

Zkouška, opravný termín 10.9. 2021

Předložky

3 body

Napište program ve Scratchi, který poprosí uživatele o zadání textu. Poté vypíše nejčastější dvoupísmenné slovo ze zadaného textu.

Postupka

2 body

Napište program v Pythonu nebo se Scratchi, který bude opakovaně vyzývat uživatele k zadání čísla. Po každém zadání program zkontroluje, zda uživatelem zadané číslo není menší, než součet dosud zadaných čísel. Pokud ano, pak program skončí. Pokud ne, program pokračuje ve výzvách.

Posun

4 body

Napište program v Pythonu nebo ve Scratchi, který nechá uživatele načíst text ve formátu `číslice-slovo` (např `1-ahoj`). Program poté vypíše zadané slovo. Písmena však budou "posunutá v abecedě" o hodnotu zadaného čísla. Např. pro `1-ahoj` program vypíše `bipk`.

Posunem abecedě je myšlena substituce písmene za písmeno, které je v abecedě na pozici, která je daná hodnotou posunu. Např. písmeno `a` posunuto o dvě se mění na `c`. Nebo písmeno `y` posunuto o tři se mění na `b`.

Předpokládejte, že uživatel zadá jen malá písmena bez diakritiky.