

HÖHERE TECHNISCHE BUNDESLEHRANSTALT HOLLABRUNN

Datum: 3.10.2012	Art der Leistungsfeststellung: schriftliche Wiederholung		Wertung	Bewertung
Klasse: 2BHEL	Gegenstand: FSST	1.)	60	60
Zeit: 10 min +VB	Lehrer: JEDLICKA / REISINGER	2.)	40	40
+	Name des Schülers: Mötz Florian			
	0 - 50 richtig - 51 - 80 richtig o 81 - 100 richtig +	Σ	100 Punkte	100

1.) Fragen zu Strings:

- Wie legt man eine Stringvariable an, in die 96 ASCII-Zeichen eingelesen werden können.
- Welche 2 Befehle gibt es für die **Eingabe** von der Tastatur und **Ausgabe** am Bildschirm (mit **genauen** Beispielen in C).
- Nennen Sie 4 weitere String-Befehle (mit **genauen** Beispielen in C).
- Programmieren Sie, wie Sie die Länge eines Strings feststellen (Ohne den entsprechenden String-Befehl. Das Ergebnis soll in der Variable „len“ stehen).

2.) Schreiben Sie ein Programm, wo ein Text eingegeben wird und zählen Sie anschließend, wie viele „A“, „B“ und „C“ darin in Summe vorkommen. Diese Anzahl geben Sie dann am Bildschirm aus. Zeichnen Sie davon ein Struktogramm.

1. a) `char string[97];` // 97 = 96 + 1 für '\0'

b) `scanf("%s", string);` // Eingabe
`gets(string);` // Format string Variable

char-string, wo der String gespeichert wird

`printf("%s", string);` // Ausgabe

`puts(string);` // Format string Variable
 Variable

c) `strlen(string);` // gibt die Länge des Strings zurück
`strcat(string1, string2);` // hängt string2 an string1 an
`strcmp(string1, string2);` // überprüft, ob die Strings gleich sind
`strcpy(string1, string2);` // kopiert string2 in string1

```

1d) int len;
    char string[100];
    :
    len = 0;
    while (string[len] != '\0')
    {
        len++;
    }
len = 0;

```

```

2j) int main()
{
    int i, anzahl = 0;
    char string[256];
    printf("String eingeben: ");
    gets(string);
    for (i = 0; i < strlen(string); i++)
    {

```

```

        if (string[i] == 'A' || string[i] == 'B' || string[i] == 'C')
        {
            anzahl++;
        }

```

```

    }
    printf("A, B und C's im Text: %d", anzahl);
    return 0;
}

```

