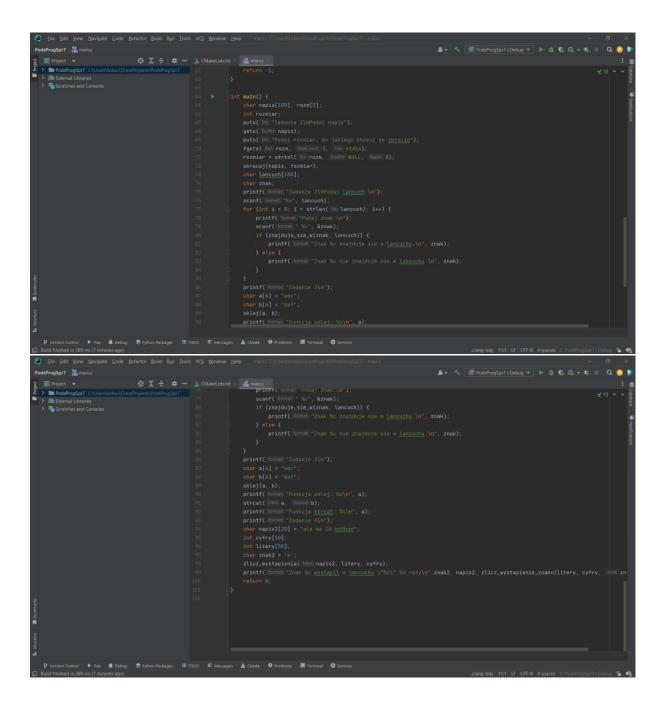
SPRAWOZDANIE NR 7				
Nazwa ćwiczenia	Łańc	uchy.	6	
Przedmiot	Podstawy programowania – laboratorium		4	POLITECHNIKA BYDGOSKA Wydział Telekomunikacji, Informatyki i Elektrotechniki
Student grupa	Marcin Ogórkiewicz, grupa 7			
Data ćwiczeń	21.12.2022	11.01.2023	Data oddania sprawozdania	

Kod oraz wynik działania programu

```
> Project C\Users
> PodsProgSpr7 C\Users
> Illi External Libraries
> Scratches and Consoles
                                                                                       stxt × # mainc ×
#include <stdio.h>
#include <string.hz
#include <stdlib.hz
 Project 
→ PodsProgSpr7 C\Users
→ Illi External Libraries
→ Scratches and Consoles
```



```
}
printf( format "Zadanie 3\n");
char a[6] = "abc";
char b[6] = "def";
sklej(a, b);
printf( format "Funkcja sklej: Xs\n", a);
strcat( Dest a, Source b);
printf( format "Funkcja strcat: Xs\n", a);
printf( format "Zadanie 4\n");
char napis2[28] = "ala ma 10 kotkom";
int cyfryf801:
 :\Users\koksu\CLionProiects\PodsProgSpr7\cmake-build-debug\PodsProgSpr7.exe
Znak d znajduje sie w lancuchu.
Podaj znak:
```

Zadanie 1

Program prosi użytkownika o wpisanie napisu oraz rozmiaru, do jakiego chce go skrócić, a ponieważ nie miałem korzystać z funkcji printf i scanf, najpierw pobiera wartość typu string funkcją fgets, po czym konwertuje ją na liczbę całkowitą funkcją strtol, w celu użycia w funkcji skracaj. Tam, program weryfikuje, czy łańcuch jest dłuższy od rozmiaru, do którego użytkownik chce go skrócić i jeśli tak jest, łańcuch zostaje skrócony i wypisany.

Zadanie 2

Program pobiera od użytkownika łańcuch znaków oraz znak, którego istnienie w podanym wcześniej łańcuchu użytkownik chce zweryfikować. Następnie wywołana zostaje funkcja znajduje_sie_w, która , w pętli for, sprawdza, czy podany znak zawiera się w łańcuchu. Gdy znak zawiera się w łańcuchu, funkcja zwraca wartość 1, a w przeciwnym wypadku 0, po czym zostaje wyświetlony odpowiedni

komunikat. Funkcja zostaje wywołana tyle razy, na ile znaków jest długi podany przez użytkownika ciąg.

Zadanie 3

Funkcja sklej pobiera dwa łańcuchy znaków: a i b. Funkcja sklej, za pomocą wskaźników, przechodzi do ostatniego znaku łańcucha a i dokleja, w pętli, znak po znaku, zawartość łańcucha b, modyfikując tym samym zawartość łańcucha a. Funkcja strcat działa w ten sam sposób, również modyfikując oryginalny łańcuch, do którego chcemy dokleić inne znaki.

Zadanie 4

Funkcja zlicz_wystapienia pobiera napis "ala ma 10 kotkow" i liczy ile razy każdy znak w tym napisie wystąpił. Następnie, równolegle z wypisaniem informacji dla użytkownika, ile razy litera "k" wystąpiła w napisie, zostaje wywołana funkcja zlicz_wystąpienia_znaku, która pobiera i zwraca ilość wystąpień litery "k" w napisie, z tablicy litery, bądź cyfry (w tym wypadku litery).

Wnioski

Zadania wykonane w ramach laboratorium były zrozumiałe. Ćwiczenie przygotowało mnie do pracy na łańcuchach znaków w języku c.