

Programovanie 24: Textové súbory, základné príkazy pre prácu s textovými súborami. Napíšte program, ktorý:

- 1. prekopíruje vytvorený textový súbor do nového súboru;
- 2. zmení všetky písmena na veľké.

```
// Názov programu.
program application;

// Import potrebnej knižnice, ktorá obsahuje funkciu AnsiUpperCase().
uses sysutils;

// Definovanie konštánt, napr. názvy súborov.
const
  SRC_FILE_NAME = 'input.txt';
  DST_FILE_NAME = 'output.txt';

// Definovanie premenných, napr. obsah súborov.
var
  file_src, file_dst : text;
  line : string = '';

// Začiatok programu.
begin

  // Do premennej file_src priradíme zdrojový súbor...
  assign(file_src, SRC_FILE_NAME);

  // ... a otvoríme ho pre čítanie.
  reset(file_src);

  // Hláska, že sme otvorili zdrojový súbor.
  writeln('Zdrojový súbor bol úspešne otvorený.');
```

```
  // Do premennej file_dst priradíme cieľový súbor...
  assign(file_dst, DST_FILE_NAME);

  // ... a otvoríme ho pre zápis (prepísanie pôvodného obsahu,
  // prípadne ho vytvoríme ak neexistuje).
  rewrite(file_dst);

  // Hláska, že sme vytvorili/vyčistili cieľový súbor.
  writeln('Cieľový súbor bol úspešne vytvorený/vyčistený.');
```

```
// Cyklus while, kým neprejdeme celý zdrojový súbor.
while not eof(file_src) do begin
    // Prečítanie jedného riadku zo zdrojového súboru.
    readln(file_src, line);

    // Prekonvertovanie načítaného riadku na veľké písmená.
    line := AnsiUpperCase(line);

    // Zapísanie načítaného riadku do cieľového súboru.
    writeln(file_dst, line);

// Koniec cyklu while.
end;

// Hláska, že sa všetko poradilo.
writeln('Zdrojový súbor bol úspešne prekopírovaný do cieľového
súboru.');
```

```
// Zatvorenie oboch súborov.
close(file_src);
close(file_dst);

// Hláska, že sa sme zatvorili súbory.
writeln('Zdrojový aj cieľový súbor boli zatvorené.');
```

```
// Vypis, že kto program vytvoril :P
writeln('-----');
writeln('Vytvoril Matúš Petrofčík.');
```

```
// Čakanie na stlačenie Enteru.
writeln('Program ukončíte stlačením klávesy Enter.');
```

```
readln;

// Koniec programu.
end.
```