

Programy - Operácie s reťazcami :)

Vypísanie najdlhších slov vo vete

Program napísaný v jazyku Pascal.

```
program najdlhsie_slovo;

var
  dlzkavety,i,j,pocetmedzier,dlzka,max,pom:integer;
  veta:string;

zaciatok: array [1..20] of integer;
koniec: array [1..20] of integer;

begin
  veta:=('Emilko je dobrak a aj tak casto byva sam doma. ');
  dlzkavety:=length(veta);
  zaciatok[1]:=1;

  for i:=1 to dlzkavety do begin
    if copy(veta,i,1)=' ' then begin
      pocetmedzier:=pocetmedzier+1;
      koniec[pocetmedzier]:=i-1;
      zaciatok[pocetmedzier+1]:=i+1;
      writeln(zaciatok[pocetmedzier]);
      writeln(koniec[pocetmedzier]);
      writeln;
    end;
  end;
  koniec[pocetmedzier+1]:=dlzkavety-1;
  writeln (koniec[pocetmedzier]);writeln;

  for j:=1 to pocetmedzier+1 do begin
    dlzka:=(koniec[j]-zaciatok[j])+1;
    writeln(dlzka);
    if dlzka>max then max:=dlzka;
  end;

  writeln;
  writeln('Veta obsahuje ',pocetmedzier+1,' slov. ');
  writeln('Najdlhsie slovo obsahuje ',max,' znakov. Je to slovo: ');

  for i:=1 to pocetmedzier+1 do
    begin
      if (koniec[i]-zaciatok[i])+1 = max then
        begin;
          pom:=pom+1; if pom>1 then writeln ('a slovo: ');
          for j:=zaciatok[i] to koniec[i] do write (copy(veta,j,1));
          writeln;
        end;
    end;

  readln;
end.
```

Zoradenie slov vo vete podľa ich dĺžky

Program napísaný v jazyku Pascal.

```
program Slova_podla_dlzka;

var
```

```

tmp,slovo,pismeno,veta:string;
slova: array [1..10] of string;
dlzka_slova: array [1..10] of integer;
pom2,pom,dlzka_vety,i,j:integer;

begin
veta:= 'Jano je dobry a mily chlapec.';
for i:=1 to length (veta) do
begin
pismeno:=copy(veta,i,1);
writeln (pismeno);
if (pismeno<>' ') and (pismeno<>'.') then begin
slovo:=slovo+pismeno;
end;
if (pismeno=' ') or (pismeno='.') then begin
pom:=pom+1;
slova[pom]:=slovo;
dlzka_slova[pom]:=length (slova[pom]);
slovo:='';
writeln (slova[pom],dlzka_slova[pom]);
end;
end;
for j:=pom-1 downto 1 do
begin
for i:=1 to j do
begin
if (dlzka_slova[i])>(dlzka_slova[i+1]) then begin
tmp:=slova[i];
slova[i]:=slova[i+1];
slova[i+1]:=tmp;
pom2:=dlzka_slova[i];
dlzka_slova[i]:=dlzka_slova[i+1];
dlzka_slova[i+1]:=pom2;
end;
end;
end;
writeln;
for i:=1 to pom do begin
writeln (slova[i]);
end;
readln;
end.

```

Opačné číslo (Endian)

Program napísaný v jazyku Pascal.

```

program Endian;

var
  cislo, cislo2: string;
  i,dlzka: integer;

begin
  writeln('Napiste cislo. ');
  readln(cislo);
  dlzka:=length(cislo);
  cislo2:=cislo;
  for i:=1 to dlzka do cislo2[dlzka-i+1]:=cislo[i];

```

```
writeln(cislo2);
readln;
end.
```

Výpočet ceny za telegram (10 centov za písmeno)

Program napísaný v jazyku Pascal.

```
program Telegram2;
var
telegram,pismo:string;
i:integer;
poplatok:real;
begin
telegram:='Pridem na vlakovu stanicu.';
for i:=1 to length(telegram) do begin
pismo:=copy(telegram,i,1);
if (pismo<>' ') and
(pismo<>'?') and
(pismo<>'.')) and
(pismo<>(',') and
(pismo<>'!')) then poplatok:=poplatok+0.1;
end;
writeln (poplatok:5:2);
readln;
end.
```

Najdlhšie slovo

Program napísaný v jazyku Pascal.

```
program Najdlhsie_slovo;
var
veta:string;
pom:array[0..10] of integer;
i,j,k,najdlhsie,zac,kon:integer;
begin
najdlhsie:=0;
veta:='Jano je rad doma sam. Vtedy si cita casopisy a knihy.';
for i:=1 to length(veta) do
if (veta[i]=' ') or (veta[i]='.') then begin
k:=k+1;
pom[k]:=i;
end;
for j:=k downto 1 do begin
if pom[j]-pom[j-1]>najdlhsie then begin
najdlhsie:=pom[j]-pom[j-1]-1;
zac:=pom[j-1]+1;
kon:=pom[j];
end;
end;
writeln('Najdlhsie slovo = ',copy(veta,zac,kon-zac));
readln;
```

end.

Početnosť písmen

Program napísaný v jazyku Pascal

```
program Pocetnost_pismen;
var
  veta,vybrany:string;
  dlzka_vety,i,j,n,pom:integer;
begin
  writeln('Zadajte vetu');
  readln(veta);
  dlzka_vety:=length(veta);
  writeln ('Dlзка vety ',dlzka_vety);
  for j:=65 to 90 do begin
    write(chr(j),' ',chr(j+32),' ');
    n:=0;
    for i:=1 to dlzka_vety do begin
      vybrany:=copy(veta,i,1);
      if(vybrany=Chr(j))or(vybrany=Chr(j+32))then begin
        n:=n+1;
      end;
    end;
    writeln(n);
  end;
  readln;
end.
```