

1. כתוב פעללה חיצונית big ב- Java או ב- C# שתקבל מערך של מספרים שלמים. הפעללה תחזיר את המציג (האינדקס) של האיבר שהערך שלו הוא הגדל ביותר במערך.
אם המספר מופיע יותר מפעם אחת במערך, הפעללה תחזיר את המציג (האינדקס) הקטן ביותר מבין המופיעים.

ענה על אחת מן השאלות 2-3 (לשאלה — 15 נקודות).

2. בהיערכות לקראת משחקים ספורט בינלאומיים הגדרו מחלקה **Game** שיש לה שלוש תכונות:
שם המשחק — `gameName` מטיפוס `String` מחרוזת, מספר השחקנים — `numPlayers` מטיפוס `int`, אם המשחק מתקיים במים — `isWater` מטיפוס `boolean`.

הנח שלכל תוכונה הוגדרו ב- Java פועלות `get` ו- `set` וב- C# פועלות `Get` ו- `Set`.

A. כתוב ב- Java או ב- C# במחלקה **Game** פעללה בונה שתתקבל ערכים עבור כל תוכונה.
B. הגדרו מחלקה מדינה — **Country** שיש לה שתי תכונות:

שם המדינה — `countryName` מטיפוס `String` מחרוזת, מערך חד-ממדי — `games` בגודל 43 מטיפוס **Game**. המערך מכיל את המשחקים שהמדינה משתתפת בהם.

הנח שלכל תוכונה הוגדרו ב- Java פועלות `get` ו- `set` וב- C# פועלות `Get` ו- `Set`.

(1) כתוב ב- Java או ב- C# את כוורת המחלקה **Country** ואת התכונות שלה.

(2) כתוב ב- Java או ב- C# במחלקה **Country** פעללה בונה שתקבל את שם המדינה.
הפעללה תבנה עצם בעבור מדינה שאינה משתתפת באף לא משחק אחד.

(3) כתוב ב- Java או ב- C# במחלקה **Country** פעללה בוליאנית שתקבל את שם המשחק ותחזיר `true` — אם המדינה משתתפת במשחק, אחרת — הפעללה `false`.