anna level: 12

Valitse seuraavista vaihtoehtoisista:

1. Lisää Pokemon
2. Tulosta kaikki Pokemonit
3. Etsi Pokemoneja
4. Poista kaikki Pokemonit
9. Lopeta

Anna valintasi:> 1

Anna pokemonin nimi: pullamies

Anna CP: 686

Anna level: 8

Valitse seuraavista vaihtoehtoisista:

1. Lisää Pokemon
2. Tulosta kaikki Pokemonit
3. Etsi Pokemoneja
4. Poista kaikki Pokemonit
9. Lopeta

Anna valintasi:> 2

***POKEMON:

NIMI: ulla

CP: 32

LEVEL 1

***POKEMON:

NIMI: seppo

CP: 983

LEVEL 12

***POKEMON:

NIMI: pullamies

CP: 686

LEVEL 8



Valitse seuraavista vaihtoehtoisista:

1. Lisää Pokemon
2. Tulosta kaikki Pokemonit
3. Etsi Pokemoneja
4. Poista kaikki Pokemonit
9. Lopeta

Anna valintasi:> 3

Anna etsittävä nimi: ull

***POKEMON:

NIMI: ulla

CP: 32

LEVEL 1

***POKEMON:

NIMI: pullamies

CP: 686

LEVEL 8

Valitse seuraavista vaihtoehtoisista:

1. Lisää Pokemon
2. Tulosta kaikki Pokemonit
3. Etsi Pokemoneja
4. Poista kaikki Pokemonit
9. Lopeta

Anna valintasi:> 4

Valitse seuraavista vaihtoehtoisista:

1. Lisää Pokemon
2. Tulosta kaikki Pokemonit
3. Etsi Pokemoneja
4. Poista kaikki Pokemonit
9. Lopeta

Anna valintasi:> 2

Valitse seuraavista vaihtoehtoisista:

1. Lisää Pokemon
2. Tulosta kaikki Pokemonit
3. Etsi Pokemoneja
4. Poista kaikki Pokemonit
9. Lopeta

Anna valintasi:> 9