

Praktikum 10

Aufgabe 10: Datei Eingabe mit Schlüsselsuche

Ändern Sie das vorhergehende Programm so ab, dass die Eingabewerte über Schlüssel aus einer Datei *Balken2.txt* gelesen werden können. Die Schlüssel lauten G:, L1:, L2:, L3:, L4:, D1:, D2:, D3: . Die Schlüssel und die Eingabewerte stehen immer in einer eigenen Zeile, der so genannten Wertezeile. Die Wertezeilen können eine beliebige Reihenfolge haben. Es können neben Wertezeilen auch beliebige Textzeilen in der Datei stehen. Diese Textzeilen dürfen keine Schlüssel beinhalten. Eine Wertezeile beginnt mit dem jeweiligen Schlüssel. Hinter dem Schlüssel steht ein Leerzeichen. Dahinter steht der eigentliche Zahlenwert.

Die Datei kann beliebig viele Zeilen beinhalten. Hieraus ergibt sich die Notwendigkeit, die Datei zeilenweise bis zum Dateiende (Funktion *eof*) auszulesen und jede dabei gelesene Einzelzeile auf das Vorhandensein eines der Schlüssel zu untersuchen (Funktion *find*). Wird ein Schlüssel gefunden, muss der Schlüssel aus der Zeile gelöscht werden (Funktion *erase*) und der verbleibende String in einen Zahlenwert umgewandelt werden (Lesen von Strings mit *istringstream*).

Balken2.txt:

Winkel in Grad

D3: 60.0

D2: 80.0

D1: 70.0

Längen in Meter

L4: 1.0

L3: 2.0

L2: 1.0

L1: 0.1

Gewichtskraft in Newton

G: 10000.0