

Podstawy programowania

6. Stringi

- Ćw. 6.1** Napisz funkcję, która przyjmuje jako argument string i wyświetla na ekranie kolejno wszystkie jego znaki. Każdy znak powinien być ujęty w nawiasy kwadratowe. Na przykład dla argumentu *Jan* funkcja wyświetla *[J][a][n]*.
- Ćw. 6.2** Napisz funkcję, która z nazwy pliku (przesłanej jako argument typu string) usunie z niej ewentualne rozszerzenie i zwróci nazwę jako obiekt typu string. Na przykład dla argumentu *dokument_1956.doc* funkcja powinna zwrócić *dokument_1956*. Uwaga rozszerzenie pliku może mieć dowolną długość.
- Ćw. 6.3** Napisz funkcję, która przyjmuje jako argumenty string oraz pojedynczy znak i zwraca liczbę wystąpień znaku w stringu.
- Ćw. 6.4** Napisz funkcję, która przyjmuje jako argument string i sprawdza czy jest on palindromem. W zależności od tego zwraca 0 lub 1.
- Ćw. 6.5** Napisz funkcję sortującą tablice stringów.
- Ćw. 6.6** Napisz funkcję, która przyjmuje jako argumenty dwa stringi i sprawdza czy drugi string występuje w pierwszym jako podciąg.
- Ćw. 6.7** Napisz funkcję, która przyjmuje jako argumenty dwa stringi i sprawdza czy są one anagramami. W zależności od tego zwraca 0 lub 1.