

Objektno programiranje

vježba 3

uvod u stl

1. Napisati funkciju koji prevodi engleske rečenice na *pig latin* jezik. Pravila su sljedeća:

- ako riječ počinje samoglasnikom dopisuje se *hay* na kraj riječi,
- inače, svi samoglasnici s početka rečenice prebacuju se na kraj te se na kraju riječi dopisuje *ay*.

Rečenice treba spremiti u **vector**, a zatim prevesti slučajno odabranu rečenicu iz vektora.

Primjer: "What time is it?" prevodi se kao "atwhay imetay ishay ithay?"

2. Napisati funkciju koja će sumirati prvi i zadnji element vektora, drugi i predzadnji, treći i predpredzadnji itd. Izračunate sume spremiti u novi vektor te izračunati najveću i najmanju među sumama.

3. Napisati program u kojem korisnik unosi binarne znamenke (0 i 1) i sprema ih u container. Unosu je kraj kad korisnik unese vrijednost koja ne predstavlja binarnu znamenku. Nakon toga napisati funkciju **stuffing_bit** koja primjeni *bit stuffing* algoritam na container. *Bit stuffing* je tehnika koja se koristi u HDLC protokolima za prijenos podataka u kojima je početak i završetak paketa određen sa nizom bitova 01111110. Da se ne bi sadržaj paketa brkao sa stop-bitovima, potrebno je nakon svakog niza od pet jedinica umetnuti jednu nulu.

Primjer: za uneseni niz bitova

00111011111110001111111011

rezultat je

001110111110110001111011011.