

ΑΣΚΗΣΗ 3^η

T1_T10

Να συντάξετε πρόγραμμα με το οποίο έπειτα από μήνυμα προς το χρήστη, θα εισάγεται από το πληκτρολόγιο κείμενο με λατινικούς χαρακτήρες (πιο συγκεκριμένα θα εισάγεται η διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του χρήστη) και μετά από έλεγχο που θα γίνεται θα εμφανίζονται στην οθόνη και θα αποθηκεύονται σε μια περιοχή μνήμης μόνο οι κεφαλαίοι και οι μικροί λατινικοί χαρακτήρες (A-Z, a-z), καθώς και τα σύμβολα '@', και τελεία '.'. Η περιοχή αυτή θα είναι δηλωμένη με το όνομα Buffer και θα έχει μέγεθος 30. Η εισαγωγή θα τερματίζεται αν έχουμε πατήσει Enter ή έχουμε εισάγει 30 χαρακτήρες. Το πρόγραμμα θα ελέγχει αν έχει εισαχθεί ο χαρακτήρας '@', και στην περίπτωση που δεν έχουμε εισάγει τον χαρακτήρα αυτό θα εμφανίζεται κατάλληλο μήνυμα και θα τερματίζεται το πρόγραμμα. Π.χ.

Eisagete to email sas: Onomatepwnumowebmail.com
Den grapsate swsta to email sas

Αν όμως έχουμε εισάγει κάποιους χαρακτήρες και ανάμεσα σε αυτούς είναι ο χαρακτήρας '@', τότε θα εμφανίζεται στην οθόνη μήνυμα ακολουθούμενο από τους χαρακτήρες εκείνους που έχουμε αποθηκεύσει στο Buffer και προηγούνται του συμβόλου '@'. Π.χ.

Eisagete to email sas: Onomatepwnumo@webmail.com
Kalwsorisate: Onomatepwnumo

T1_T2

Να συντάξετε πρόγραμμα με το οποίο έπειτα από μήνυμα προς τον χρήστη, θα εισάγεται από το πληκτρολόγιο κείμενο με λατινικούς χαρακτήρες και αριθμούς. Θα αποθηκεύονται σε μια περιοχή μνήμης μετά από έλεγχο που θα γίνεται, μόνο οι κεφαλαίοι λατινικοί χαρακτήρες καθώς και οι αριθμοί.

Η περιοχή αυτή θα είναι μεγέθους 15 bytes. Η εισαγωγή θα τερματίζεται αν πατηθεί το σύμβολο αστέρι ('*') ή αν έχουμε εισάγει 15 χαρακτήρες-αριθμούς..

Το πρόγραμμα θα ελέγχει εάν έχουν εισαχθεί κάποιοι χαρακτήρες, και στην περίπτωση που δεν έχουμε εισάγει τίποτα θα εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα και θα τερματίζεται.

Αν όμως έχουμε εισάγει κάποιους χαρακτήρες, θα εμφανίζει στην οθόνη τους κεφαλαίους χαρακτήρες σε μία γραμμή και το άθροισμα των αριθμών (διψήφιος αριθμός) σε δεύτερη μετά από κατάλληλα μηνύματα.