# Упражнения: Методи

Можете да тествате решенията си в **Judge системата**: <https://judge.softuni.bg/Contests/3160/Methods>

## Оценки

Напишете метод, който **чете оценка** между **2.00** и **6.00** и **отпечатва съответната оценка с думи:**

* 2.00 – 2.99 - "Fail"
* 3.00 – 3.49 - "Poor"
* 3.50 – 4.49 - "Good"
* 4.50 – 5.49 - "Very good"
* 5.50 – 6.00 - "Excellent"

### Примери

|  |  |
| --- | --- |
| **Вход** | **Изход** |
| 3.33 | Poor |
| 4.50 | Very good |
| 2.99 | Fail |

### Насоки

1. Прочетете оценката от конзолата и я подайте на метода **PrintInWords**.

Graphical user interface, text, application, chat or text message

Description automatically generated

1. Създайте метода **PrintInWords** и добавете **условни конструкции** за всяка оценка.

Text

Description automatically generated

## Знак на цели числа

Създайте метод, който чете цяло число **n** и отпечатва дали числото е **положително**, **отрицателно** или **равно на 0**:

### Примери

|  |  |
| --- | --- |
| **Вход** | **Изход** |
| 2 | The number 2 is positive. |
| -5 | The number -5 is negative. |
| 0 | The number 0 is zero. |

## Изчисления

Напишете програма, която на първия ред получава **стринг** (“add”, “multiply”, “subtract” или “divide”), а на следващите **два реда** получава **две цели числа.** Създайте **четири метода** (по един за всяка операция) и **извикайте правилния метод** в зависимост от командата. Методът трябва да **отпечатва резултата от пресмятането**.

### Примери

|  |  |
| --- | --- |
| **Вход** | **Изход** |
| subtract  5  4 | 1 |
| divide  8  4 | 2 |

### Насоки

1. Прочетете **командата** на първия ред и **двете числа** и след това направете **if/switch конструкция** за всяка отделна операция:

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

1. Създайте **четири метода** (по един за всяка операция) и **отпечатайте** резултата:

Text

Description automatically generated

## Лице на правоъгълник

Създайте метод, който изчислява и **връща лицето на правоъгълник** при зададени **височина** и **ширина**.

### Примери

|  |  |
| --- | --- |
| **Вход** | **Изход** |
| 3  4 | 12 |
| 6  2 | 12 |

### Насоки

1. Прочетете входа
2. Създайте метод, но този път вместо да използвате “**static void”** преди името му, използвайте **“static double”,** за да **върнете** стойност от тип **double:**

A picture containing text

Description automatically generated

1. **Извикайте** метода GetRectangleArea в Main и **запазете върнатата стойност в нова променлива:**

Text

Description automatically generated

## По-голяма стойност

Създайте метод **GetMax()**, който **връща по-голямата** от две стойности.

### Примери

|  |  |
| --- | --- |
| **Вход** | **Изход** |
| 2  16 | 16 |
| 1.5  30 | 30 |
| -5  -10 | -5 |

## Математически операции

Напишете метод, който получава **две реални числа** и **оператор**,пресмята резултата от дадената операция и го **връща.** Като вход ще получите **три аргумента – първо число**, **оператор** и **второ число.** Възможните оператори са: ‘/’, ‘\*’, ‘+’, и ‘-‘.

Отпечатайте резултата, като го форматирате до **два знака** след **десетичната запетая.**

### Примери

|  |  |
| --- | --- |
| **Вход** | **Изход** |
| 5  \*  5 | 25 |
| 4  +  8 | 12 |

### Насоки

1. Прочетете данните от входа
2. Създайте метод, който връща стойност от тип **double** (резултата от математическите изчисления)

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

## Най-малкото от три числа

Напишете метод, който **отпечатва най-малкото** от **три цели числа.**

### Примери

|  |  |
| --- | --- |
| **Вход** | **Изход** |
| 2  5  3 | 2 |
| 600  342  123 | 123 |
| 25  21  4 | 4 |

## Брой на гласните букви

Напишете метод, който получава **един стринг** и отпечатва **броя на гласните букви** в него.

### Примери

|  |  |
| --- | --- |
| **Вход** | **Изход** |
| SoftUni | 3 |
| Cats | 1 |
| JS | 0 |