

Символен тип данни



Символен тип данни

- деклариране на променливи:
char *име*;

- пример: **char** *a, b*;

- заемано място в паметта: 1 В

- **ASCII** таблица: таблица от 255 символа и техният пореден номер, наречен **ASCII код**

Символни константи

Символните константи се ограждат с апострофи. Биват два вида:

- **графични:** имат графично представяне. Това са буквите, цифрите и другите знаци. Например 'B', '4', '@', ''
- **управляващи:** имат специално значение:
 - \n – нов ред
 - \t – табулация
 - \b – изтрива предния символ
 - \a – звуков сигнал
 - \\ – обратно наклонена черта
 - \" – кавичка
 - \0 – нулев символ

Операции над символни данни

- Намиране на ASCII кода на символ:

```
cout<<(int)'A';
```

- Намиране на символ по неговия ASCII код:

```
cout<<(char)66;
```

- Аритметични операции: допустими са, извършват се над ASCII кода на символите

```
cout<<'A'+5;
```

```
cout<<A+4;
```

- Логически операции: '\0' се преобразува до **false**, останалите символи – до **true**

- Операции за сравнение: извършват се над ASCII кода на символите

```
cout<<('A'<'B')<<endl<<('A'=='a')<<endl;
```

Задачи

1. Да се изведат текст със звуков сигнал. След натискане на клавиш да се изведе още един текст на два реда.
2. Да се изведе текст в центъра на екрана. След натискане на клавиш текста да изчезне.
3. Да се въведе символ и да се изведе 1 ако е буква (главна или малка) и 0, ако не е.
4. Да се въведе символ и да се изведе ASCII кода му
5. Да се въведе символ и да се изведе ASCII кода и ако е буква (главна или малка) и 0, ако не е.
6. Да се въведе буква и да се изведе поредния и номер в азбуката.
7. Да се въведе символ и да се изведе голямо усхинато лице, изрисувано с въведения символ.

Край

