ОТЧЁТ ПО ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ #9.1

за курсом «Программирование»

студента группы ПА-19-2

Ильяшенко Егора Виталиевича

кафедра компьютерных технологий, ДНУ

2019/2020 уч. Год

Вариант №8

1. Постановка задачи:

Вивести на екран слова, які починаються з тієї ж літери, що й перше слово речення. Надрукувати строку після вилучення цих слів.

1. Описание решение

Разбил задачи на функции, которые вызываются с меню. Функции с задачами вызываются через Switch-case по соответствующему номеру задачи.

1. Исходный текст программы

#include <iostream>

using namespace std;

int Menu();

int FillArr();

int Task8();

char arr[200];

int arr\_len = -1;

int Menu()

{

cout << "1) Ввести массив символов (<200)" << endl;

cout << "2) Вывод по заданию (8 вариант)" << endl;

cout << "Введите номер пункта, к которому желаете перейти - ";

int n; cin >> n; cout << endl;

switch (n)

{

case 0:

return -1;

break;

case 1:

FillArr();

system("Pause");

break;

case 2:

Task8();

system("Pause");

break;

default:

break;

}

return 0;

}

int FillArr()

{

system("cls");

cout << "Введите строку (<200) символов" << endl;

//cin >> arr;

cin.ignore();

cin.getline(arr, 200);

arr\_len = strlen(arr);

return 0;

}

int Task8()

{

system("cls");

if (arr\_len < 0)

return -1;

cout << arr << endl << endl;

char first\_ch = arr[0];

for (int i = 2; i < arr\_len; i++)

{

if (arr[i - 1] == ' ')

{

if (arr[i] == first\_ch)

{

for (int j = i; j < arr\_len; j++)

{

if (arr[j] != ' ')

{

cout << arr[j];

arr[j] = ' ';

}

else

{

i = j-1;

break;

}

}

cout << endl;

}

}

}

return 0;

}

int main()

{

setlocale(LC\_ALL, "Russian");

int menu\_sw = 0;

while (menu\_sw != -1)

Menu();

return 0;

}

//8. Вивести на екран слова, які починаються з тієї ж літери, що й перше слово речення. Надрукувати строку після вилучення цих слів.

1. Описание интерфейса

При запуске программы выводится меню. Чтобы перейти к пункту меню, необходимо ввести номер пункта с клавиатуры и нажать ENTER. Дальше следовать инструкциям.

1. Описание тестовых примеров

Вводил разные значения, после чего добавлял ограничения на вводимые данные. Если данные не соответсвовали требуемым, консоль очищалась, выводилось сообщение об ошибке ввода. После этого подпрограмма перезапускается.





