**DATOTEKI-zadachi**

**Zadacha 1**

**#include <iostream>**

**#include <fstream>**

**using namespace std;**

**int main()**

**{**

**ifstream vlez("copy2.txt");/\*izlezna datoteka vlez od koja**

**kje chitame, odnosno vo ovoj sluchaj kopirame\*/**

**ofstream izlez("paste.txt");/\* izleza datoteka imenuvana**

**izlez, vo nea kje pishuvame, odnosno vo ovoj sluchaj**

**kje prekopirae toa shto e vo vlez \*/**

**string line;/\*promenliva string bidejki mozhe da ima povekje od edna bukva,**

**za da nema problemi pri zimanjeto na celiot tekst od datoteka vlez podochna \*/**

**while(vlez.eof()==false)/\* dodeka ne dojde krajot na linijata**

**vo datotekata vlez, odosno dodeka eof e false, da go pravi slednoto \*/**

**{//pochetok na while poradi povekje funkcii otvarame bracket**

**getline(vlez, line);/\*ja chita celata funkcijata od datotekata vlez**

**shto e od tipot na proennlivata "line"\*/**

**izlez<<line<<endl;/\*ispachatija zemanata promenliva od tipot**

**string pod imeto line, vo datotekata izlez \*/**

**}**

**char chr;/\* promenliva char, vo sluchajot da ima i nekoj character kako ','**

**etc., ja stavame ovaa promenliva \*/**

**vlez.get(chr);//od datotekata vlez da gi zeme odnosno prochita site characters**

**while(vlez)/\*dodeka vlez, odnosno kako shto predhodno postavivme**

**dodeka ima characters vo ovoj dokument, da pravi sledno \*/**

**{**

**izlez<<chr;/\* da gi iskopira site zemeni characters vo**

**datotekata imenuvana izlez \*/**

**vlez.get(chr);**

**}**

**//zatvaranje na dvete datoteki**

**vlez.close();**

**izlez.close();**

**return 0;**

**}**

**DATOTEKI-zadachi**

**Zadacha 2 – part 1**

**#include <iostream>**

**#include <cstdlib>//za system("PAUSE")**

**#include<fstream>//vlezno-izlezni datoteki, komandi etc.**

**#include<windows.h>//windows komandi od Shell**

**using namespace std;/\*da ne pishuvam std:: na sekoja komanda**

**kako cout, cin, int, char etc. \*/**

**int main()**

**{**

**A:**

**{**

**ofstream izlez("izlez.txt", ios::app);/\*datoteka vo koja kje**

**vnesuvame neshta, ios::app za da se zachuvuva ona shto**

**e predhodno vneseno, odnosno da se dopishuva do krajot \*/**

**cout<<endl<<"Vnesi go prviot karakteri: ";**

**char c1, c2;//promenlivi od tipot char**

**cin>>c1;//vnesuvanje na prvata promenliva od tipot char**

**Sleep(750);//odlozhuvanje na toa shto sleduva za 750mS**

**cout<<endl<<"Vnesi go vtoriot karakteri: ";**

**cin>>c2;//vnesuvanje na vtorata promenliva od tipot char**

**Sleep(750);//odlozhuvanje na toa shto sleduva za 750mS**

**cout<<endl<<"Vnesi golemina na niza: ";**

**int n;//promenliva od tipot int pod imeto 'n'**

**cin>>n;//vnesuvanje na taa promenliva**

**//ova kje se povtoruva dodeka ne vnese pravilno**

**while(cin.fail())/\*dodeka vnesuvanjeto na promenlivata**

**ne e uspeshno izvrsheno, odnosno vo ovoj sluchaj**

**proveruvame dali vnesenoto e od tochniot tip \*/**

**{**

**cin.clear();//izbrishi za povtorno vnesuvanje**

**cin.ignore(INT\_MAX, '\n');/\*ignoriraj go maksimumot**

**, odnosno se shto bilo vnesneno predhodno \*/**

**cout<<endl<<"Mozhe da vnesuvate samo broevi ";**

**cout<<endl<<"Vnesi broj: ";**

**cin>>n;//povtorno vnesuvanje**

**}**

**/\*slednoto bi ni sluzhelo da se proveri shto bi odelo na prvata**

**ili vtorata pozicija vo tekstot koj kje se ispechatuva, isto taka**

**bi sluzhelo za limitiranje na nizata, odnosno da bide golema**

**kolku shto kazhal korisnikot \*/**

**DATOTEKI-zadachi**

**Zadacha 2 – part 2**

**for(int i=0; i<n; i++)/\*dodeka promenlivata 'i' e pomala od vneseniot**

**broj za golemeni na nizata, da broi nagore od i \*/**

**{**

**if(i%2==0)/\*proveruva dali sekoja verzija od 'i' e parna, ako e**

**togash vo izlez kje se ispechati prviot character \*/**

**izlez<<c1<<" ";//pechatenje na prviot karakter(prvo mesto)**

**else// inaku, ako e neparna verzijata na 'i'**

**izlez<<c2<<" ";//se pechati vtoriot character (vtoro mesto)**

**}**

**izlez<<endl;//prazna linija za sledno vnesuvanje**

**izlez.close();//zatvaranje na datotekata**

**}**

**system ("PAUSE");//da ne dojde do kraj programata vednash**

**//dava opcija za dali saka korisnikot povtorno da ja koristi programata**

**cout<<endl<<"Dali sakate povtorno da go napravite ova?";**

**cout<<endl<<"Vnesi '1' za da, a '2' za ne";**

**cout<<endl<<"(1) - da";**

**cout<<endl<<"(2) - ne";**

**cout<<endl<<"Enter: ";**

**int n2;//promenliva od tipot int pod imeto 'n2'**

**cin>>n2;//vnesuvanje na taa promenliva**

**//ova kje se povtoruva dodeka ne vnese pravilno**

**while(cin.fail())/\*dodeka vnesuvanjeto na promenlivata**

**ne e uspeshno izvrsheno, odnosno vo ovoj sluchaj**

**proveruvame dali vnesenoto e od tochniot tip \*/**

**{**

**cin.clear();//izbrishi za povtorno vnesuvanje**

**cin.ignore(INT\_MAX, '\n');/\*ignoriraj go maksimumot,**

**odnosno se shto bilo vnesneno predhodno \*/**

**cout<<endl<<"Vnesete broj od edna od opciite: ";**

**cin>>n2;//povtorno vnesuvanje**

**}**

**//ako korisnikot vnel '1' da odi nazad do A**

**if (n2==1){ Sleep(850); goto A; }**

**//inaku, kraj na programata**

**else**

**Sleep(750)//da ko odlozhi krajot za 750mS**

**return 0;**

**}**

**DATOTEKI-zadachi**

**Zadacha 4 – part 1**

**#include <iostream>**

**#include <fstream>//vlezno-izlezni datoteki, komandi etc.**

**using namespace std;**

**int main()**

**{**

**ifstream read("score.txt");/\*izlezna datoteka vlez od koja**

**kje chitame, odnosno vo ovoj sluchaj kje gledame igrachi i poenni\*/**

**string name, name2;//promenlia string za iminjata na igrachite**

**int points, points2;//promenliva int za poenite**

**cout<<"Vnesi ime na igrach: ";**

**cin>>name;**

**cout<<"Vnesi broj na poeni: ";**

**cin>>points;**

**string names[100];**

**int score[100];**

**int i=0;**

**string line;**

**while(read.eof()==false)//dodeka ne stigneme do krajot na linijata**

**{**

**read>>name2>>points2;/\*vo datotekata da se ispechatat**

**vneseinte iminja i poeni so toa shto slednoto: \*/**

**/\*promenlivite names i score vo pozicijata [i] odnosno broj**

**koj odi nagore, da se ednakvi na predhodno zadadenite**

**promenlivi name2 i points2 \*/**

**names[i]=name2;**

**score[i]=points2;**

**i++;//broenje nagore od i**

**}**

**DATOTEKI-zadachi**

**Zadacha 4 – part 2**

**names[i]=name;**

**score[i]=points;**

**read.close();**

**/\*ova se pravi za da se menuvaat so pozicii onie koi imaat pogolem**

**broj, pr: 1.100; 2.600; 3.800, 4.900 - 900 kje se zameni so**

**800, 800[4], 900[3], 600[2] 100[1] - pa od tamu**

**900[3] <> 600[2] - 900[2] 600[3] --> 600[3] <> 800[4] - 600[4] - 800[3] -->**

**900[2] <> 100[1] - 900[1] 100[2] --> 100[2] <> 800[3] - 100[3] - 800[2] -->**

**100[3] <> 600[4] - 100[4] 600[3] --> 900[1], 800[2], 600[3], 100[4]; \*/**

**for(int j=0; j<=i; j++)/\*za j, shto pochnuva od 0, dodeka e**

**pomalo ili ednakvo na i, da broi nagore od 0 \*/**

**{**

**for(int k=j+1; k<=i; k++)**

**{**

**//menuvanje na mesta spored golemina na vrednost**

**int sml = score[j];**

**score[j]=score[k];**

**score[k]=sml;**

**string smlN = names[j];**

**names[j]=names[k];**

**names[k]=smlN;**

**}**

**}**

**ofstream out("score.txt");**

**for (int l=0; l<=i; l++)**

**{**

**out<<names[l]<<" "<<score[l];**

**if(l!=i)**

**out<<endl;**

**}**

**out.close();**

**return 0;**

**}**

**DATOTEKI-zadachi**

**Zadacha 5**

**#include <iostream>**

**#include <fstream>//vlezno-izlezni datoteki, komandi etc.**

**using namespace std;**

**int main()**

**{**

**ifstream in("normal.txt");/\* datoteka od koja kje gi**

**chitame broevite koi kje gi pretvarame vo ascii \*/**

**ofstream out("ascii.txt");/\*datoteka koja kje ja**

**kreirame vo koja kje gi zapisheme ascii verziite**

**od broevite vo predhodata datoteka \*/**

**int num;//promenliva int pod imeto 'num'**

**while(in.eof()==false)/\*dodeka ne stigneme do krajot**

**na linijata vo normal.txt fileot, da se pravi slednoto \*/**

**{**

**in>>num;/\*vo in gi deklarirame site neshta kako**

**predhodno deklariranata int num \*/**

**out<<(char)num<<endl;/\*vo drugata datoteka pod imeto out,**

**gi kastrirame(pretvarame) site int-ovi koi predhodno gi**

**zemavme, vo nivnata verzija kako karakteri \*/**

**}**

**in.close();**

**out.close();**

**return 0;**

**}**