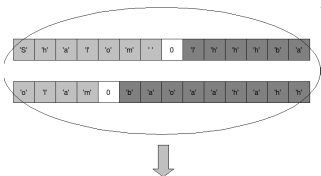


PRAKTIKA 9.2 – C LENGOAIA String

- 1) Landu beharrekoa
- 2) Ariketak



http://commons.wikimedia.org/wiki/File:C_language_shalom_olam_string_concatenation.png



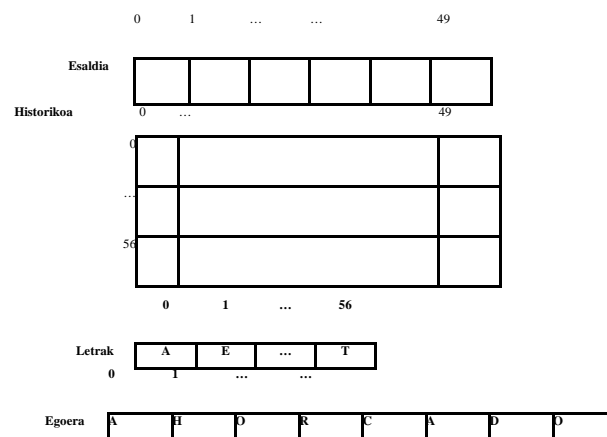
1.1 LANDU BEHARREKOA

- String ≈ esaldia ≈ karaktere katea
- Dimentsio bateko karaktere taula da. Elementuak banaka landu daitezke.
- Bere osotasunean esanahia du eta osoki erabili eta landu daiteke
- String bukaera adierazteko, automatikoki '\0' karaktere berezia kokatzen da
- string.h liburutegian string-ak moldatzeko funtzioak daude

2.1 ARIKETA I 'Ahorcado' jokia

- Ezkutuan dagoen hitz edo esaldi (50 letra) bat asmatu behar da. Hizkiak banaka-banaka eskatuko dira. Eskatutako hizkia esaldian badago agertuko da eta beste hizki bat eskatu daiteke; ez badago aukera bat galtzen da eta AHORCADO hitzaren hizki bat agertuko da. AHORCADO osatzen bada galdu da jokia. Ezkutuan dagoen esaldia osatzen bada irabazten da. Saiakeren historikoa aurkeztu.

2.2 ARIKETA I Datu egiturak



Saiakera

Akatsak