

1. כתוב פעולה חיצונית big ב-Java או Big ב-C# שתקבל מערך של מספרים שלמים. הפעולה תחזיר את המציין (האינדקס) של האיבר שהערך שלו הוא הגדול ביותר במערך. אם המספר מופיע יותר מפעם אחת במערך, הפעולה תחזיר את המציין (האינדקס) הקטן ביותר מבין המופעים.

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

2. בהיערכות לקראת משחקי ספורט בין-לאומיים הגדירו מחלקה **Game** שיש לה שלוש תכונות:

שם המשחק — `gameName` מטיפוס `String`, מספר השחקנים — `numPlayers` מטיפוס `int`,
שלם, אם המשחק מתקיים במים — `isWater` מטיפוס `boolean`.

הנח לכלל תכונה הוגדרו ב-Java פעולות `get` ו-`set` וב-C# פעולות `Get` ו-`Set`.

א. כתוב ב-Java או ב-C# במחלקה **Game** פעולה בונה שתקבל ערכים בעבור כל תכונה.

ב. הגדירו מחלקה מדינה — **Country** שיש לה שתי תכונות:

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

הנח לכלל תכונה הוגדרו ב-Java פעולות `get` ו-`set` וב-C# פעולות `Get` ו-`Set`.

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

(2) כתוב ב-Java או ב-C# במחלקה **Country** פעולה בונה שתקבל את שם המדינה.

הפעולה תבנה עצם בעבור מדינה שאינה משתתפת באף לא משחק אחד.

(3) כתוב ב-Java או ב-C# במחלקה **Country** פעולה בוליאנית שתקבל את

שם המשחק ותחזיר `true` — אם המדינה משתתפת במשחק, אחרת — הפעולה תחזיר `false`.