

1. Вариант

Сложность

1

Программа должна запросить имя текстового файла, если оно не задано в командной строке. Прочитать файл и записать на диск под другим именем, если оно не задано, то с прежним. Программа должна отцентрировать строки. Максимальная длина строки 80 символов, размер файла не ограничен.

2. Вариант

Сложность

1

Рассортировать в разные файлы введенную с клавиатуры строку.

Вывести в отдельные файлы:

- 1 Большие латинские буквы
- 2 Маленькие латинские буквы
- 3 Большие русские буквы
- 4 Маленькие русские буквы
- 5 Цифры
- 6 Прочие символы

Подсчитать количество символов в каждом файле и вывести на экран таблицу:

- | | | |
|-----------------------------|-------------|-------------------|
| 1 Большие латинские буквы | - имя файла | - кол-во символов |
| 2 Маленькие латинские буквы | - имя файла | - кол-во символов |
| 3 Большие русские буквы | - имя файла | - кол-во символов |
| 4 Маленькие русские буквы | - имя файла | - кол-во символов |
| 5 Цифры | - имя файла | - кол-во символов |
| 6 Прочие символы | - имя файла | - кол-во символов |

3. Вариант

Сложность

3

Ввести текст из файла, содержащий несколько сотен символов.

Вывести на экран гистограмму, т.е. частоту вхождения букв алфавита.

Предусмотреть возможность пролистывания гистограммы с помощью PageUp, PageDown или стрелок вверх вниз.

Символы по вертикали, частота вхождения по горизонтали.

4. Вариант

Сложность

1

Ввести текст в байтовый массив. Осуществить замену маленьких букв на БОЛЬШИЕ, БОЛЬШИЕ на маленькие и вывести весь текст.

Текст вывести как в файл так и на экран. Имя файла берется из командной строки, если он задан, если нет, то запросить ввести имя файла.

5. Вариант

Сложность

1

Ввести текст, отсортировать его в порядке убывания кодов ASCII и вывести на экран. Текст берется из файла заданного в командной строке. Если файл не задан программа должна его запросить.

6. Вариант

Сложность

2

Написать программу, которая рисует на экране случайное число прямоугольников случайного размера и случайного цвета. (Использовать текстовый режим дисплея - Псевдографика)

7. Вариант

Сложность

1

Программа должна запросить ввод текста, в котором заменить все маленькие буквы на заглавные. Ввод с клавиатуры или из файла, если он задан в командной строке. Результат записывается в другой файл, который также берется или из командной строки или запрашивается ввод с клавиатуры.

8. Вариант

Сложность

1

Ввести текст. Сохранить его в строке в области памяти программы. Вывести на экран адреса (т.е. где они располагаются в памяти) букв 'A' в следующем формате.

DS : смещение (в hex-виде).

9. Вариант

Сложность

1

Организовать массив для вводимого текста. Ввести текст с клавиатуры или из файла, если он задан в командной строке и вывести его на экран в порядке LIFO (с конца файла). Полученный текст записать в другой файл, имя которого программа запрашивает у пользователя.

10. Вариант

Сложность

1

Программа заменяет в текстовом файле все цифры на символы нижнего регистра первого ряда клавиатуры, т.е. цифра+shift. Записывает файл на диск с другим именем, если оно не задано, то с тем же. Текст берется из файла заданного в командной строке. Если файл не задан, программа должна его запросить.

11. Вариант

Сложность

2

В заданном файле, который вводится в командной строке или с клавиатуры, подсчитать количество вхождений подстроки, заданной в командной строке, и вывести это число в HEX виде.

12. Вариант

Сложность

1

Написать программу в командной строке которой, задаются имена текстовых файлов. Первые 2 файла содержат текст. Результатом действия программы должен явиться 3-ий текстовый файл объединяющий 2 предыдущих.

13. Вариант

Сложность

1

Ввести текст и осуществить его перекодировку в соответствии с таблицей перекодировки. Таблица задается в файле, имя файла вводится в командной строке. После этого вывести перекодированный текст. Таблицу перекодировки задать самостоятельно в виде:
Символ > символ

14. Вариант

Сложность

1

Написать программу, которая читает текстовый файл и распечатывает его на экране и выводит в другой файл. Имена файлов заданы в командной строке или запрашиваются с клавиатуры. При выводе на экран и записи в файл отфильтровываются все символы нижнего регистра первого ряда клавиатуры и вместо них вставляются пробелы. Кроме этого все символы табуляции заменяются пятью пробелами.

15. Вариант

Сложность

1

Вводится 32 символа. Они упаковываются попарно в массив слов и располагаются последовательно в соседних словах памяти. Таким образом, в битовом представлении массив будет иметь размер 16x16 бит. Программа должна выводить битовую матрицу в двоичном виде как в файл, так и на экран, а также выводить количество единиц, находящихся по главной диагонали матрицы 16x16.

16. Вариант

Сложность

2

Написать программу, которая удаляет файл, заданный в командной строке.
Предусмотреть использование заполнителя (? – любой символ, * - любые символы).
Использовать функции поиска файлов.

17. Вариант

Сложность

1

Найти минимум и максимум в массиве и распечатать их в шестнадцатеричном виде.
Массив вводится с клавиатуры в файл заданный в командной строке. Если имя файла не задано, программа должна его запросить.

18. Вариант

Сложность

1

Программа должна запросить имя файла (.txt), если оно не задано в командной строке. Прочитать файл, затем преобразовать следующим образом - маленькие буквы меняются на БОЛЬШИЕ, БОЛЬШИЕ на маленькие только в тех словах, где есть одновременно и маленькие и большие буквы. Преобразованный файл записать на диск с другим именем, если оно не дано, то с прежним.

19. Вариант

Сложность

2

Вывести на печать сообщение, которое должно содержать следующее:

Работает программа (имя), которая
выводит данное сообщение !

Программа узнает свое имя с помощью метода описанного в лекциях стр74-75.

Вслед за последней строкой ASCIIZ окружения находится нулевой байт, указывающий конец официального окружения. Следующие два байта содержат 16-битовый двоичный счетчик дополнительных строк (обычно 0001H). Вслед за значением счетчика находится строка ASCIIZ, содержащая путь и имя файла. Это в точности та строка, которая использовалась функцией DOS 4bH (EXEC) для загрузки и запуска вашей программы.

Рамку можно вывести с помощью псевдографики.

20. Вариант

Сложность

1

Ввести текст из файла и вывести на экран только латинские буквы, вместо других символов выводить пробел. Выводить на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) первую порцию, т.е. 25 строк, затем программа ждет нажатия Enter и распечатывает следующую порцию информации из файла. Текст выводится из файла, заданного в командной строке. Если файл не задан, программа должна запросить его.

21. Вариант

Сложность

1

Ввести текст в байтовый массив. Упорядочить коды ASCII по возрастанию и вывести текст в файл. Полученный текст вывести на экран. Если имя файла не задано в командной строке, программа должна запросить его.

22. Вариант

Сложность

1

Написать программу, которая осуществляет слияние нескольких файлов и записывает их в дополнительный файл. В командной строке указывается имя дополнительного файла. Программа выдает подсказку на ввод количества файлов и на ввод имени каждого файла. Место слияния помечается символом, т.е. вводится дополнительный символ (|) – вертикальная черта.

23. Вариант

Сложность

1

Запросить имя файла, если оно не указано в командной строке. Записать в файл массив символов, который вводится с клавиатуры. В конец файла дописать информацию – сколько символов было введено, сколько строк, сколько русских символов, сколько латинских.

24. Вариант

Сложность

1

Написать простой кодировщик, т.е. при введении одного символа на экране печатается другой. Таблица перекодировки задается в файле, который вводится в командной строке.

25. Вариант

Сложность

2

Пользователь вводит латинский текст. Вывести гистограмму частоты букв алфавита. Гистограмма строится непосредственно при вводе символов, т.е. «на глазах» должно быть видно изменение всех столбиков гистограммы. .

```
a ==
b ====
c =
d ===
e ==
f =
```

```
.
.
.
```

```
+++++
tekst vvoditsya zdes ...
```

26. Вариант

Сложность

1

Программа должна запросить имя текстового файла, если оно не задано в командной строке. Прочитать файл и записать на диск с другим именем, если оно задано. Если не задано новое имя файла, то записать в исходный файл. Программа должна прижимать все строки к правой границе.

27. Вариант

Сложность

1

Подсчитать частоту вхождения символа в массив. Массив водится из файла, заданного в командной строке. Символ задается пользователем. Результат – частота - выводится в десятичном формате на экран.

28. Вариант

Сложность

1

Ввести текст и осуществить его перекодировку в соответствии с алгоритмом перекодировки. После этого вывести перекодированный текст. Перекодировка осуществляется по следующему алгоритму – код ASCII каждого нечетного символа получается из кода ASCII введенного символа путем сдвига байта влево на один разряд, а код ASCII каждого четного символа получается из кода ASCII введенного четного символа путем сдвига байта вправо на один разряд. Использовать команды `shl` и `shr`.

29. Вариант

Сложность

1

Программа должна запросить ввод текстового файла (если он не введен в ком.строке). Программа должна заменять русские буквы на латинские в тех словах, где есть одновременно и русские и латинские буквы.

30. Вариант

Сложность

2

Программа должна запросить имя текстового файла, если оно не задано в командной строке. Прочитать файл и записать его на диск с другим именем; если оно не задано, то с прежним. Программа должна искать подстроку заданную пользователем и заменить ее на другую подстроку заданную пользователем.

31. Вариант

Сложность

1

Программа должна запросить имя текстового файла, если оно не задано в командной строке. Прочитать файл и записать на диск с другим именем, если оно не задано, то с прежним. Программа должна прижимать все строки, в которых не больше 10-ти символов к правой границе, а все строки, у которых большее количество символов к левой границе. Размер строк не более 80 символов.

32. Вариант

Сложность

1

Программа должна запросить имя текстового файла, если оно не задано в командной строке. Прочитать файл и записать на диск с другим именем, если оно не задано, то с прежним. Программа должна заменить <ВК> на <ВК><ПС>, и все пробелы на знак табуляции и вывести на экран и в файл преобразованный текст.

33. Вариант

Сложность

1

Программа должна запросить ввод текстового файла (если он не введен в ком.строке). Программа должна заменять маленькие буквы на БОЛЬШИЕ латинские в тех словах где есть одновременно и цифры и латинские буквы. Все цифры заменять на символы нижнего регистра этой же клавиши.

34. Вариант

Сложность

1

Прочитать текст из файла в байтовый массив и вывести его на экран, исключая символы

`_ . , : ; ! ? ТАВ () ? № % * / \ .`

Имя файла задается в командной строке, а в случае его отсутствия, запрашивается с клавиатуры. Вместо этих символов должен быть выведен символ, который вводится как аргумент при запуске программы.

35. Вариант

Сложность

1

Вывести в файл и на экран таблицу:
символ ASCII-соответствующий hex-код
Имя файла задается в командной строке.
Первый символ таблицы вводит пользователь, остальные до конца таблицы.

36. Вариант

Сложность

1

Изменить адрес диспетчера по Ctrl-Break. Записать свой обработчик. При нажатии на Ctrl-Break должно выдаваться сообщение/!

37. Вариант

Сложность

1

Написать программу перекодировки текста. Каждые 16 символов умножаются (логически AND) на строки матрицы:

```
0 1 1 1 . . . 1 1
1 0 1 1 . . . 1 1
1 1 0 1 . . . 1 1
1 1 1 0 . . . 1 1
. . . . . . . .
1 1 1 1 . . . 0 1
1 1 1 1 . . . 1 0
```

Получаемые символы выводятся на экран и записываются в файл, который или задан в командной строке или запрашивается, если не задан.

38. Вариант

Сложность

1

Программа должна распечатать на экране и вывести в файл, имя которого задано в командной строке вектора из PSP в формате - xxxx:xxxx (hex)

```
полный. адрес завершения программы    xxxx:xxxx
полный адрес прерывания по Ctrl-Break  xxxx:xxxx
полный адрес прерывания по ошибке      xxxx:xxxx
```

39. Вариант

Сложность

1

Найти минимум в массиве и распечатать его в десятичном виде. Массив вводится из файла, заданного в командной строке. Если имя файла не задано, программа должна его запросить

40. Вариант

Сложность

1

Нарисовать на экране рисунок – объект из символов псевдографики. Стрелки должны передвигать изображение.

41. Вариант

Сложность

1

Написать программу, которая анализирует командную строку для запуска программы и выводит сообщение об ошибке, если строка не удовлетворяет требованиям DOS. Т.е. нужно проанализировать, правильно ли введен полный путь, имена дисков, каталогов, расширений...

42. Вариант

Сложность

2

Написать программу, которая должна выводить случайные по высоте, ширине и цвету прямоугольники (в режиме псевдографики). При нажатии на ENTER содержимое экрана записывается в файл, имя которого задается в командной строке при запуске программы.

43. Вариант

Сложность

1

В командной строке задано 2 имени файла. Прочитать файл, имя которого задано 1-ым и записать на диск под 2-м именем, при этом программа должна произвести следующие преобразования. Заменить все символы табуляции на один пробел, все маленькие буквы на большие и большие на маленькие, символы первого ряда клавиатуры заменятся следующим образом – символы верхнего регистра на символы нижнего регистра и наоборот.

44. Вариант

Сложность

1

Из командной строки считывается имя файла, если командная строка пуста, то запросить имя файла с клавиатуры. Содержимое файла преобразовать следующим образом заменить все символы SPACE, TAB, CR (возврат каретки) на одиночный пробел, полученный файл сохранить под другим именем, которое программа должна запросить у пользователя, причем если выше указанных символов нет, то имя второго файла не запрашивается. Вывести на экран содержимое первого файла, а затем второго файла, если он создается.

45. Вариант

Сложность

1

В командной строке при запуске программы указываются 2 имени файла. Ввести текст из 1-го файла, имя которого задано в командной строке. Отсортировать текст в порядке возрастания ASCII кодов первых символов слов с помощью простейшей пузырьковой сортировки. Вывести полученный текст во второй файл и на экран. Если в командной строке не указаны имена файлов, программа запрашивает их у пользователя, если в командной строке указано только одно имя, то имя второго файла программа запрашивает у пользователя.

46. Вариант

Сложность

1

Ввести текст из файла, имя которого задано в командной строке. Весь текст преобразуется следующим образом - каждое новое слово выводится в следующую колонку за счет добавления необходимого числа пробелов, ширина колонок одинаковая и определяется по самому длинному слову в тексте. Вывести полученный текст в другой файл и на экран. Если имя второго файла не задано в командной строке, то запрашивается у пользователя.

47. Вариант

Сложность

1

Ввести текст из файла, имя которого задано в командной строке. Текст сохраняется в байтовом массиве в памяти программы. Затем осуществляется преобразование массива следующим образом – первые 8 байт меняются местами со следующими 8 байтами и т. д. Последний обмен (если осталось меньше 8 байт) выполняется над тем количеством байт, которые остались. Вывести полученный текст в другой файл. Если имя второго файла не задано в командной строке, то запрашивается у пользователя.

48. Вариант

Сложность

1

В программе создается байтовый массив размером 25x80, состоящий из символов пробел. Программа предлагает ввести количество символов, которые затем будут введены. Пользователь вводит координаты символа x (0-79) и y (0-24), затем сам символ. Программа должна поместить символ в нужное место в массиве. После ввода необходимого количества символов, полученный текст выводится на экран и в файл, имя которого задано в командной строке.

49. Вариант

Сложность

1

Ввести текст из файла, имя которого задано в командной строке. Текст преобразуется следующим образом – меняются местами первый и последний символ, затем второй и предпоследний и т.д. Вывести полученный текст в другой файл (если имя второго файла не указано в командной строке, то запрашивается) и на экран.

50. Вариант

Сложность

1

Ввести текст из файла, имя которого задано в командной строке и вывести на экран. Текст занимает весь экран (25x80) символов. Затем программа запрашивает координаты x (0-79) и y (0-24). Соответствующий символ меняется следующим образом, если это буква, то маленькая меняется на большую и наоборот, если цифра, то на соответствующий символ из нижнего регистра. Полученный текст выводится и на экран и в файл. Если имя второго файла не указано в командной строке, то запрашивается у пользователя.

51. Вариант

Сложность

1

Программа распечатывает свой код в шестнадцатеричном виде (DUMP), т.е. саму себя. Программа распечатывается блоками по 256 байт (на экране 16 строк и 16 столбцов) Затем ждет нажатия Enter и распечатывает следующий блок. Также весь вывод копируется в файл, имя которого задано в командной строке.

52. Вариант

Сложность

1

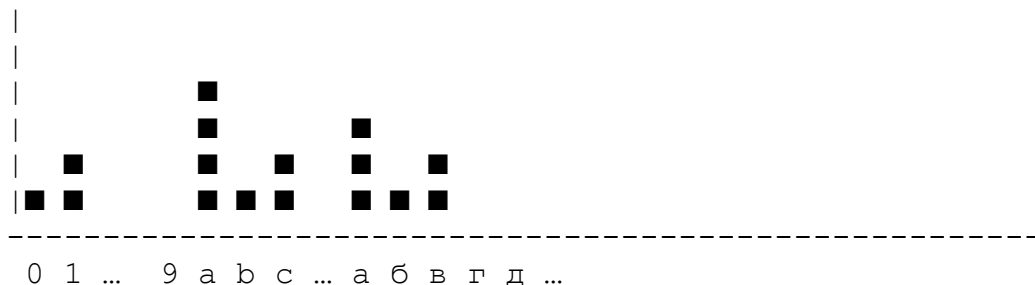
Разработать программу, которая выводит на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) содержимое текстового файла, имя которого задано в командной строке. Затем ждет нажатия Enter и распечатывает следующую порцию информации из файла. Когда будет достигнут конец файла, программа должна вывести на экран символы <EOF>. Каждая порция информация, каждый экран распечатывается в рамке, которая состоит из простейших символов псевдографики (горизонтальных и вертикальных черточек и символов уголок), предусмотреть пробелы между рамкой и текстом и необходимые переносы строк.

53. Вариант

Сложность

2

Разработать программу, которая выводит на экран гистограмму – частоту появления символов в тексте (на экране 25 строк и 80 столбцов). При запуске программы в качестве аргумента указывается имя текстового файла. Текст состоит только из цифр и латинских и русских букв. По горизонтали выводятся символы, по вертикали столбцы гистограммы в виде символов псевдографики, гистограмма должна поместиться на один экран. Масштабирование производится следующим образом – определяется самый часто встречаемый символ в тексте, ему будет соответствовать самый высокий столбец, высота других столбцов рассчитывается пропорционально. Гистограмма должна быть сохранена в файле, имя которого запрашивается программой.



54. Вариант

Сложность

1

Разработать программу, которая выводит на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) содержимое текстового файла, имя которого задано в командной строке. Затем ждет нажатия Enter и распечатывает следующую порцию информации из файла. Программа должна преобразовать текст. Каждая строка файла центрируется (наподобие титров в фильмах). Часть строки до символа табуляции прижимается к центральной границе, после символа табуляции начинается от центральной границы, предусмотреть пробелы между невидимой центральной вертикальной границей и текстом.

Пример:

Исходный текст:

```
1слово 2слово <tab> 3слово 4слово 5 слово
1слово <tab> 2слово
1слово <tab> 2слово 3слово
```

Полученный текст:

```
1слово 2слово 3слово 4слово 5слово
      1слово 2слово
      1слово 2слово 3слово
```

55. Вариант

Сложность

1

Разработать программу, которая выводит на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) содержимое текстового файла, имя которого задано в командной строке. Затем ждет нажатия Enter и распечатывает следующую порцию информации из файла. Программа должна преобразовать текст. Каждая строка файла преобразуется следующим образом - часть строки до символа табуляции прижимается к левой границе, после символа табуляции часть строки прижимается к правой границе. Преобразованный текст сохраняется в файле, имя которого запрашивает пользователь. Пример:

Исходный текст:

```
1слово 2слово <tab> 3слово 4слово 5 слово
1слово <tab> 2слово
1слово <tab> 2слово 3слово
```

Полученный текст:

```
1слово 2слово 3слово 4слово 5слово
1слово 2слово
1слово 2слово 3слово
```

56. Вариант

Сложность

1

Разработать программу, которая выводит на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) содержимое текстового файла, имя которого задано в командной строке. Затем ждет нажатия Enter и распечатывает следующую порцию информации из файла. Программа должна преобразовать текст. Каждая строка файла преобразуется следующим образом - 1-ое слово выводится на первой строке, следующие 2 слова на второй строке, следующие 3 слова на третьей строке и т.д. Когда строка доходит до правой границы, вывод происходит как бы зеркальной последовательности, т.е. на каждой следующей строке количество слов сокращается на одно. Преобразованный текст сохраняется в файле, имя которого запрашивает пользователь.

Пример:

Исходный текст:

```
11слово 12слово 13слово 14слово 15 слово
21слово 22слово
31слово 32слово 33слово
...
k1слово k2слово k3слово k4слово k5слово k6слово
11слово 12слово 13слово 14слово 15слово 16слово 17слово
```

Полученный текст:

```
11слово
12слово 13слово
```

14слово 15слово 21слово
 22слово 31слово 32слово 33слово
 ...
 (k-1)пслово k1слово k2слово k3слово k4слово k5слово k6слово
 l1слово l2слово l3слово l4слово l5слово l6слово
 l7слово l8слово
 ...
 Где первый символ номер строки, второй – номер слова.

57. Вариант

Сложность 1

Написать программу, которая читает текстовый файл и распечатывает его на экране и выводит в другой файл. Имена файлов заданы в командной строке или запрашиваются с клавиатуры. Программа должна выполнить следующие преобразования – любое количество идущих подряд пробелов заменяется одним пробелом. То же и с символами табуляции – все подряд идущие символы табуляции заменяются одним символом табуляции. Преобразованный текст записывается во второй файл.

58. Вариант

Сложность 2

Написать программу, которая читает текстовый файл и распечатывает его на экране и выводит в другой файл. Имена файлов заданы в командной строке или запрашиваются с клавиатуры. Программа должна выполнить следующие преобразования – найти в исходном файле слово тел. или tel. за которым следуют цифры и вывести эти строки начиная с тел. с новой строки. Преобразованный текст записывается во второй файл.

59. Вариант

Сложность 2

Написать программу, которая читает текстовый файл и распечатывает его на экране и выводит в другой файл. Имена файлов заданы в командной строке или запрашиваются с клавиатуры. Программа должна выполнить следующие преобразования – найти в исходном файле слово e-mail за которым следуют латинские буквы и есть символ @. Вывести эти строки начиная с e-mail с новой строки. Преобразованный текст записывается во второй файл.

60. Вариант

Сложность 1

Написать программу, которая читает текстовый файл и распечатывает его на экране и выводит в другой файл. Имена файлов заданы в командной строке или запрашиваются с клавиатуры. Программа должна выполнить следующие преобразования – найти в исходном файле последовательность символов, заданную пользователем и заменить ее на другую последовательность символов, которая также задается пользователем. Преобразованный текст записывается во второй файл.

61. Вариант

Сложность

2

Написать программу, которая читает текстовый файл и распечатывает его на экране и выводит в другой файл. Имена файлов заданы в командной строке или запрашиваются с клавиатуры. Программа должна выполнить следующие преобразования – найти в исходном файле последовательность символов, заданную пользователем и выделить ее с помощью подсветки фона. (Здесь необходимо разобраться с атрибутами символов. см.лекции). Преобразованный текст записывается во второй файл.

62. Вариант

Сложность

2

Написать программу, которая читает текстовый файл и распечатывает его на экране и выводит в другой файл. Имена файлов заданы в командной строке или запрашиваются с клавиатуры. Программа должна выполнить следующие преобразования – найти в исходном файле все пробелы и табуляции и все перевода строки и выделить эти символы с помощью подсветки фона. (Здесь необходимо разобраться с атрибутами символов. см.лекции). Преобразованный текст записывается во второй файл.

63. Вариант

Сложность

2

Ввести текст из файла, имя которого задано в командной строке. Весь текст преобразуется следующим образом - каждое новое слово выводится в следующую колонку, ширина колонок задается пользователем. Если слово не помещается в колонку, то оно обрезается. Колонки выделяются вертикальной чертой. Вывести полученный текст в другой файл и на экран. Если имя второго файла не задано в командной строке, то запрашивается у пользователя.

64. Вариант

Сложность

2

Разработать программу, которая выводит на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) содержимое текстового файла, имя которого задано в командной строке. Текст не более 25 строк. Затем ждет нажатия Enter и в случайном порядке начинает подсвечивать символы (яркий белый) (Здесь необходимо разобраться с атрибутами символов. см.лекции). Номер строки и столбца выбираются случайно. После некоторой задержки, подсвеченный символ приобретает прежний цвет и подсвечивается другой символ.

65. Вариант

Сложность

2

Программа должна обеспечить ввод текста в массив. Текст вводится из файла. Имя файла задается в командной строке. Текст необходимо вывести на экран, при этом слова выбираются в случайном порядке (один раз выведенное слово уже не участвует в выборе). Полученный текст записать в другой файл, имя которого программа запрашивает у пользователя.

66. Вариант

Сложность

2

Программа должна запросить имя текстового файла, если оно не задано в командной строке. Прочитать файл и записать на диск под другим именем, если оно не задано, то с прежним. Весь текст преобразуется следующим образом - каждое новое слово выводится на следующей строке, перед словом выводится столько пробелов, сколько на предыдущей строке занято текстом. Максимальная длина строки 80 символов. Получается «лесенка». Если слово не помещается на строке, то оно размещается на следующей строке в начале и т.д. Размер файла не ограничен. Преобразованный текст сохраняется в файле, имя которого берется из командной строки или запрашивается у пользователя.

Пример:

Исходный текст:

```
11слово 12слово 13слово 14слово 15 слово
21слово 22слово
31слово 32слово 33слово
...
```

Полученный текст:

```
11слово
    12слово
        13слово
            14слово
                15слово
                    21слово
                        22слово
                            31слово
32слово
    33слово
...
```

Где первый символ номер строки, второй – номер слова.

67. Вариант

Сложность

1

Разработать программу, которая в качестве аргументов при запуске принимает два имени файлов. Если при запуске аргументы опущены, то программа запрашивает имена файлов. Текст вводится из первого файла и после преобразования записывается во второй. Преобразование следующее - осуществить замену маленьких букв на БОЛЬШИЕ, БОЛЬШИЕ на маленькие, символы нижнего регистра первого ряда клавиатуры на символы верхнего регистра, т.е. на цифры. Преобразованный текст вывести как в файл так и на экран.

68. Вариант

Сложность

2

Разработать программу, которая выводит на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) падающие символы в стиле «матрицы». Исходное состояние экрана берется из текстового файла, имя которого задано в командной строке. Текст не более 25 строк.

69. Вариант

Сложность

3

Разработать программу, которая реализует игру. На экран выводится простой объект, который можно перемещать влево и вправо стрелками. Сверху «падают» символы (например, буквы O). Управляя объектом вы должны увернуться от падающих символов. Если увернуться не получилось, объект «взрывается» и игра начинается сначала.

70. Вариант

Сложность

2

Разработать программу, которая выводит на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) содержимое текстового файла, имя которого задано в командной строке. Текст не более 25 строк. Затем ждет нажатия Enter и начинает «сжимать» изображение, убирая с экрана сначала крайние левые и правые столбцы, затем верхние и нижние горизонталы и т.д. пока от текста не останется ничего. Затем текст начинает разворачиваться в обратном порядке.

71. Вариант

Сложность

2

Разработать программу, которая выводит на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) содержимое текстового файла, имя которого задано в командной строке. Текст не более 25 строк. Затем ждет нажатия Enter и в случайном порядке начинает убирать символы. Номер строки и столбца выбираются случайно. Программа работает до тех пор пока все символы не исчезнут.

72. Вариант

Сложность

3

Разработать программу, которая выводит на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) «матрицу» 25 на 80 всю заполненную одинаковыми символами. Затем в произвольное место экрана выводится какой-то другой символ, которым можно управлять с помощью стрелок. При движении этого символа стираются те символы, которые были изначально на экране.

73. Вариант

Сложность

2

Разработать программу, которая выводит на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) содержимое текстового файла, имя которого задано в командной строке (например filename1.txt). Размер файла также 25 на 80 символов. Через заданное время выводится другой файл – filename2.txt и т.д, до тех пор пока не будет нажат Enter.

74. Вариант

Сложность 2

Разработать программу, которая выводит на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) содержимое текстового файла, имя которого задано в командной строке. Текст в файле также 25 строк и 80 символов с строке. Затем ждет нажатия Enter и в случайном порядке начинает переставлять строки местами. Номер строки выбирается случайно. После нажатия на Enter процесс заканчивается и происходит выход из программы.

75. Вариант

Сложность 2

Разработать программу, которая запрашивает тестовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит случайные числа от 1 до 24. Прочитать файл, преобразовать текст в числа. Вывести на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) цветные столбики, высота которых соответствует каждому числу. Предварительно экран должен быть очищен.

76. Вариант

Сложность 2

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит строки – $X = np$, $Y = mm$, где np - случайные числа от 0 до 79, а mm - случайные числа от 0 до 24. Прочитать файл, преобразовать текст в числа. Вывести на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) буквы латинского алфавита, с координатами X, Y . Всего 26 букв от A до Z. Предварительно экран должен быть очищен.

77. Вариант

Сложность 2

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит строки – $X = np$, $Y = mm$, где np - случайные числа от 0 до 79, а mm - случайные числа от 0 до 24. Прочитать файл, преобразовать текст в числа. Вывести на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) буквы латинского алфавита, с координатами X, Y . Всего 26 букв от A до Z. Предварительно экран должен быть очищен.

78. Вариант

Сложность 3

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит текст – $X = np$, $Y = mm$, где np - случайные числа от 0 до 79, а mm - случайные числа от 0 до 24. Прочитать файл, преобразовать текст в числа. Вывести на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) букву A латинского алфавита, с координатами X, Y . С помощью ввода цифр 2,4,6,8 передвигать букву на экране. Предварительно экран должен быть очищен.

79. Вариант

Сложность

3

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит строки – $X1=n1, Y1=m1, X2=n2, Y2=m2$ где $n1, n2$ - случайные числа от 0 до 79, а $m1, m2$ - случайные числа от 0 до 24. Прочитать файл, преобразовать текст в числа. Вывести на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) линию из символа в виде закрашенного знакоместа, с координатами $X1, Y1$ и $X2, Y2$. Линия должна быть максимально приближена к прямой. Предварительно экран должен быть очищен.

80. Вариант

Сложность

2

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит строки – $X=nn, Y=mm$, где nn - случайные числа от 0 до 79, а mm - случайные числа от 0 до 24. Прочитать файл, преобразовать текст в числа. Вывести на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) символ с ASCII кодом 0B0h (закрашенное знакоместо) с координатами X, Y . Предварительно экран должен быть очищен.

81. Вариант

Сложность

2

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит строки – $X=nn, Y=mm$, где nn - случайные числа от 0 до 79, а mm - случайные числа от 0 до 24. Прочитать файл, преобразовать текст в числа. Вывести на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) строку из символов с кодом ASCII 0B1h, которая начинается с позиции с координатами X, Y и заканчивается на правой границе экрана. Предварительно экран должен быть очищен.

82. Вариант

Сложность

2

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит строки – $X=nn, Y=mm, L=kk$, где nn - случайное число от 0 до 79, а mm - случайное число от 0 до 24, kk - случайное число 80- nn . Прочитать файл, преобразовать текст в числа. Вывести на экран (на экране 25 строк и 80 столбцов) строку длиной L , состоящую из символов с кодом ASCII 0B1h, которая начинается с позиции с координатами X, Y . Предварительно экран должен быть очищен.

83. Вариант

Сложность

2

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит ASCII текст. Прочитать и вывести в другой файл текст, в котором каждая строка «перевернута» в порядке LIFO.

84. Вариант

Сложность

1

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит ASCII текст. Прочитать и вывести в другой файл

текст, в котором каждая маленькая буква заменена на заглавную и наоборот, все заглавные на маленькие.

85. Вариант

| | |
|-----------|---|
| Сложность | 2 |
|-----------|---|

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит ASCII текст. Найти в файле количество вхождений подстроки. Подстрока задается в диалоге. Количество вывести на экран в десятичном виде.

86. Вариант

| | |
|-----------|---|
| Сложность | 2 |
|-----------|---|

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит ASCII текст. Прочитать и вывести в другой файл текст, в котором каждая строка «перевернута» в порядке LIFO.

87. Вариант

| | |
|-----------|---|
| Сложность | 2 |
|-----------|---|

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит ASCII текст. Прочитать файл в буфер. Рассортировать слова по возрастанию длины и вывести в другой файл.

88. Вариант

| | |
|-----------|---|
| Сложность | 2 |
|-----------|---|

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит ASCII текст. Прочитать и вывести на экран и в другой файл текст, в котором каждое предложение начинается с новой строки.

89. Вариант

| | |
|-----------|---|
| Сложность | 2 |
|-----------|---|

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит ASCII текст. Прочитать и вывести в другой файл текст, в следующем виде – В первой строке одно слово предложения, во второй два следующих слова, в третьей три и т.д. до конца строки. Следующая строка в таком же порядке. Таким образом, вид такой:

Первое

Второе третье

Четвертое пятое шестое

....

слово.

90. Вариант

| | |
|-----------|---|
| Сложность | 2 |
|-----------|---|

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит ASCII текст. Прочитать и вывести в другой файл текст, в котором слова выводятся в случайном порядке. (Программа генерации случайных чисел rand8.asm есть на google диске)

91. Вариант

Сложность

2

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит ASCII текст. Прочитать и вывести в другой файл текст, в котором каждое слово «перевернуто» в порядке LIFO.

92. Вариант

Сложность

2

Разработать программу, которая запрашивает текстовый файл или имя файла задано в командной строке. Файл содержит ASCII текст. Прочитать и рассортировать слова следующим образом. Вывести в один из двух выходных файлов все слова, начинающиеся с гласных букв, в другой файл все слова, начинающиеся с согласных букв.