**String cz. 2**

**String napis=”abcdefg”**

**substr** Zwraca podciąg danego łańcucha. napis1=napis.substr(0, 3) abc

**erase** Usuwa z danego łańcucha podciąg. napis.erase(1, 2) adefg

**insert** Wstawia podciąg do danego ciągu. napis.insert(2, "CD") abCDcdefg  
można też wstawiać do wnętrza jednego stringa drugi napis.insert(3,napis1)

**replace** Zastępuje określony podciąg innym. napis.replace(2, 3, "CDE") abCDEfg  
można też zastępować jednego stringa drugim napis.replace(3,napis1.size(),napis1)

**find** Zwraca numer pozycji podciągu. x=napis.find("c") 2

(jeżeli nie ma podciągu to zwraca wartość -1). Można również sprawdzać czy jeden string występuje w drugim   
x=napis.find(napis1)

**getline**  Pobieranie ciągu znaków wraz ze spacjami getline(cin,napis) ala ma kota

**Zadania (zakładamy że podane stringi pisane są małymi literami)**

1. Dany jest ciąg znaków l. Napisz program usuwający z tego ciągu powtarzające się znaki stojące obok siebie. Np. dla ciągu l=”aabbmaaacckdd” wynikiem będzie ”abmackd”.
2. Napisz program który wstawia po każdej samogłosce wyraz 3 literowy podany przez użytkownika.
3. Napisz program usuwający wszystkie samogłoski z ciągu znaków.
4. Napisz pogram zastępujący każdą sylabę ”ka” w na sylabę ”bo”.
5. Napisz program sprawdzający czy dane stringi zawierają się w sobie. A jeżeli tak to usuń z dłuższego stringa krótszego.
6. Napisz program usuwający spacje ze zdania np. dla zadnia  
   ala ma kota  
   wynikiem jest  
   alamakota

**Konwersja ze stringa na liczbę i odwrotnie.**

#include <sstream>

using namespace std;

int main()

{

float i; lub int i;

stringstream w;

string str;

cin>>str; lub cin >>i;

w << str; lub w<<i;

w >> i; lub w>>str;

Uwaga!

Jeżeli chcemy kolejne konwersje dokonywać w pętli trzeba dokonać czyszczenia zmiennej typu stringstream   
**w.clear();**

**Zadania**

1. Wczytaj dwa stringi, przekonwertuj na liczbę, dodaj te liczby i przekonwertuj otrzymaną liczbę na stringa.
2. Matematyka na stringach: dodaj dwie liczby zapisane na stringach bez konwersji. Sumuj poszczególne pozycje w stringach pamiętając o wartości znaku w tabeli kodów ASCII i o ewentualnym przenoszeniu przy dodawaniu.