

Задачи 1 / 3

1. Напишете програма, която проверява дали даден символен низ е префикс (начало) на друг символен низ.
2. Напишете програма, която отпечатва на екрана инициалите на името ви. Въведете името си от клавиатурата.
3. Напишете програма, която проверява дали даден символен низ е палиндром (един и същ е отпред назад и отзад напред).
4. Напишете програма, която брои колко пъти се среща всяка английска буква в даден символен низ. Запазете резултатите в масив.
5. Напишете програма, която проверява дали даден символен низ е анаграма (съдържа същите символи, но не задължително в същия ред) на друг символен низ. Проверявайте само английските букви.



Задачи 2 / 3

6. Напишете програма, която конкатенира елементите на масив от символни низове в един символен низ.
7. Напишете програма, която трансформира дадена матрица от реални числа в символен низ, така че при отпечатване на екрана на символния низ числата от матрицата да бъдат в четим табличен вид с точност 2 цифри след десетичната точка.
8. На някои мобилни телефони английската азбука се получава от натискане на клавишите по следния начин: ABC(2), DEF(3), GHI(4), JKL(5), MNO(6), PQRS(7), TUV(8), WXYZ(9).
Напишете програма, която приема последователност от натискания на клавиши (цифри) и конвертира последователността към символен низ от английски букви.

Задачи 3 / 3

9. Въведете неотрицателно цяло число n от клавиатурата и конструирайте низа, който се получава от слепването на числата $0, 1, 2, 3, \dots n$.
10. Продължение на Задача 10: за дадено неотрицателно цяло число $m \leq n$, открийте индекса на началото на числото в конструирания низ.
11. Реализирайте играта “Бесеница” – за тайна дума, потребителят трябва да въвежда буква, след което да се отпечата думата, в която са показани отгатнатите букви, а на мястото на неотгатнатите има `_`. Също така потребителят трябва да знае колко опита му остават.