

Objektno programiranje

vježba 2

Uvod u STL

1. Napisati funkcije za unos i ispis vektora brojeva. Prototipove funkcija staviti u .hpp datoteke, a implementaciju u .cpp datoteke.

Za unos vektora napisati dvije funkcije:

- funkcija čiji su parametri referenca na vektor i broj elemenata vektora,
 - funkcija čiji su parametri referenca na vektor i granice intervala u kojem trebaju biti elementi vektora. Elementi vektora se unose u funkciji, sve dok se ne unese broj koji nije u danom intervalu.
2. Koristeći STL funkcije sortirajte vektor, ubacite 0 ispred najmanjeg elementa, te sumu svih elemenata iza najvećeg elementa.
 3. Napisati funkciju koja broji koliko pojavljivanja danog podstringa ima u stringu koristeći funkcije standardne biblioteke.
 4. Napišite funkciju koja stringove, koje korisnik unosi, sprema u vektor stringova, svaki string preokrene te sortira vektor po preokrenutim stringovima.
 5. Učitati string koji predstavlja rečenicu. Napisati funkciju koja iz stringa izbacuje sve praznine koje se nalaze ispred znakova interpunkcije i dodaje praznine nakon znaka interpunkcije ako nedostaju.

Primjer: Za rečenicu "Ja bih ,ako ikako mogu , ovu recenicu napisala ispravno .",

Ispravna rečenica glasi: "Ja bih, ako ikako mogu, ovu recenicu napisala ispravno."

6. Napisati funkciju koji prevodi engleske rečenice na **pig latin** jezik. Pravila su sljedeća:
 - (a) ako riječ počinje samoglasnikom dopisuje se hay na kraj riječi,
 - (b) inače, svi suglasnici s početka riječi 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?"