ND3 Užduotis 1 - “Swap”

1. Tegu klasė taškas turi du privačius int tipo laukus x,y, kurių reikšmės viešai prieinamos tik get bei set pavidalo metodais. Parašykite java kodą, naudojantį get bei set kreipinius, kuris klasės Taškas egzemplioriui taškas, sukeistų x bei

y laukų reikšmes vietomis.

ND3 Užduotis 2 - “Telefonas”

Reikalinga klasė, kuri turėtu 4-5 laukus (ne static). Laukų reikšmės galima perduoti

per konstruktorių arba per spec. (set\*, nustatyk\*, isaugok\*) metodą. Reikalingas

metodas parodyk(); , kuris išspausdins arba grąžins tekstinę eilutę su klasėje

saugomomis laukų reikšmėmis.

PVZ:

Klasė: Telefonas

Laukai: marke, modelis, atmintis, spalva

Metodas parodyk();

*main metode susikurti vieną*

*arba keletą objektų, pabandyti*

*iškviesti metodus, parodyti kaip*

*veikia*

ND3 Užduotis 3 - “Pinigine”

Klasė: **Pinigine** (su atitinkamais laukais saugoti įneštas kupiuras), metodas

**inesti**(eur100,eur50,eur20,eut10,eur5)

a. parodyk(); - spausdina visą informaciją

b. suma(); - suskaičiuoja sumą

*main metode susikurti vieną arba keletą objektų, pabandyti iškviesti metodus,*

*parodyti kaip veikia*

ND3 Užduotis 4 - “Skaičiuotuvas”

Klasė: Skaičiuotuvas su metodais: sudėti, atimti, dauginti, dalinti, dalybosLiekana.

*main metode susikurti vieną arba keletą objektų, pabandyti iškviesti metodus,*

*parodyti kaip veikia*

ND3 Užduotis 5 - “for,for”

Nupiešti konsolėje trikampį 21x20.

PVZ:

oooooxooooo

ooooxxxoooo

oooxxxxxooo

ooxxxxxxxoo

oxxxxxxxxxo

Xxxxxxxxxxx

000000000000000000000

000000000000000000000

000000000000000000000

000000000000000000000

000000000000000000000

000000000000000000000

000000000000000000000

000000000000000000000

000000000000000000000

000000000000000000000