

LAB. 6 - Łańcuchy znaków - napisy (string) oraz zmienne dynamiczne

W każdym z poniższych po napisaniu funkcji należy w funkcji *main* wczytać dwa napisy i wywołać napisaną funkcję w celu przetestowania działania

1. Napisac funkcję

- a) zliczającą ilość liter oraz kropek
- b) zliczającą ilość znaków nie będących ani litera ani cyfrą - *int inneZnaki(char s[])*

2. Napisac funkcję

- a) tworzącą kopię napisu w ten sposób, że znajdują się w nim wszystkie znaki oprócz spacji *void bezSpacji(char wzor[], char kopia[])*
- b) tworzącą kopię napisu w ten sposób, że znajdują się w nim wszystkie znaki oprócz zadanego znaku *void bezZnaku(char wzor[], char kopia[], char znak)*

3. Napisac funkcję

- a) tworzącą dynamiczną kopię napisu w ten sposób, że znajdują się w nim wszystkie znaki oprócz zadanego znaku *char * bezZnaku(char wzor[], char znak)*
- b) tworzącą dynamiczną kopię napisu w ten sposób, że znajdują się w nim wszystkie znaki oprócz spacji *char * bezSpacji(char kopia[])*

4. Napisac funkcję

- a) zwracająca pozycję pierwszego wystąpienia danego znaku w napisie i ilość wystąpień. Ilość wystąpień powinna być zwrócona przez nazwę a pozycja przez parametr funkcji. Gdy brak takiego znaku pozycja ma zwrócić wartość -1
- b) zwracająca pozycję ostatniego wystąpienia danego znaku w napisie i ilość wystąpień. Ilość wystąpień powinna być zwrócona przez parametr a pozycja przez nazwę funkcji. Gdy brak takiego znaku pozycja ma zwrócić wartość -1

5. Napisac funkcję, która

- a) zliczy razem ilość znaków w napisie. Znaki, które należy zliczyć są podane w dodatkowej tablicy w formie napisu
- b) skopiuje do nowego napisu ze starego tylko te znaki, które są podane w dodatkowej tablicy w formie napisu

6. Napisac funkcję, która zwróci w napisie indeks pierwszego wystąpienia innego napisu w tym napisie. Gdy brak takiego wystąpienia funkcja ma zwrócić -1.