

Γλώσσα Προγραμματισμού C++

ΦΥΛΛΑΔΙΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ 8

Συμβολοσειρές

Για να λύσετε αυτές τις ασκήσεις θα πρέπει να έχετε προηγουμένως μελετήσει προσεκτικά τις αντίστοιχες σημειώσεις της θεωρίας στο e-class:

Έγγραφα >> ΘΕΩΡΙΑ >> Παρουσιάσεις για τη C >> 7. Συμβολοσειρές στη C

ANASTROFH_LEKSEON.cpp:

Γράψτε ένα πρόγραμμα που να διαβάζει από το πληκτρολόγιο μια λέξη και να την τυπώνει ανάστροφα πχ "HELLO" -> "OLLEH". Θεωρείστε ότι η λέξη που δίνεται δεν υπερβαίνει τους 20 χαρακτήρες.

Υπόδειξη: Χρησιμοποιήστε ένα μονοδιάστατο πίνακα τύπου `char` 20 θέσεων `char L[20]` για να αποθηκεύσετε την λέξη. Για το διάβασμα και την εκτύπωση μιας λέξης χρησιμοποιήστε τον προσδιοριστή `%s` στην αντίστοιχη σειρά ελέγχου Π.χ. `scanf("%s", &L)` `printf("... %s ...", L)`

Παράδειγμα εκτέλεσης προγράμματος – με **κόκκινο** τα δεδομένα από το πληκτρολόγιο

```
DOSE MIA LEKSH MEXRI 20 XAKAKTHRES: COMPUTER
H ANASTROFH LEKSH EINAI: `RETUPMOC`
```

PALINDROMES_LEKSEIS.cpp:

Γράψτε ένα πρόγραμμα που να διαβάζει από το πληκτρολόγιο μια λέξη και να ελέγχει αν είναι παλίνδρομη, δηλαδή αν ταυτίζεται με την ανάστροφή της (παραδείγματα: "LEVEL", "MADAM", "ANNA"). Θεωρείστε ότι η λέξη που δίνεται δεν υπερβαίνει τους 20 χαρακτήρες.

Παραδείγματα εκτέλεσης προγράμματος – με **κόκκινο** τα δεδομένα από το πληκτρολόγιο

```
1) DOSE MIA LEKSH MEXRI 20 XAKAKTHRES: LEVEL
   H LEKSH `LEVEL` EINAI PALINDROMH
```

```
2) DOSE MIA LEKSH MEXRI 20 XAKAKTHRES: HELLO
   H LEKSH `HELLO` DEN EINAI PALINDROMH
```