

Př1:

Vytvořte program, který načte libovolný řetězec o konstantní délce (včetně mezer). Zjistěte délku řetězce pomocí funkce z knihovny `<string.h>`. V načteném řetězci nahraďte každý třetí znak nějakým vaším znakem (např. `'_'` nebo `'*'` atd.) a takto upravený řetězec vytiskněte na obrazovku. Ukázka viz Obrázek 1.

```

C:\ c:\Documents and Settings\Jan Fikejz\Wok
qwerty uiop asdf ghijkl yxcvbn.
qw_rty_uio_p_sdf_gh_ijkl_yxcv_n.

```

Obrázek 1

Př2:

Mějme následující definici:

```

char str1[20], str2[20], str3[20], zn;
char *ukStr=NULL;
int porovnej=0;

```

Načtěte `str1` a `str2`. Zjistěte a vypište délku obou řetězců. Zkopírujte obsah `str2` do `str3`. Dále připojte řetězec `str3` k `str1` a vypište. Načtěte z klávesnice znak (do proměnné `zn`). Zjistěte, zda se zadaný znak v řetězci vyskytuje, pokud ano tak vypište na jaké pozici (pomocí rozdílu dvou ukazatelů, (`ukStr`)) Porovnejte `str1` a `str2` a vypište, který z nich je větší popřípadě, že jsou rovné (využijte k rozhodnutí příkaz `switch` a proměnnou `porovnej`, která obsahuje výsledek porovnání).

Pozn.: pro práci s řetězci využijte funkce z knihovny `<string.h>`.

```

C:\ c:\Documents and Settings\Jan Fikejz\Dokumenty\Visual Stud
zadej str1: Ahoj jak se dnes
zadej str2: mas.
delka str1 je: 17
delka str2 je: 4
obsah retezce str3 je:mas.
obsah spojeni str1 a str3 je:Ahoj jak se dnes mas.
Zadej hledany zank: s
je tam, a je na pozici 10
str1 < str2

```

Obrázek 2

Př3:

Vytvořte program pro rozbor věty zadané z klávesnice. Program bude provádět statistiku počtu jednotlivých samohlásek (a, e, i, o, u, y). Musí být ošetřeny, jak zadání malého písmena, tak i velkého písmena. Na závěr program vypíše statistiku samohlásek. Využijte dvě pomocná pole (`vzor`, `vzorCetnost`), která budou obsahovat (i) znaky pro statistiku a (ii) četnosti jednotlivých znaků. Tyto pomocná pole jsou mapována pomocí indexů, tedy četnost znaku `vzor[i]` je uložena v `vzorCetnost[i]`.