

Test JAVA II

___ JANEZ VSEZNA _____

[4 T] Kakšno vrednost bo imela spremenljivka potem, ko se izvede stavek:

a) `int x = (int)((1/2 + 3.5) * 2.0)` x

b) `int celo = 7 % (6 - 2 / 3);` celo

c) `double y = (double)14 / 5 + (int)(14 / 3);` y

d) `boolean ce = (2 > 3 - 1) || (4 % 2 == 0)` ce

[6 T] Kakšno vrednost bosta imeli spremenljivki `bla` in `ble` (tipa `String`) potem, ko se izvede zaporedje stavkov:

a) `String bla = "bla".charAt(1) + "ble".charAt(0);`
`String ble = "n" + bla.length() + "M";` bla ble

a) `String bla = "bbblo" + "bb";`
`String ble = 1 + 2 + "bla";` bla ble

[4 T] Katera od naslednjih imen so sintaktično pravilna imena spremenljivk

a) `janez`
b) `for`
c) `janez slovenski`
d) `to_je_dolgo_ime`

[6 T] Za vsako od deklaracij napišite ali je sintaktično pravilna ali napačna

a. `INT dolg;`
b. `String posojilo = true;`
c. `boolean value = false;`
d. `string start = "34", end = "99";`
e. `int st = (int)3.4;`
d. `String Moje_ime = "Janez";`

[5 T] Na črto napišite pogoj tako, da naslednji del programa izpiše 1 4 9 16 25

```
int stej = 0;
while ( stej <= 4 ) // ali stej < 5
{
    stej = stej + 1;
    System.out.print( stej * stej + " " );
}
System.out.println( );
```

[5 T] Kaj izpiše naslednji del programa

```
int stej = 7;
String izpis = "Izpis:";
while ( stej >= 4 )
{
    System.out.println( izpis );
    izpis = izpis + stej;
    stej = stej - 1;
}
```

Izpis: _____
Izpis:7 _____
Izpis:76 _____
Izpis:765 _____

[5T] Dopolnite del programa tako, da izpiše niz dobro_dobro_dobro_dobro_dobro_dobro.

```
String izpis = "dobro";
int nivo = 11;
while (nivo <= 19)
{
    izpis = izpis + "_dobro";
    nivo = nivo + 2;
}
System.out.println(izpis);
```

[9T] Za vsakega od naslednjih opisov zapišite deklaracijo metode (kakšen tip metoda vrača in kakšne argumente sprejme) Metod ni treba napisati!

a) Metoda, ki v podani tabeli celih števil poišče indeks največjega števila in ga vrne.

public static int indNaj(int[] tab)

b) Metoda, ki nariše kvadrat s stranico a in levim zgornjim kotom v točki (x,y).

public static void kvadrat(Graphics g, int a, int x, int y)

c) Metoda, ki vrne število različnih znakov v danem nizu.

public static int razlicnih(String niz)

[5 + 10T] Dana je metoda naj:

```
public static int naj(int a, int b)
{
    if (a > b)
        { return a; }
    else
        { return b;}
}
```

Kaj izpiše naslednji del programa

```
int[] tt = {12, 54};
System.out.println("Rezultat metode naj je ", naj(tt[0], tt[1]));
```

Ta del programa izpiše: _____ Rezultat metode naj je 54 _____

Uporabite to metodo zato, da sestavite metode največji, ki vrne največje od treh (3) celih števil. Namig: V svoji metodi kličite metodo naj z ustreznimi parametri.

```
public static int največji(int a, int b, int c)
{
    return naj(a, naj(b, c));
}
```

ali

```
public static int največji(int a, int b, int c)
{
    if (a >= b)
        { if (a > c)
            { return a; }
          else
            { return c; }
        }
    else
        { if (b > c)
            { return b; }
          else
            { return c; }
        }
}
```

[15T] Sestavite metodo, ki nariše prometni znak Prepovedan promet (rumen krog obrobljen z rdečo). Znak naj ima središče v točki (x, y), polmer rumenega dela naj bo r, debelina rdečega pasu pa d. R, d, x, in y so parametri metode. Namig: najprej nariši rdeči, nato rumeni krog. Ne pozabi, da mora imeti vsaka metoda, ki riše, še parameter tipa Graphics.

```
public static void znak(Graphics g, int r, int d, int x, int y)
{
    // najprej večji rdeč krog
    g.setColor(Color.red);
    g.fillOval(x - (r + d), y - (r + d), 2 * (r + d), 2 * (r + d));
    // manjši rumen krog
    g.setColor(Color.yellow);
    g.fillOval(x - r, y - r, 2 * r, 2 * r);
}
```

[25T] Napiši *program* `Prestěj`, ki z *ukazne vrstice* sprejme niz in izpiše koliko je v nizu vprašajev. Na primer:

```
> java Prestěj Res?ne?vem_koliko?Vprasajev??  
V nizu Res?ne?vem_koliko?Vprasajev je 5 vprasajev.
```

```
> java Prestěj ??????#"???"$"???  
V nizu ??????#"???"$"???" je 11 vprasajev.
```

Namig: Z zanko pregledamo vsak znak niza. Če ugotovimo, da je tekoči znak vprašaj - pogoj je `(niz.charAt(kjeVNizu) == '?')`, povečamo števec vprašajev.

```
public class Prestěj  
{  
    public static void main(String[] arg)  
    {  
        int kolikoVprasajev = 0;  
        int kjeVNizu = 0;  
        String niz = arg[0];  
        int dolNiza = niz.length();  
  
        while (kjeVNizu < dolNiza)  
        {  
            if (niz.charAt(kjeVNizu) == '?')  
            {  
                kolikoVprasajev = kolikoVprasajev + 1;  
            }  
            kjeVNizu = kjeVNizu + 1;  
        }  
        System.out.println("V nizu " + niz + " je " + kolikoVprasajev + " vprasajev.");  
    }  
}
```