

# Polja: stringovi

## Laboratorijska vježba 4

### Uvod

U nastavku su navedeni zadaci koje je potrebno riješiti. Pri rješavanju treba paziti na nužne veličine polja pri deklaraciji.

### Zadaci

1. Pronaći i ispraviti greške u sljedećem tekstu programa.

---

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <string.h>
3
4  int main(void)
5  {
6      int i, n = 30;
7      char str[n] = "Je li moguće?"
8
9      str = "Kako da ne, kad da!";
10
11     //ispis stringa na ekran
12     for (i = 0; i < n; i++)
13         printf("%c", str[i]);
14
15     return 0;
16 }
```

---

2. Omogućiti korisniku unos jednog stringa od maksimalno 80 znakova. Pronaći i na ekran ispisati koliko se puta u njemu pojavljuje slog "ma".
3. Omogućiti korisniku unos jednog stringa od maksimalno 120 znakova. Odrediti i na ekran ispisati koliki postotak znakova čine mala, a koliki velika slova.
4. Omogućiti korisniku unos jednog stringa od maksimalno 100 znakova. Potom, prepisati ga u novi string, ali obrnuto. Ispisati oba stringa na ekran.
5. Omogućiti korisniku unos dva stringa od maksimalno 50 znakova. Ispisati na ekran onaj string koji ima manje velikih slova. Ako oba imaju jednak broj velikih slova, ispisati onaj s manje malih slova ili oba ukoliko su i u tom smislu jednaki.
6. Omogućiti korisniku unos jedne rečenice od maksimalno 220 znakova. Odrediti i na ekran ispisati srednju vrijednost svih znakova (njihovih ASCII vrijednosti) u stringu osim razmaka i točki koje treba preskočiti prilikom izračuna.

7. Omogućiti korisniku unos jednog stringa od maksimalno 110 znakova. Potom zamijeniti svako malo slovo ekvivalentnim velikim slovom i obrnuto. Na kraju, ispisati string na ekran. [Nije dozvoljeno koristiti funkcije standardne biblioteke za ostvarivanje zamjene slova.]
8. Omogućiti korisniku unos dva stringa od maksimalno 20 znakova. Spojiti ta dva stringa u jedan novi string te ga potom ispisati na ekran. [Nije dozvoljeno koristiti funkcije standardne biblioteke za ostvarivanje spajanja stringova.]
9. Omogućiti korisniku unos jednog stringa od maksimalno 80 znakova. Potom, dodatno mu omogućiti unos jednog znaka. Zamijeniti tim znakom sve znakove u stringu čija je ASCII vrijednost manja od aritmetičke sredine svih znakova. Na kraju, na ekran ispisati izmijenjeni string.
10. Omogućiti korisniku unos jednog stringa od maksimalno 60 znakova. Potom, prebrojati sve samoglasnike u stringu. Ako je broj samoglasnika  $q$ , zamijeniti sve znakove u stringu čija je ASCII vrijednost veća od  $r = \max\{32, 2q\}$  sa znakom čija je ASCII vrijednost jednaka  $r$ . Na kraju, na ekran ispisati izmijenjeni string.
11. Omogućiti korisniku unos jednog stringa od maksimalno 200 znakova. Stvoriti novi string na temelju originalnog tako da se izuzmu sva pojavljivanja znaka koji se prvi javlja u originalnom stringu. Ispisati dobiveni string na ekran. Primjerice, ako je unesen string "ybdsytxyo", novi sting bi bio "bdstxo".
12. Omogućiti korisniku unos stringa od maksimalno 180 znakova. Provjeriti nalazi li se negdje u stringu znak dvotočke (:), te ako se on pronade potrebno je sve iza tog znaka zapisati u novi string te ga ispisati na ekran. Primjerice, za string "Programiranje 1: Laboratorijska vježba 4" novi string bi bio "Laboratorijska vježba 4". Ukoliko u stringu nema dvotočke ispisati samo prikladnu poruku na ekran.