

Pyetje Teorike:

1. Cili është roli i instruksionit if?
2. Cila është vlera e variables pas instruksionit if?
`int n=1; int k=2; int r=3; if (r<n+k) r=2*n; else k=2*r;`
3. Si kryhet testimi i numrave me presje të lëvizshme?
4. Për çfarë shërben instruksioni switch dhe si përdoret ai?
5. Hulumtoni ndryshimet midis instruksionit switch dhe if.
6. Cilët janë operatorët Boolean?
7. Shpjegoni ndryshimin në shprehjet e mëposhtme:

```
s = 0;
```

```
if (x > 0) s++;
```

```
if (y > 0) s++;
```

dhe

```
s = 0;
```

```
if (x > 0) s++;
```

```
else if (y > 0) s++;
```

8. Shpjegoni ndryshimin midis operatorit == dhe equals gjatë krahasimit të stringjeve.

Pyetje praktike :

1. Ndërtoni një program që lexon një numër të plotë dhe afishon nëse numri është pozitiv, negative ose i barabartë me zero. Përdorni if të kushtëzuar.
2. Ndërtoni një program që lexon një numër të plotë pozitiv ose negativ dhe kontrollon sa shifra numri ka duke kontrolluar nëse numri ≥ 10 , ≥ 100 e kështu me rradhë deri kur numri të jetë më i madh se 100000.
3. Ndërtoni një program që lexon nga përdoruesi tre numra dhe kontrollon nëse numrat janë në rendin zbritës, rendin rritës, ose asnjëra nga alternativat.
4. Ndërtoni një program i cili lexon nga përdoruesi tre numra dhe afishon *dy çifte* nëse gjenden dy cifte që përputhen dhe *jo dy çifte* në të kundërt. Për shembull:

```
1 2 2 1  Dy çifte
```

```
1 2 2 3  Jo çifte
```

```
2 2 2 2  Dy çifte
```

5. Ndërtoni një program që konverton vlerësimin me shkronja në vlerësim me numër. Shkronjat janë A, B, C, D dhe F e ndjekur nga + ose -. Vlerat numerike janë 4,3,2,1, dhe 0. F+ ose F- nuk ekzistojnë. + e rrit vlerën numerike me 0.3 ndërsa - e zvogëlon vlerën me 0.3. gjithsesi A+ ka vlerën 4.0.

Jepni një shkronjë: B-

Vlera numerike është 2.7

6. Ndërtoni një program i cili lexon tre numra me presje të lëvizshme dhe më pas afishon më të madhin prej tyre. Për shembull:
 Ju lutem jepni tre numra: 4 9 2.5
 Numri më i madh është: 9
7. Shkruani një program i cili pasi lexon tre Stringje i afishon ato të renditur sipas krahasimit leksikor.
 Ju lutem jepni tre stringje:
 Charlie
 Able
 Baker
 Inputet e renditur janë:
 Able
 Baker
 Charlie
8. Kur dy orë janë duke u krahasuar me njëra tjetrën, sipas formatit ushtarak, në orë dhe minuta, preudokodi i mëposhtëm përcakton se cila prej orëve vjen përpara tjetrës.

```

If ora1 < ora2
    koha1 vjen perpara.
Else if ora1 dhe ora2 jane njesoj
    If minuta1 < minuta2
        koha1 vjen perpara.
    Else if minuta1 dhe minuta2 jane njesoj
        koha1 dhe koha2 jane njesoj.
    Else
        koha2 vjen perpara.
Else
    koha2 vjen perpara.
    
```
9. Ndërtoni një program që kërkon nga përdoruesi një karakter nga alfabeti dhe më pas afishon nëse inputi është zanore apo bashkëtingëllore. Nëse inputi nuk është një shkronjë të afishohet mesazh gabimi. Përdorni metodën isLetter të klasës Character.
10. Ndërtoni një program që kërkon nga përdoruesi të vendosi muajin (1 për Janar, 2 për Shkurt etj.) dhe më pas afishon numrin e ditëve në atë muaj. Për muajin shkurt të afishohet 28 ose 29 ditë.
11. Ndërtoni një program që llogarit taksën sipas skedës së mëposhtme.

If your status is Single and if the taxable income is over	but not over	the tax is	of the amount over
\$0	\$8,000	10%	\$0
\$8,000	\$32,000	\$800 + 15%	\$8,000
\$32,000		\$4,400 + 25%	\$32,000
If your status is Married and if the taxable income is over	but not over	the tax is	of the amount over
\$0	\$16,000	10%	\$0
\$16,000	\$64,000	\$1,600 + 15%	\$16,000
\$64,000		\$8,800 + 25%	\$64,000

12. Një vit me 366 ditë quhet një vit i brishtë. Vitet e brishta janë të nevojshme për të mbajtur kalendarin e sinkronizuar me diellin, pasi toka rrotullohet rreth diellit një herë në 365.25 ditë. Që nga kalendari Gregorian në 15 Tetor 1582 një vit nuk është një vit i brishtë nëse plotëpjestohet me 100, megjithatë ai është një vit i brishtë nëse plotëpjestohet me 400. Vitet e brishta

plotëpjestohen me 4. Shkruani program që kërkon nga përdoruesi një vit dhe më pas afishon nëse viti është i brishtë ose jo.

13. Shkruani një program i cili i afishon përdoruesit pyejtjen : *Deëshironi të vazhdoni?* dhe lexon inputin e përdoruesit. Nëse përdoruesi shtyp Po, Y, Yes, OK, Sigurisht afishoni OK. Nëse përdoruesi fut të dhënat NO, N, JO afisho Përfundim. Përndryshe afisho input i gabuar. Programi nuk duhet të bëjë dallim në shkronja të vogla apo të mëdha të përdoruesit. Shembull jo është ekuivalente me JO.
14. Shkruani një program që lexon emrin dhe pagën për orë të një punonjësi. Më pas kërkon orët e punuara javën e kaluar dhe llogarisni pagesën. Çdo punë jashtë orarit (mbi 40 orë për javë) paguhet me 150 % të pagës së rregullt.
15. ATM kërkon PIN për tu identifikuar dhe aksesuar llogarinë. Nëse përdoruesi vendos një PIN të gabuar më shumë se 3 herë, ATM do të bllojë kartën. Supozoni që PIN i përdoruesit është 1234. Ndërtoni një program që pyet përdoruesin për PIN jo më shumë se 3 herë. Nëse përdoruesi vendos PIN-in e saktë do të afishohet “PIN është i saktë” dhe programi do të përfundojë. Nëse përdoruesi vendos një PIN të gabuar, do të afishohet “PIN jo i saktë” dhe nëse përdoruesi ka vendosur PIN jo më shumë se 3 herë mund ta vendosi PIN përsëri. Nëse përdoruesi ka vendosur një PIN të gabuar tre herë, të afishohet mesazhi “Karta juaj është bllokuar”.
16. Një supermarket jep kupona në varësi se sa ka shpenzuar konsumatori në blerje. Ndërtoni një program që llogarit dhe afishon vlerën e kuponit bazuar në blerjen në supermarket sipas tabelës së mëposhtme.

Money Spent	Coupon Percentage
Less than \$10	No coupon
From \$10 to \$60	8%
More than \$60 to \$150	10%
More than \$150 to \$210	12%
More than \$210	14%