# מבוא לעקרונות התכנות בשפת #C

# מטלה 05: משפטי תנאי ולולאות

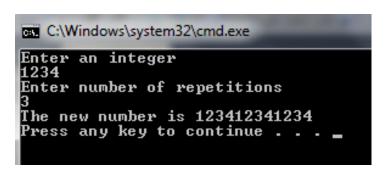
<u>תאריך הגשה:</u> שבוע

את קוד התוכניות, בצירוף דוגמאות פלט יש לשמור כקובץ WORD, וכן להוסיף קובץ ZIP המכיל את ספריית העבודה, ללא ספריות bin ו-obj (ראו דוגמה בקובץ באתר). את הקובץ יש להעלות לאתר הקורס, בהתאם לנהליי ההגשה החדשים. שימו לב, את כל התוכניות במטלה יש לשלב ב-Solution אחד, כל תוכנית ב-Project נפרד.

#### שאלה 1:

קלוט מהמשתמש מספר וספרה, והדפס למסך מספר חדש המורכב מחזרה n פעמים על הספרות שבמספר המקורי (n הוא הספרה שנקלטת מהמשתמש).

: דוגמא: עבור המספר 1234 והספרה 3 יוצג



- הערה: יש להשתמש בסוג המשתנה long, שזהה באופיו ל- int, אך יכול להכיל מספר גדול יותר.
- י ניתן להניח כי גודל מקסימאלי של תוצאה הוא 16 ספרות (תוצאה שתורכב ממספר ספרות גדול מ-16 עשויה להניב מספר לא תקין, כאשר המספר מורכב ממספר ספרות גדול משהמשתנה יכול להכיל).

#### :2 שאלה

כתוב תוכנית לקליטת פרטי אנשים. עם פתיחת התוכנית יוצג תפריט עם מספר אפשרויות לבחירה: הוספת שם, הוספת גיל, הוספת כתובת, צפייה בנתונים, יציאה. משתמש שיזין כקלט בחירה שונה מאלו המצוינות, תוצג לו הודעת שגיאה מתאימה, והתוכנית תסתיים.

## הנחיות לתוכנית (ניתן להשתמש ב-Program flow, אך לא חובה):

- יש לוודא את תקינות גיל המשתמש בלבד (1-100). במידה והקלט אינו תקין, תוצג הודעה מתאימה למשתמש, אך התוכנית תמשיך לרוץ.
  - אין צורך לוודא את תקינות שאר הקלטים. •
  - בחירה בצפייה בנתונים תציג אותם על המסך **רק אם כל 3 הקלטים הוזנו**, אחרת תוצג הודעת שגיאה מתאימה, והתפריט יעלה מחדש.
- במידה ולא הייתה בעיה, והנתונים הוצגו למשתמש, עליו לאשר אותם (y/n). במידה והוא אישר אותם ('y') התוכנית תסתיים, במידה ולא ('n'), התפריט ירוץ מחדש, כל קלט אחר (לדוגמה 'c') יציג הודעת שגיאה מתאימה, והתפריט יוצג מחדש.
  - בכל יציאה מהתוכנית, אם או ללא שגיאות, תוצג למשתמש פרידה נימוסית (Goodbye...).

- דרכי היציאה היחידות מהתוכנית הן: בחירה באפשרות יציאה מהתפריט, קבלת קלט משתמש הבוחר באפשרות שאינה קיימת, ואישור פרטי המשתמש שהוזנו (ראו נקודה 4). כל אופציה אחרת תוביל להצגה מחודשת של התפריט.
- ניתן להזין ולעדכן מחדש אינסוף פעמים את הקלטים השונים טרם היציאה מהתוכנית (אין חשיבות לסדר הכנסת הנתונים, אך פלט הנתונים יהיה בפורמט זהה)
- ניתן להשתמש בפקודה goto case, כדי לעבור לקייס אחר בפקודת ה-SWITCH לדוגמה, אם נרצה שבחירה באופציה 1 תוביל להרצת הפקודות שנמצאות באופציה 3 גם כן, יעשה שימוש בקוד הבא:

```
switch(number){
    case 1:
        Console.WriteLine(1);
        goto case 3;
    case 2:
        Console.WriteLine(2);
        Break;
    case 3:
        Console.WriteLine(3);
        Break;
}

בחירה ב-1 תציג את הפלט הבא:
```

דוגמה לפלט כאשר מהלך הנתונים תקין (במידה והזנת הנתונים שגויה או שהמשתמש לא אישר את הנתונים שהוקלדו, יש להציג את ההודעה המתאימה, או להציג מחדש את התפריט):

## <u>:3 שאלה</u>

יש לקלוט מהמשתמש מספר ולייצר מספר חדש המכיל רק את הספרות שבמיקומים הזוגיים. מיקומה של הספרה השמאלית ביותר הוא 0.

דוגמא: עבור המספר 123456 יש לייצר את המספר 135.

#### <u>שאלה 4:</u>

ציור "מלבן המכיל מעויין". יש לקלוט מספר שלם חיובי N ולהדפיס מבנה כוכביות באופן הבא:

המבנה מורכב מחלק ימני וחלק שמאלי המכילים כוכביות ומיושרים לצד ימין או שמאל בהתאם ,כאשר רק בשורה הראשונה והאחרונה אין רווח בין שני החלקים.

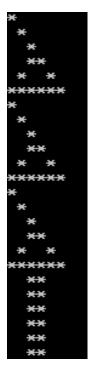
לדוגמא עבור N=5 יודפס המבנה הבא:



## <u>:5 שאלה</u>

ציור 3 "ג'ירפות" עם בסיס על עמוד. יש ליצור צורה המורכבת מ-3 צורות דמויות ג'ירפה ומתחת לכל אחת בסיס, אחת מתחת לשנייה, ולבסוף עמוד. יש לקלוט מהמשתמש מספר זוגי שיהווה בסיס לכל ג'ירפה. מַתחת ל-3 הג'ירפות יַש לצייר עמוד כפול בגובה המספר הזוגי שהתקבל כקלט מהמשתמש.

לדוגמא, עבור הערך 6:



דרך לפתרון למתקשים: ניתן לעשות כניסיון שימוש בסימן (כגון '-') כתחליף למרווחים, על מנת לקבל תחושה לגבי המבנה הנכון של הצורה.