

Delo z ukazno vrstico

Ukazna vrstica nam omogoča, da nekatere vrednosti preberemo kar med zagonom programa. Te vrednosti nato uporabimo znotraj programa za raznorazne akcije. Najpogostejše se uporablja parametre iz ukazne vrstice pri različnih načinih delovanja programa.

Kako dodamo ukaze v ukazno vrstico:

```
c:\>ukaz.exe parameter_1 parameter_2 parameter_3 parameter_4
```

Parametri so med seboj ločeni z presledkom (ali pa več presledki) in vsak je svoja zaključena celota. Program se zažene na način, da najprej vnesemo ime programa in nato nanizamo vrednosti/argumente, posamezne ločene z presledki.

Primer:

```
program argument;  
  
{$mode objfpc}{$H+}  
  
uses  
    Classes;  
  
var argumenti : integer;  
begin  
    if ParamCount = 0 then  
    begin  
        writeln('Program zagnan brez parametrov.');        halt(1)  
    end  
    else  
    begin  
        writeln('Program zagnan z ', ParamCount, ' argumenti. ');  
        for argumenti := 1 to ParamCount do  
            writeln('Parameter ',argumenti,' = ',ParamStr(argumenti) );  
        end;  
    end.  
end.
```

Ko program prevedemo in zaženemo z naslednjo ukazno vrstico:

```
c:\>program 4 3 2 1
```

dobimo izpis:

```
Program zagnan z 4 argumenti.  
Parameter 1 = 4  
Parameter 2 = 3  
Parameter 3 = 2  
Parameter 4 = 1
```

V primeru, ko vnesemo parametre v narekovajih se vse kar je v narekovajih izpiše kot en parameter.

Primer:

c:\>program izpis "Danes je lep dan"

Program nam izpiše

Program zagnan z 2 argumenti.

Parameter 1 = izpis

Parameter 2 = Danes je lep dan

Naloge:

- izdelaj program, ki prebere število preko ukazne vrstice in nato izpiše vse njegove številke (naloge naj deluje z celimi števili).
- Izdelaj program, ki prebere številko preko ukazne vrstice in to število pretvori v binarno število in le-to izpiše
- Izdelaj program, ki prebere število in izpiše ali je število lahko petiško ali ne (petiško število je tisto, ki ima številke med 0 in 4).
- Izdelaj program, ki prebere tekst iz ukazne vrstice in nato izpiše ta isti tekst v obratnem vrstnem redu.
- Izdelaj program, ki prebere številko iz ukazne vrstice in nato izpiše kvadrat velikosti prebranega števila na sredini zaslona.