



Универзитет „Св. Кирил и Методиј“ - Скопје
**ФАКУЛТЕТ ЗА ИНФОРМАТИЧКИ НАУКИ
И КОМПЈУТЕРСКО ИНЖЕНЕРСТВО**

Напредно програмирање

Аудиториски вежби 2

Верзија 1.0, 23 Септември, 2016

Содржина

1. Задача.....	1
2. Задача.....	1
3. Задача.....	2
4. Задача.....	2
5. Задача.....	5
6. Задача.....	8
7. Задача.....	9
8. Изворен код од примери и задачи	13

1. Задача

Да се напише метод кој враќа точно ако `String str1` е префикс на `String str2`. Не е дозволено користење на готови методи за пребарување, единствено дозволено е користење на `charAt`.

Решение 1 (isPrefix)

```
public static boolean isPrefix(String str1, String str2) {
    if (str1.length() > str2.length()) {
        return false;
    }
    for (int i = 0; i < str1.length(); i++) {
        if (str1.charAt(i) != str2.charAt(i)) {
            return false;
        }
    }
    return true;
}
```

2. Задача

Да се имплементираат следните методи кои примаат дво-димензионални низи од `double` и враќаат како резултат сума и просек.

```
public static double sum(double[][] a)
public static double average(double[][] a)
```

Решение 2 (sum)

```
public static double sum(double[][] a) {
    double s = 0;
    for (int i = 0; i < a.length; i++) {
        for (int j = 0; j < a[i].length; j++) {
            s += a[i][j];
        }
    }
    return s;
}
```

Решение 2 (average)

```
public static double average(double[][] a) {
    double s = 0;
    for (int i = 0; i < a.length; i++) {
        for (int j = 0; j < a[i].length; j++) {
            s += a[i][j];
        }
    }
    return s / (a.length * a[0].length);
}
```

3. Задача

Катанец со комбинации `Combination Lock` ги има следните својства:

- комбинацијата (секвенца од 3 цифри) е скриена
- катанецот може да се отвори само ако се внесе точната комбинација
- комбинацијата може да се промени само ако се знае претходната комбинација.

Да се дизајнира класа со јавни методи `open` и `changeCombo` и приватни податоци кои ја чуваат комбинацијата. Комбинацијата се поставува преку конструкторот.

Решение 3 (CombinationLock.java)

```
package mk.ukim.finki.np.av2;

public class CombinationLock {

    private int combination;
    private boolean isOpen;

    public CombinationLock(int combination) {
        this.combination = combination;
        this.isOpen = false;
    }

    public boolean open(int combination) {
        this.isOpen = (this.combination == combination);
        return this.isOpen;
    }

    public boolean changeCombo(int oldCombination, int newCombination) {
        boolean isCorrect = (this.combination == oldCombination);
        if (isCorrect) {
            this.combination = newCombination;
        }
        return isCorrect;
    }

    public boolean isOpen() {
        return isOpen;
    }
}
```

4. Задача

Имплементирајте едноставна класа за датум `Date`. Вашата класа треба да може:

- да ги репрезентира сите датуми од 1 Јануари 1800 до 31 Декември 2500
- одзема два датуми

- зголеми датум за даден број денови
- да споредува два датуми со помош на `equals` и `compareTo`.

Датумот внатрешно ќе се репрезентира како број на денови од почетното време, кое во овој случај е почетокот на 1800. Со ова сите методи освен методот `toString` се поедноставуваат. Да се запази правилото за престапни години (престапна година е секоја година која е делива со 4 и не е делива со 100 освен ако е делива со 400). Конструкторот треба да ја провери валидноста на датумот, а исто така и методот `toString`. Датумот може да стане неточен ако зголемувањето или намалувањето придонесе да излезе надвор од опсегот.

Потешкиот дел од задачата е конверзијата од интерната репрезентација во надворешна репрезентација на датум. Еден предлог алгоритам е следниот. Се иницијализираат две низи во статички членови. Првата низа е денови до први во месецот (`daysTillFirstOfMonth`) во не престапна година. Оваа низа содржи 0, 31, 59, 90, итн. Во втората низа, денови од почетокот на првата година (`daysTillJan1`). Така оваа низа ќе содржи 0, 365, 730, 1095, 1460, 1826, итн. Со помош на овие низи ќе ја правиме конверзијата на различни репрезентации на датум.

Решение 4 (Date.java)

```
package mk.ukim.finki.np.av2;

public class Date {

    private static final int FIRST_YEAR = 1800;
    private static final int LAST_YEAR = 2500;
    private static final int DAYS_IN_YEAR = 365;

    private static final int[] daysOfMonth = {
        31, 28, 31, 30, 31, 30, 31, 31, 30, 31, 30, 31
    };
    private static final int[] daysTillFirstOfMonth;
    private static final int[] daysTillJan1;

    static {
        daysTillFirstOfMonth = new int[12];
        for (int i = 1; i < 12; i++) {
            daysTillFirstOfMonth[i] += daysTillFirstOfMonth[i - 1] + daysOfMonth[i - 1];
        }
        int totalYears = LAST_YEAR - FIRST_YEAR + 1;
        daysTillJan1 = new int[totalYears];
        int currentYear = FIRST_YEAR;
        for (int i = 1; i < totalYears; i++) {
            if (isLeapYear(currentYear)) {
                daysTillJan1[i] = daysTillJan1[i - 1] + DAYS_IN_YEAR + 1;
            } else {
                daysTillJan1[i] = daysTillJan1[i - 1] + DAYS_IN_YEAR;
            }
            currentYear++;
        }
    }
}
```

```

private static boolean isLeapYear(int year) {
    return (year % 400 == 0 || (year % 4 == 0 && year % 100 != 0));
}

private final int days;

public Date(int days) {
    this.days = days;
}

public Date(int date, int month, int year) {
    int days = 0;
    if (year < FIRST_YEAR || year > LAST_YEAR) {
        throw new RuntimeException();
    }
    days += daysTillJan1[year - FIRST_YEAR];
    days += daysTillFirstOfMonth[month - 1];
    if (month > 2 && isLeapYear(year)) {
        days++;
    }
    days += date;
    this.days = days;
}

public int subtract(Date date) {
    return this.days - date.days;
}

public Date increment(int days) {
    return new Date(this.days + days);
}

@Override
public boolean equals(Object other) {
    Date date = (Date) other;
    return this.days == date.days;
}

public int compareTo(Date date) {
    return this.days - date.days;
}

@Override
public String toString() {
    int d = days;
    int i;
    for (i = 0; i < daysTillJan1.length; i++) {
        if (daysTillJan1[i] >= days) {
            break;
        }
    }
    d -= daysTillJan1[i - 1];
    int year = FIRST_YEAR + i - 1;
    for (i = 0; i < daysTillFirstOfMonth.length; i++) {
        if (daysTillFirstOfMonth[i] >= d) {
            break;
        }
    }
    int month = i;
    d -= daysTillFirstOfMonth[i - 1];
    int date = d;
    if (isLeapYear(year)) {
        date--;
    }
    return String.format("%02d.%02d.%4d", date, month, year);
}

public static void main(String[] args) {
    Date sample = new Date(1, 10, 2012);
    System.out.println("Date: " + sample);
    System.out.println(sample.subtract(new Date(1, 1, 2000)));
    System.out.println(sample);
    sample = new Date(1, 1, 1800);
    System.out.println(sample);
    sample = new Date(31, 12, 2500);
}

```

```
System.out.println(sample);
sample = new Date(31, 12, 2300);
System.out.println(sample);
sample = sample.increment(100);
System.out.println(sample);
    }
}
```

5. Задача

PlayingCard (карта) е класа со која се репрезентира карта во игри со карти како покер и блек џек и во не се чува информација за бојата (херц, каро, пик, треф) и рангот (вредност од 2 до 10 или џандар, кралица, поп или ас). Deck (шпил од карти) е класа која репрезентира комплет од 52 карти. Додека MultipleDeck (повеќе шпилови) е класа која репрезентира повеќе шпилови со карти (точниот број се задава во конструкторот). Да се имплементираат 3 класи PlayingCard, Deck, и MultipleDeck, со стандардна функционалност за карта, за шпил и повеќе шпилови да се имплементираат методи за мешање shuffle, делење на карта dealCard и проверка дали има останато карти.

Решение 4 (PlayingCard.java)

```
package mk.ukim.finki.np.av2;

public class PlayingCard {
    public enum TYPE {
        HEARTS,
        DIAMONDS,
        SPADES,
        CLUBS
    }

    private TYPE type;
    private int rank;

    public PlayingCard(TYPE type, int rank) {
        this.type = type;
        this.rank = rank;
    }

    @Override
    public String toString() {
        return String.format("%d %s", rank, type.toString());
    }

    @Override
    public int hashCode() {
        final int prime = 31;
        int result = 1;
        result = prime * result + rank;
        result = prime * result + ((type == null) ? 0 : type.hashCode());
        return result;
    }

    @Override
    public boolean equals(Object obj) {
        if (this == obj)
            return true;
        if (obj == null)
            return false;
        if (getClass() != obj.getClass())
            return false;
        PlayingCard other = (PlayingCard) obj;
        if (rank != other.rank)
            return false;
        if (type != other.type)
            return false;
        return true;
    }
}
```

Решение 4 (Deck.java)

```
package mk.ukim.finki.np.av2;

import java.util.Arrays;

public class Deck {
    private PlayingCard[] cards;
    private boolean[] picked;
    private int total;

    public Deck() {
        total = 0;
        cards = new PlayingCard[52];
        picked = new boolean[52];
        for (int i = 0; i < PlayingCard.TYPE.values().length; ++i) {
            for (int j = 0; j < 13; ++j) {
                cards[j + (13 * i)] =
                    new PlayingCard(PlayingCard.TYPE.values()[i], j + 1);
            }
        }
    }
}
```



```

    }
}

@Override
public String toString() {
    StringBuilder result = new StringBuilder();
    for (PlayingCard playingCard : cards) {
        result.append(playingCard);
        result.append("\n");
    }
    return result.toString();
}

public static void main(String[] args) {
    Deck deck = new Deck();
    PlayingCard card;
    while ((card = deck.dealCard()) != null) {
        System.out.println(card);
    }
}

@Override
public int hashCode() {
    final int prime = 31;
    int result = 1;
    result = prime * result + Arrays.hashCode(cards);
    return result;
}

@Override
public boolean equals(Object obj) {
    if (this == obj)
        return true;
    if (obj == null)
        return false;
    if (getClass() != obj.getClass())
        return false;
    Deck other = (Deck) obj;
    if (!Arrays.equals(cards, other.cards))
        return false;
    return true;
}

public PlayingCard dealCard() {
    if (total == 52) return null;
    int card = (int) (52 * Math.random());
    if (!picked[card]) {
        ++total;
        picked[card] = true;
        return cards[card];
    }
    return dealCard();
}
}

```

Решение 4 (MultipleDeck.java)

```
package mk.ukim.finki.np.av2;

public class MultipleDeck {
    private Deck[] decks;

    public MultipleDeck(int n) {
        decks = new Deck[n];
        for (int i = 0; i < n; ++i) {
            decks[i] = new Deck();
        }
    }

    @Override
    public String toString() {
        StringBuilder sb = new StringBuilder();
        for (Deck deck : decks) {
            sb.append(deck);
            sb.append("\n");
        }
        return sb.toString();
    }

    public static void main(String[] args) {
        MultipleDeck md = new MultipleDeck(3);
        System.out.println(md);
    }
}
```

6. Задача

Комплексен број се состои од реален дел и имагинарен дел. Да се имплементира класа `BigComplex`, во која реалниот и имагинарниот дел ќе се чуваат во објекти од класата `BigDecimal`.

Решение 5 (BigComplex.java)

```
package mk.ukim.finki.np.av2;

import java.math.BigDecimal;

public class BigComplex {
    private BigDecimal real;
    private BigDecimal imag;

    public BigComplex(BigDecimal real, BigDecimal imag) {
        this.real = real;
        this.imag = imag;
    }

    public BigComplex add(BigComplex complex) {
        BigDecimal real = this.real.add(complex.real);
        BigDecimal imag = this.imag.add(complex.imag);
        return new BigComplex(real, imag);
    }
}
```



Имплементирајте ги останатите методи за одземање `subtract`, множење `multiply` и делење `divide`.

7. Задача

Дадени се следниве пет класи:

1. `Bank`
2. `Account`
3. `NonInterestCheckingAccount`
4. `InterestCheckingAccount`
5. `PlatinumCheckingAccount`

како и интерфејс наречен `InterestBearingAccount` кои се однесуваат на следниот начин:

- Во `Bank` чува листа од сите видови сметки, вклучувајќи сметки за штедење и за трошење, некои од нив подложни на камата, а некои не. Во `Bank` постои метод `totalAssets` кој ја враќа сумата на состојбата на сите сметки. Исто така содржи метод `addInterest` кој го повикува методот `addInterest` на сите сметки кои се подложни на камата.
- `Account` е апстрактна класа. Во секој сметка се чуваат името на сопственикот на сметката, бројот на сметката (секвенцијален број доделен автоматски), моменталната состојба. Во класата се имплементираат конструктор за иницијализација на податочните членови, методи за пристап до моменталната состојба, како и за додавање и одземање од моменталната состојба.
- `InterestBearingAccount` интерфејсот декларира единствен метод `addInterest` (без параметри и не враќа ништо - `void`) кој ја зголемува состојбата со соодветната камата за овој вид на сметка.
- `InterestCheckingAccount` е сметка `Account` која е исто така `InterestBearingAccount`. Повикување `addInterest` ја зголемува состојбата за 3%.

- `PlatinumCheckingAccount` е `InterestCheckingAccount`. Повикување `addInterest` ја зголемува состојбата двојно од каматата за `InterestCheckingAccount` (колку и да е таа).
- `NonInterestCheckingAccount` е сметка `Account` но не е `InterestBearingAccount`. Нема дополнителни функционалности надвор од основните од класата `Account`.

За оваа задача, потребно е да се имплементира функционалност дадена во претходниот текст:

1. Пет од шест класи од споменатите формираат хиерархија. За овие класи да се нацрта оваа хиерархија.
2. Да се имплементира `Account`.
3. Да се имплементира `NonInterestCheckingAccount`.
4. Да се напише `InterestBearingAccount` интерфејсот.
5. Да се имплементира `Bank`.
6. Да се имплементира `InterestCheckingAccount`.
7. Да се имплементира `PlatinumCheckingAccount`.

Решение 6 (`Account.java`)

```
package mk.ukim.finki.np.av2.bank;

public abstract class Account {

    private String holderName;
    private int number;
    private double currentAmount;

    public Account(String holderName, int number, double currentAmount) {
        this.holderName = holderName;
        this.number = number;
        this.currentAmount = currentAmount;
    }

    public double getCurrentAmount() {
        return currentAmount;
    }

    public void addAmount(double amount) {
        currentAmount += amount;
    }

    public void withdrawAmount(double amount) {
        currentAmount -= amount;
    }

}
```

Решение 6 (NonInterestCheckingAccount.java)

```
package mk.ukim.finki.np.av2.bank;

public class NonInterestCheckingAccount extends Account {

    public NonInterestCheckingAccount(String holderName, int number, double currentAmount)
    {
        super(holderName, number, currentAmount);
    }

}
```

Решение 6 (InterestBearingAccount.java)

```
package mk.ukim.finki.np.av2.bank;

public interface InterestBearingAccount {
    void addInterest();
}
```

Решение 6 (Bank.java)

```
package mk.ukim.finki.np.av2.bank;

public class Bank {
    private Account[] accounts;
    private int totalAccounts;
    private int max;

    public Bank(int max) {
        this.totalAccounts = 0;
        this.max = max;
        accounts = new Account[max];
    }

    public void addAccount(Account account) {
        if (totalAccounts == accounts.length) {
            Account[] old = accounts;
            max *= 2;
            accounts = new Account[max];
            for (int i = 0; i < old.length; i++) {
                accounts[i] = old[i];
            }
            accounts[totalAccounts++] = account;
        }
    }

    public double totalAssets() {
        double sum = 0;
        for (Account account : accounts) {
            sum += account.getCurrentAmount();
        }
        return sum;
    }

    public void addInterest() {
        for (Account account : accounts) {
            if (account instanceof InterestBearingAccount) {
                InterestBearingAccount iba = (InterestBearingAccount) account;
                iba.addInterest();
            }
        }
    }
}
```

Решение 6 (InterestCheckingAccount.java)

```
package mk.ukim.finki.np.av2.bank;

public class InterestCheckingAccount
    extends Account implements InterestBearingAccount {

    public static final double INTEREST_RATE = .03; // 3%

    public InterestCheckingAccount(String holderName, int number, double currentAmount) {
        super(holderName, number, currentAmount);
    }

    @Override
    public void addInterest() {
        addAmount(getCurrentAmount() * INTEREST_RATE);
    }

}
```

Решение 6 (PlatinumCheckingAccount.java)

```
package mk.ukim.finki.np.av2.bank;

public class PlatinumCheckingAccount extends Account implements
    InterestBearingAccount {

    public PlatinumCheckingAccount(String holderName, int number, double currentAmount) {
        super(holderName, number, currentAmount);
    }

    @Override
    public void addInterest() {
        addAmount(getCurrentAmount() * InterestCheckingAccount.INTEREST_RATE * 2);
    }

}
```

8. Изворен код од примери и задачи

<https://github.com/finki-mk/NP/>

Source Code ZIP