

## 20. Проект: От кирилица на латиница

В проекта ще се реализира модел на игра за преобразуване на дума от кирилица на латиница.

**Задача 1.** Изтрийте костенурката.

информатика

Преобразувай

**Задача 2.** Създайте променлива с име **ALPHABET**, която да съдържа всички букви от българската азбука в тяхната последователност.

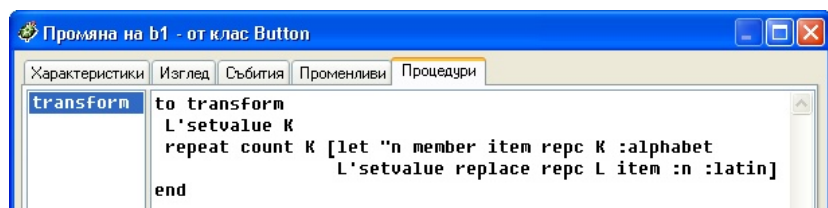
informatika

**Задача 3.** Създайте променлива с име **LATIN**, която да съдържа всички букви от българската азбука в тяхната последователност, написани с латинските им съответствия.

**Задача 4.** Създайте текстово каре, в което потребителят ще въвежда думата на кирилица. То трябва да бъде с име **К**, едноредово, достъпно за редактиране, с размер на текста 20 пункта, без да се вижда прозореца с характеристики за текста.

**Задача 5.** Създайте текстово каре, в което ще се изписва думата на латиница. То трябва да бъде с име **L**, едноредово, недостъпно за редактиране, с размер на текста 20 пункта, без да се вижда прозореца с характеристики за текста, с прозрачен фон.

**Задача 6.** Създайте бутон с етикет **Преобразувай**, при чиито избор думата въведена в карето **К** ще се преобразува с латински букви в дума, която се изписва в карето **L**.



Операцията **REPLACE** е с три входа. Тя заменя елемент от втория вход, намиращ се на позицията, която е зададена като първи вход, с подаденото като трети вход.

**REPLACE 3** “патка “л – ще върне думата *патка*, тъй като ще се замени 3-та буква в думата *патка* с буквата *л*

**replace 1** “патка “Зл – ще върне думата *Златка*, тъй като ще се замени 1-та буква в думата *патка* с две букви: *Зл*

**replace [3 2]** “патка “р – ще върне думата *пара*, тъй като ще се замени след 3-та буква двата символа в думата *патка* с буквата *р*

**Задача 7.** Запазете създадения проект под името **CyrilicToLatin\_XX\_Y**.

### Домашна работа

Променете проекта, така че думата, въведена в карето **К** да се кодира като всеки един символ от нея се замени с поредния номер на буквата в азбуката. Ако номера на буквата е под 10, то преди него да се изписва числото 0. Изпратете променения проект по електронната поща на учителя си по информатика.