

Objektno programiranje

vježba 3

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 funkcije iz prvog zadatka unijeti dva vektora i formirati novi vektor koji se sastoji od elemenata iz prvog vektora koji nisu u drugom vektoru.
 3. Koristeći STL funkcije sortirajte vektor, ubacite 0 ispred najmanjeg elementa, te sumu svih elemenata iza najvećeg elementa.
 4. Napisati funkciju u za uklanjanje elementa iz vektora sa što manje operacija. Poredak elemenata u vektoru nije bitan.
 5. Napisati funkciju koja broji koliko pojavljivanja danog podstringa ima u stringu koristeći funkcije standardne biblioteke.
 6. Napišite funkciju koja stringove, koje korisnik unosi, sprema u vektor stingova, svaki string preokrene te sortira vektor po preokrenutim stringovima.