

# Работа со строковыми типами данных

Строка – упорядоченная  
последовательность символов.

Строковая константа – последовательность  
символов, заключенных в апострофы:

‘это строковая константа’, ‘268’

Строковая переменная – описывается в  
разделе описания переменных

```
var <идентификатор>: string [<максимальная  
длина строки>]
```

Элементы строки идентифицируются  
именем строки с индексом, заключенным  
в квадратные скобки:  $N[i]$ ,  $s1[5]$

Пример:

$S = \text{'урок информатики'}$

$S[2] = \text{'р'}$ ,  $s[5] = \text{' '}$ ,  $s[6] = \text{'и'}$

## Функции:

- `Length(s)` – определяет текущую длину строки `S`.
- `Copy (s, Poz, N)` – выделяет из строки `s` подстроку длиной `N` символов, начиная с позиции `Poz`.
- `Delete (s, Poz, N)` – удаляет из строки `s` подстроку длиной `N` символов, начиная с позиции `Poz`.
- `Insert (s1, s2, Poz)` -вставка строки `s1` в строку `s2`, начиная с позиции `Poz`.

5) `Str (N, str1)` – переводит числовое значение `N` в строковое и присваивает результат строке `str1`.

6) `Val (str, N, K)` – переводит строковое значение в числовое;  
`str` – строка,  
`N` - получаемое число,  
`K` – номер символа, в котором встречается первое нарушение записи числа `N`.

**Пример:** Дана строка. Удалить в ней все пробелы.

```
program str1;  
var s1, s2: string; i :integer;  
begin  
write ('введите строку');  
readln (s1);  
s2:='';           {пустая строка}  
for i:=1 to length (s1) do  
if s[i]<> ' ' then s2:=s2+s[i];  
writeln ('новая строка=',s2)  
end.
```

## Задачи:

1. Дано слово. Проверить, является ли оно палиндромом. (Слева направо и справа налево читается одинаково).
2. По общим правилам оформления машинописных работ и служебных документов после знаков препинания обязателен пробел. Составить программу, добавляющую недостающие пробелы.
3. Изменить в романе имя героя с Пьера на Виктора.
4. Реализовать на компьютере возможность автоматической замены слова «граматика» на слово «грамматика».
5. Найти сумму цифр заданного числа.