

Tipul de date Șir de Caractere



A diagram illustrating a string in code. It features a rectangular box with a thin gray border. Inside the box, the word "Strings" is written in a large, gray, sans-serif font. The word is enclosed within a pair of large, gray, stylized quotation marks. A thin gray line connects the top of the opening quotation mark to the top of the closing quotation mark, and another thin gray line connects the bottom of the opening quotation mark to the bottom of the closing quotation mark, forming a rectangular frame around the word.

“Strings”

Problemă

Se consideră șirul S . Să se scrie un program care numără aparițiile unui caracter arbitrar x în șirul dat. x este introdus de la tastatură.

Rezolvare

```
Program aparitia_x;  
var s: string; x: char;  
    nr,i:integer;  
begin  
    write ('Introdu sirul de caractere '); readln(s);  
    write ('Introdu caracterul cautat '); readln(x);  
    nr:=0;  
    for i:=1 to length(s) do  
        if s[i]=x then inc(nr);  
    write ('Sirul ', s, 'contine ', nr, ' caractere ', x);  
    readln  
end.
```

Problemă

Se consideră șirul S, format din cel mult 50 de caractere. Să se scrie un program care înlocuiește secvența de caractere „sau” cu secvența ”ori”.

Rezolvare

```
Program inlocuieste_sau_cu_ori;  
var s: string;  
    i: integer;  
begin  
    write ('Introdu sirul de caractere '); readln(s);  
    for i:=1 to length(s)-2 do  
        if (s[i]='s') and (s[i+1]='a') and (s[i+2]='u') then begin  
            s[i]:='o';  
            s[i+1]:='r';  
            s[i+2]:='i';  
        end;  
  
    write ('Sirul obtinut este: ',s);  
    readln  
end.
```

Rezolvare

```
Program inlocuieste_sau_cu_ori;  
var s: string;  
    i: integer;  
begin  
    write ('Introdu sirul de caractere '); readln(s);  
    for i:=1 to length(s)-2 do  
        if copy(s, i, 3)='sau' then begin  
            delete(s,i,3);  
            insert('ori',s, i);  
        end;  
  
    write ('Sirul obtinut este: ',s);  
    readln  
end.
```

Problemă

Se consideră şirul S. Să se scrie un program care şterge caracterul x, introdus de la tastatură.

Exemplu: x='a';

Sirul introdus este: *Mama mea.*

Sirul modificat este: *Mm me.*

Rezolvare

```
Program sterge_x;  
var s: string; x: char;  
    i: integer;  
begin  
    write ('Introdu sirul de caractere '); readln(s);  
    i:=1;  
    while i<= length(s) do  
        if s[i]=x then delete(s, i, 1) else i:=i+1;  
    write ('Sirul modificat ', s);  
    readln  
end.
```


Extindere

1. Se consideră un cuvânt. Să se scrie un program care determină dacă cuvântul dat este palindrom.
2. Se consideră o propoziție formată din cuvinte separate prin spațiu. Propoziția se termină cu punct. Să se scrie un program care numără câte cuvinte are propoziția.
3. Se consideră tabloul A format din 10 cuvinte. Să se scrie un program în cadrul căruia se inversează fiecare cuvânt.