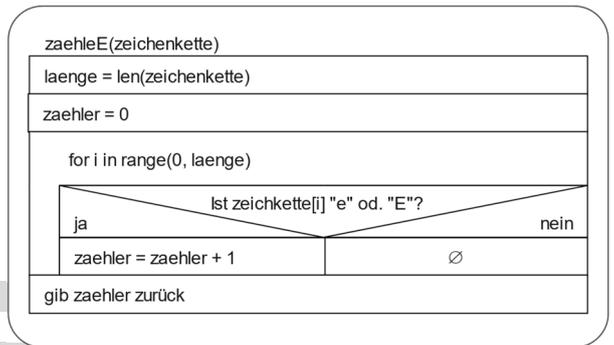


Es zählen

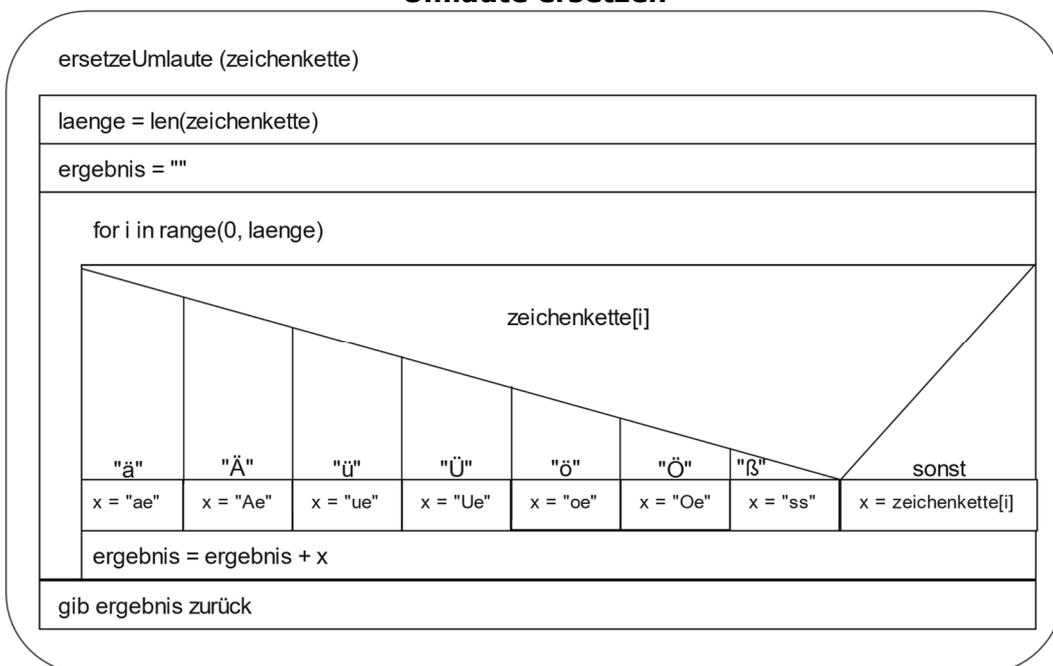
```

1 def zaehleE(zeichenkette):
2     laenge = len(zeichenkette)
3     zaehler = 0
4     for i in range(0, laenge):
5         if zeichenkette[i] == "e" or zeichenkette[i] == "E":
6             zaehler = zaehler + 1
7     return zaehler

```



Umlaute ersetzen



```

1 def ersetzeUmlaute(zeichenkette):
2     laenge = len(zeichenkette)
3     ergebnis = ""
4     for i in range(0, laenge):
5         if zeichenkette[i] == "ä":
6             x = "ae"
7         elif zeichenkette[i] == "Ä":
8             x = "Ae"
9         elif zeichenkette[i] == "ö":
10            x = "oe"
11        elif zeichenkette[i] == "Ö":
12            x = "Oe"
13        elif zeichenkette[i] == "ü":
14            x = "ue"
15        elif zeichenkette[i] == "Ü":
16            x = "Ue"
17        elif zeichenkette[i] == "ß":
18            x = "ss"
19        else:
20            x = zeichenkette[i]
21        ergebnis = ergebnis + x
22    return ergebnis

```

Sonderzeichen

Zeilenumbruch	\n
Tabulator	\t

Dateiinhalte auslesen

```
1 dateiname = "datei.txt"
2 datei = open(dateiname, "r")
3 inhalt = datei.read()
4 datei.close()
```

Hinweise:

- Die Datei, die das Python-Programm ausliest, muss sich im selben Verzeichnis befinden wie die .py-Datei.

Etwas in eine Datei schreiben

```
1 inhalt = "Das steht in der Datei.\nEine neue Zeile"
2 dateiname = "datei.txt"
3 datei = open(dateiname, "w")
4 datei.write(inhalt)
5 datei.close()
```

Hinweise:

- Die Datei, in die geschrieben wird, befindet sich im gleichen Verzeichnis wie das Python-Programm.
- Existiert eine Datei mit dem Namen nicht, wird eine neue Datei angelegt.
- Existiert die Datei schon, wird der Inhalt überschrieben.