

# Imperative Programmierung

## Aufgabenblatt II

1. Da die Konstante EOF kein „richtiges“ Zeichen ist, wird die Konstante durch den Wert -1 gekennzeichnet.  
Implementiert wurde das Programm in der Datei „EOF.c“
2. Um mehrere Leerzeichen bzw. Tabulatorzeichen durch ein Leerzeichen zu ersetzen, wird ein boolean-Wert (wahr oder falsch) genutzt. Damit wird überprüft, ob das letzte Zeichen ein Leerzeichen war.  
Implementiert wurde das Programm in der Datei „copy1.c“
3. Um jedes Wort mit Zeile und Spalte auszugeben, wird eine if, else Konstruktion genutzt, um bei einem Leerzeichen bzw. bei einer neuen Zeile, die passenden Variable zu ändern und auszugeben.  
Implementiert wurde das Programm in der Datei „copy2.c“
4. Im ersten Teil der Implementierung wird zuerst die Länge der längsten Zeile ermittelt und außerdem auch die Anzahl der Zeilen. Dann wird für jede Spalte, jede Zeile durchgegangen und das Zeichen aus der jeweiligen Spalte ausgegeben.  
Implementiert wurde das Programm in der Datei „copy3.c“