

Znakový reťazec

Slúži na uchovávanie textov a prácu s nimi. Premenná typu znakový reťazec môže obsahovať ľubovoľnú postupnosť znakov (dĺžka textu je obmedzená len pamäťou operačného systému).

```
var text : string;
    pismenko : char;
    dlzkaTextu : integer;
begin
    text:= 'reťazec';
    pismenko:=text[3];           // ě
    text[3]:=text[1];           // rerazec
    text[2]:=Succ(text[4]);      // rbrazec
    text[1]:= 'O ';             // Obrazec
    dlzkaTextu:=length(text);    // 7
    pismenko:=text[length(text)]; // c
    text:='ráno';
    text:='dnešné ' + text;      //dnešné ráno
end;
```

ZREĎAZENIE

1. Napíšte program, ktorý do premennej typu string priradí obsah Editu, zistí koľko znakov má (ako dlhý je reťazec) a daný reťazec vypíše do Image-u tak, že každé písmenko je inej farby a inej veľkosti.

Tvoja veta má 23 písmen

V e s e l o s i p r o g ^r a m u j e m e .

2. Napíšte program, ktorý do premennej typu string priradí obsah Editu a do druhej premennej typu string nakopíruje zadanú vetu odzadu.

zadal si: Veselo si programujeme.

Tvoja veta naopak: .emejumargorp is oleseV

3. Napíšte program, ktorý v zadanom reťazci spočíta počet písmen, počet čísel, počet medzier.

zadal si: Jarné prázdniny začínajú 5. 3. 2018

počet písmen: 17

počet čísel: 6

počet medzier: 5

4. Napíšte program, ktorý zadanú vetu rozdelí na slová a slová vypíše pod seba.

zadal si: Jarné prázdniny začínajú 5. 3. 2018

Jarné

prázdniny

začínajú

5.

3.

2018

5. Napíšte program, ktorý zadaný text zašifruje pomocou Cézarovej šifry, pre $n=1$. T.j. tak, že každý znak (písmeno) v texte nahradí jeho nasledovníkom.

zadal si: Veselo si programujeme

šifra je: Wftfmp!tj!qsphsbnvkfnf

6. Napíšte program, ktorý umožní odšifrovať šifru, ktorá vznikla na princípe šifrovania z úlohy 5. Zašifrovaný text budeme zadávať cez Edit a tlačidlo ho rozšifruje.

šifra je: Wftfmp!tj!qsphsbnvkfnfie

odšifrované je: Veselo si programujeme

7. Napíšte program, ktorý nám umožní si zadať text a jedno písmeno, ktoré budeme v danom texte hľadať a nahrádzať ho písmenkom **q**.

zadal si: Veselo si programujeme

chcel si nahradiť písmeno: e

nahradená veta je: Vqsqlo si programujqmq

8. Napíšte program, ktorý vykreslí obrázok, pričom v programe použijete **iba jeden** cyklus **for** a **jednu** premennú typu **string**.

```
*
[*]
[[*]]
[[[*]]]
[[[[*]]]]
[[[[[*]]]]]
[[[[[*]]]]]
[[[[[*]]]]]
[[[[[*]]]]]
[[[[[*]]]]]
[[[[[*]]]]]
```

9. Napíšte program, ktorý zo zadaného textu (Edit) vyberie čísla a pre tieto čísla vypíše zvyšky po delení číslom 8.

```
zadal si vetu: Dnes je 13. 5. a v škole chýba 210 žiakov
zvyšok po delení čísla 13 8-kou je1
zvyšok po delení čísla 5 8-kou je0
zvyšok po delení čísla 210 8-kou je26
```

10. Napíšte program, ktorý zadaný text upraví tak, že každé druhé písmeno v texte bude malé, zvyšné budú veľké. Ostatné znaky nechá bez zmeny.
- Ak chceme z malého písmena veľké máme funkciu `UpCase`
 - Ak chceme z veľkého písmena malé: v ASCII tabuľke je každé malé písmeno vzdialené od svojho veľkého písmena presne o 32 znakov `Ord('a')-Ord('A')`

```
zadal si vetu: Dnes je pondelok. V triedach je spolu 510 stolov.
DnEs Je PoNdElOk. V tRiEdAcH jE sPoLu 510 StOlOv.
```