|  |
| --- |
| **Teme:**   * **ponavljanja.**   + **stavki:**     - **while**     - **for** * **dokumentiranje izvorne kode** & **javadoc** |

|  |
| --- |
| Opomba:  *Za naslednje 4 naloge se zahteva rešitev, kjer boste za ponavljanja izključno uporabljali stavek* ***while****.* |

**Naloga 1**

Napišite javanski program, ki vrednost N na zaslon izpiše N-krat. N naj bo pri tem vhodni parameter programa.Izvedba programa s parametrom 6:

>java V4n1 6

666666

**Naloga 2**

Napišite javanski program kin a zaslon izriše kvadrat vrednosti N s stranico N. Npr.:

>java V4n2 5

55555

55555

55555

55555

55555

**Naloga 3**

Napišite javanski program ki na zaslon izriše podano obliko. Za boljšo ponazoritev sta podana dva izrisa:

>java V4n3 5

54321

4321

321

21>java V4n3 3

321

21

**Naloga 4**

Program naj razstavi s parametrom vneseno število na posamezne števke. Vsako števko podanega števila naj izpiše v drugi vrstici. Npr.:

>java V4n4 2319

2

3

1

9

**Naloga 5**

Naloge od 1 do 4 rešite z uporabo stavka for.

|  |
| --- |
| Opomba:  *Naslednji dve nalogi sta za sprostitev* |

**Naloga 6**

Ustvari besedilno (ASCII) datoteko z imenom ***Aplikacija.tmpl*** in s spodaj podano vsebino. (Da se ne bi preveč mučili s prepisovanjem, naredite kopijo datoteke ***stdcalss.tmpl*** iz mape ***BlueJ\lib\english\templates\newclass*** in kopijo poimenujte z denim imenom. Naredite zahtevane spremembe). Datoteko prepišite v mapo ***xxyz\BlueJ\lib\english\templates\newclass***.

Prekinite delovanje programa BlueJ, če je ta slučajno zagnan, in ga ponovno zaženite. Ustvarite nov project, znotraj njega nov razred. Na spisku predlog za kreiranje novega razreda bi se morala pojaviti nova predloga. Uporabite jo. Oglejte si vsebino generiranega razreda.

Uporabite ***Tools->Project documentation.*** Orodje bi moralo zgenerirati dokumentacijo o vašem razredu v isto mapo, kjer se nahaja project. Primerjajte generirano dokumentacijo z vsebino razreda in si razložite pomen posameznih označb v izvorni kodi razreda (označbe se pričenjajo z znakom @).

$PKGLINE

/\*\*

\* Tule spišite opis razreda $CLASSNAME .

\*

\* @author (tvoje ime)

\* @version (stevilka verzije ali datum)

\*/

public class $CLASSNAME

{

/\*\*

\* Glavna metoda aplikacije - spisite komentar po svoji meri

\*

\* @param arg[0] - primer parametra glavne funkcije

\*/

public static void main(String[] arg)

{

// tule spišite svojo kodo

System.out.println(arg[0]);

}

}

Od te naloge dalje, bodo vsi vaši programi / razredi, paketi, vmesniki / ustrezno komentirani v skladu s podanim.

**Naloga 7**

Poskusite dokumentacijo zgenerirati z interaktivnim orodjem javadoc (v mapi bin javanske namestitve) !

|  |
| --- |
| Opomba:  *Pa spet nazaj na programiranje …* |

**Naloga 8**

Tabelirajte funkcijo y=sin(x) na intervalu od –π/4 do + π/4 v koraku 1/10. Izpisana tabela naj bo oblike:

X | Y

-----

|

Pri tem naj bo tabela vizualno lepo oblikovana in poravnana na zaslonu. Omejite necele vrednosti števil na največ tri mesta za decimalno vejico (piko).

**Naloga 9**

Narišite funkcijo iz predhodne naloge na izbranem intervalu na zaslon (glej podporno datoteko). Meje izbranega intervala privzamete iz parametrov ukazne vrstice (vpišete pri zagonu programa).

**Naloga 10**

Realizirajte izpis, kot je dan na spodnjem primeru. Upoštevajte, da je dolžina izpisa(število vrstic izpisa) vhoden podatek programa. Dan je primer za vhodni parameter z vrednostjo 6.

0 1 2 3 4 5

0 1 2 3 4

0 1 2 3

0 1 2

0 1

0

**Naloga 11**

Realizirajte izpis, kot je dan na spodnjem primeru. Upoštevajte, da je dolžina izpisa(število vrstic izpisa) vhoden podatek programa. Dan je primer za vhodni parameter z vrednostjo 6.

5 4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

3 2 1 0

2 1 0

1 0

0

**Naloga 12**

Realizirajte tudi (glej besedilo predhodne vaje):

0

1 0

2 1 0

3 2 1 0

4 3 2 1 0

5 4 3 2 1 0

**Naloga 13**

Realizirajte tudi (glej besedilo predhodne vaje):

0

0 1

0 1 2

0 1 2 3

0 1 2 3 4

0 1 2 3 4 5

**Naloga 14**

'Sestavite' predhodne 4 vaje v :

0 0

1 0 0 1

2 1 0 0 1 2

3 2 1 0 0 1 2 3

4 3 2 1 0 0 1 2 3 4

5 4 3 2 1 0 0 1 2 3 4 5

5 4 3 2 1 0 0 1 2 3 4 5

4 3 2 1 0 0 1 2 3 4

3 2 1 0 0 1 2 3

2 1 0 0 1 2

1 0 0 1

0 0

**Naloga 15**

Izvedite modifikacijo predhodne naloge :

0

1 0 1

2 1 0 1 2

3 2 1 0 1 2 3

4 3 2 1 0 1 2 3 4

5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5

4 3 2 1 0 1 2 3 4

3 2 1 0 1 2 3

2 1 0 1 2

1 0 1

0

**Naloga 16**

In še naslednjo modifikacijo :

0

1 1

2 2

3 3

4 4

5 5

4 4

3 3

2 2

1 1

0