

3. Zadatak

WILDCARD

60 bodova

U ranim operacijskim sustavima koji nisu podržavali napredno grafičko sučelje, sve naredbe su se zadavale preko tzv. terminala (prompt-a) odnosno konzole gdje su se isključivo prikazivali podaci koji se mogu tekstualno reprezentirati. Takva sučelja postoje i dan danas i još se uvijek koriste za brojne zadaće. Jedna od često korištenih naredbi u takvom sučelju jest naredba za dohvaćanje sadržaja nekog direktorija (mape).

Ta naredba (nazovimo ju `ls`) se često koristi u kombinaciji s punim ili djelomičnim nazivom direktorija ili datoteke koju tražimo, a posebnu funkciju ima znak zvijezdice (*) ili tzv. „wildcard“.

Znak zvijezdice reprezentira bilo koji niz znakova (pa i prazan niz). Tako recimo ako tražimo bilo koju datoteku koja u sebi sadrži barem slovo „a“, dovoljno je napisati `*a*`. Ili ako želimo reći da započinje slovom „a“ pisali bi `a*`. Ako bi htjeli ispisati sve dokumente koji su tekstualni napisali bi `*.txt`, ili recimo sve fotografije koje započinju nazivom DSC bi tražili s `DSC*.jpg` (druga zvijezdica znači da očekujemo jpg ili jpeg ekstenziju). Ukoliko uopće ne navodimo zvijezdicu znači da tražimo precizan naziv.

Napišite program koji će za zadani uzorak (argument pretrage) te N znakovnih nizova (riječi) ispisati u abecednom poretku samo one riječi koje odgovaraju zadanom uzorku. Ukoliko se neke riječi ponavljaju potrebno ih je ispisati samo jedanput.

Rezultate bi najčešće dobili u abecednom poretku stoga je važno ostvariti i tu funkcionalnost u vašem programu!

Ulazni podaci:

- Uzorak (jedan ili više znakova iz skupa eng. abecede sa znakom *)

Izlazni podaci:

- abecedni popis riječi koje točno odgovaraju zadanom uzorku

Test primjeri:

ULAZ	m* 3 metla monitor amerika	d*o* 6 dokument doktorat desant darovi desno deranje	pas 3 Pas pastir pas
IZLAZ	metla monitor	darovi desno doktorat dokument	pas

Naziv datoteke: **wildcard.c** ili **wildcard.cpp**

Također su dozvoljene i ekstenzije za BASIC (.bas) i Pascal (.pas) ukoliko radite u jednom od tih jezika.