**Naloge**

1. Sestavi program, ki prebere stavek in prešteje, kolik je besed v njem. Beseda je poljubno zaporedje znakov, posamezne besede pa so ločene z enim ali več presledki. Presledki se lahko pojavljajo tudi na začetku ali koncu stavka.
2. Vnesi niz: **Mount Everest je visok 8846 metrov.**
3. V nizu je 6 besed.

1. Sestavi program, ki bo za dani niz preveril, ali so oklepaji v njem pravilno gnezdeni. Omejiš se lahko samo na eno vrsto oklepajev (okrogle, oglate, zavite, ...). Oklepaji so pravilno gnezdeni, če oklepaji in zaklepaji nastopaji v parih in število zaklepajev nikoli ne preseže števila oklepajev, ko jih štejemo od leve proti desni.
2. Vnesi niz: **(a)xy((14+4(t))x(32))u**
3. Oklepaji so pravilno gnezdeni.

1. Sestavi program, kjer bo v danem nizu vse velike črke pretvoril v ustrezne male črke, in obratno. Vse druge znake naj pusti nespremenjene.
2. Vnesi niz: **abc+XYZ**
3. predelan niz: ABC+xyz

1. Sestavi program, ki bo iz danega niza sestavil nov niz tako, da ga bo stisnil. Pri stiskanju naj več zaporednih pojavitev istega znaka nadomesti s tem znakom in številom njegovih pojavitev (predpostaviš lahko, da bo zaporednih pojavitev istega znaka vedno manj kot 10). Program nato dopolni še z obratno operacijo, ki bo iz stisnjega niza izdelala nazaj prvotni niz.
2. Vnesi niz: **aaabba cccddddd**
3. Stisnjen niz: a3b2a c3d5
4. Prvotni niz: aaabba cccddddd

1. Sestavi program, ki bo z nami igral igro vislice. Uporabnik naj vnese besedo, potem pa se dela, kot da te besede ne pozna. Program naj najprej sestavi vzorec, sestavljen iz samih zvezdic, nato pa počaka na vnos črke s tipkovnice. Če ta črka nastopa v besedi, potem ustrezne zvezdice v vzorcu nadomesti s to črko, če je ni, pa izpiše primerno obvestilo. To ponavlja toliko časa, dokler uporabnik ne odkrije vseh črk.
2. Vnesi besedo: **banana**
3. Ugani jo!
4. \*\*\*\*\*\*
5. Vnesi crko: **a**
6. \*a\*a\*a
7. Vnesi crko: **s**
8. Crke s ni v besedi.
9. \*a\*a\*a
10. Vnesi crko: **n**
11. \*anana
12. Vnesi crko: **b**
13. banana
14. Bravo!