

Текстуалне датотеке - задаци

1. Написати програм који за задату текстуалну датотеку проналази најдужу линију у датотеци и исписује њен садржај. Уколико има више линија највеће дужине, исписати последњу линију. Линије у датотеци нису дуже од 100 карактера .
2. Написати програм који испред сваког реда у датотеци додаје његову дужину (задатак урадити на два начина – када су линије краће од 256 и када линије могу бити дуже од 256)
 - a. Улаз
Dat.txt :
Abc
1
2e
 - b. Излаз
Dat.txt :
3. Abc
1. 1
2. 2e
3. Написати програм којим се линије датотеке исписују и обрнутом поретку без коришћења типа ansistring. Линије датотеке не могу бити дуже до 1000 карактера. Није познато колико датотека има линија.
 - a. Улаз
Dat.txt :
Programiranje
I
Informatika
 - b. Излаз
Dat.txt :
Informatika
I
Programiranje
4. Креирати матрицу која представља шаховску таблу. На сваком пољу табле може се наћи по једна фигура – пешак, ловац, коњ, краљ, краљица и топ. Укупно има 16 фигура. Написати програм који од корисника захтева податке о фигурама и њиховим позицијама, смешта их у матрицу а затим исписује садржај матрице у текстуалну датотеку sah.txt. Свако поље је означено почетним словом боје (бело или црно), затим следи фигура (име фигуре) и на крају следи почетно слово боје фигуре. Матрицу представити као матрицу слогова. Типове фигура дефинисати набројивим типом.