

Úpravy, slučování a výpis textových proměnných

Zadání

Napište program v Delphi ve formě konzolové aplikace, jehož výstupem bude výpis dvou textových proměnných na obrazovku ve formě věty. Výpis realizujte přímým výpisem proměnných i výpisem jedné textové výstupní proměnné.

Program

```
program Project1;
uses SysUtils;
1. var
2. text1,text2,písmeno,text:string;
3. begin
4. write('Zadej první textový řetězec: ');
5. readln(text1);
6. write('Zadej druhý textový řetězec: ');
7. readln(text2);
8. písmeno:=upcase(text1[1]);
9. delete(text1,1,1);
10. insert(písmeno,text1,1);
11. writeln;
12. writeln('Výsledný řetězec je: ');
13. writeln(text1,' ',text2,' ');
14. text:=text1+' '+text2+' ';
15. writeln(text);
16. readln;
17. end.
```

Komentář k programu

1. začátek deklarační části programu
2. deklarace textových proměnných „text1“, „text2“, „písmeno“ a „text“
3. začátek programu
4. výpis textu „Zadej první textový řetězec: “ na obrazovku
5. načtení proměnné „text1“ z klávesnice
6. výpis textu „Zadej druhý textový řetězec: “ na obrazovku
7. načtení proměnné „text2“ z klávesnice
8. načtení proměnné „písmeno“ prvním znakem z proměnné „text1“, který je zároveň upraven na velké písmeno
9. vymazání prvního znaku z proměnné „text1“
10. vložení proměnné „písmeno“ do proměnné „text1“ na pozici 1
11. vynechání prázdného řádku
12. výpis textu „Výsledný řetězec je: “ na obrazovku
13. výpis proměnných „text1“ a „text2“ oddělených mezerou a na konci s tečkou
14. sloučení proměnných „text1“ a „text2“ včetně mezery a tečky do proměnné „text“
15. výpis proměnné „text“ na obrazovku
16. čekání na stisk klávesy „enter“
17. konec programu

Úkol k procvičení

Upravte tento program tak, aby byla tříčlenná věta vypsána v opačném pořadí, než ve kterém byla jednotlivá slova zadávána.