

Zadatak 1:

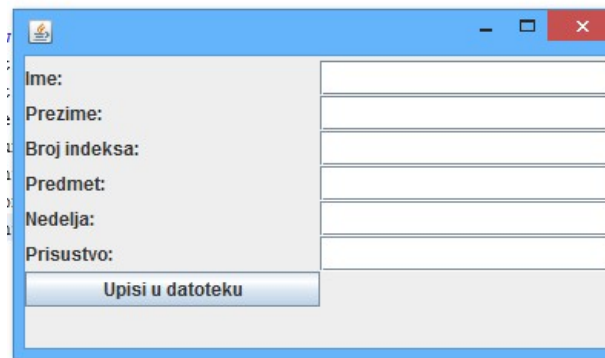
Napraviti program koji omogućava da student preko grafičkog interfejsa upisuje podatke o svom prisustvu na nastavi. Student bi trebalo da popuni Predmet, nedelju kao i da li je prisustvovao ili ne. Napraviti poseban prozor koji izčitava do sada upisano prisustvo i prikazuje ga kroz JLabel-e.

Resenje:

Kao resenje zadatka, kreirao sam klase-interfejse:

- Nedelja.java,
- Student.java,
- Util.java,
- Zadatak1.java – za pokretanje programa.

Nakon pokretanja programa, pojavljuje se graficki interfejs preko koga korisnik unosi podatke u program. Prikaz interfejsa je dat na slici 1.



Slika 1. GUI interfejs preko koga korisnik komunicira sa aplikacijom.

Zadatak 2:

Napraviti program koji predstavlja školski dnevnik. U ovom programu korisnik (učenik) bi trebalo da svoje ocene iz predmeta upsiuje u fajl preko grafičkog interfejsa. Nakon unosa učenik bi trebalo da može da pogleda unešene ocene kao i njihov krajnji prosek.

Resenje:

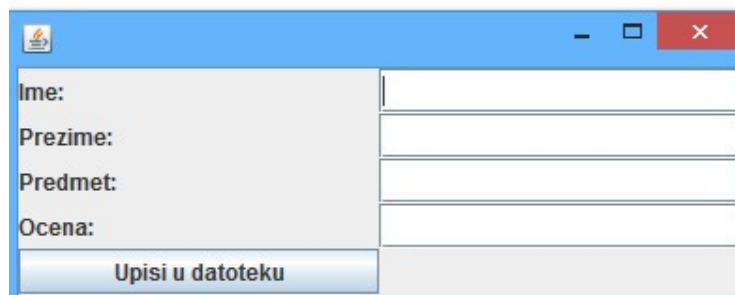
Kao resenje zadatka, kreirao sam klase-interfejse:

- Ocene.java,
- Ucenik.java,
- Util.java,
- Zadatak1.java – za pokretanje programa.

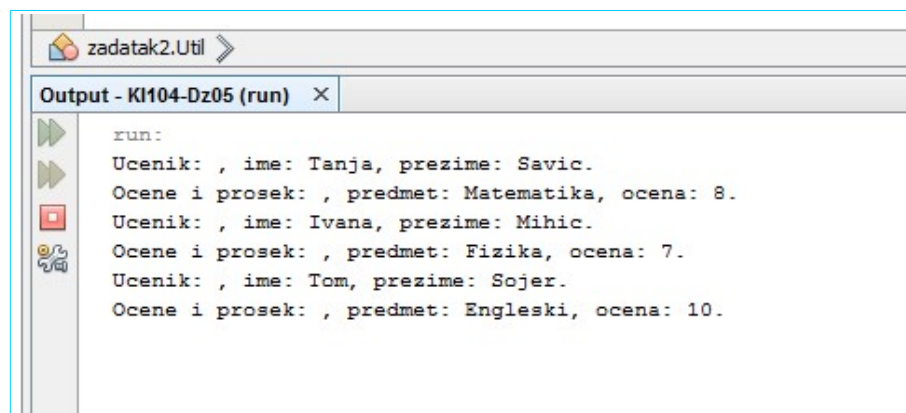
Metode:

- upisiUFajl() - za upis podataka u tekstualni fajl,
- CitanjeFajla() - citanje podataka iz fajla i ispis podataka na konzolu.

Nakon pokretanja programa, pojavljuje se graficki interfejs preko koga korisnik unosi podatke u program. Prikaz interfejsa je dat na slici 1.



Slika 2. GUI interfejs preko koga korisnik komunicira sa aplikacijom u zadatku 2



Slika 3. Ispis podataka iz baze na konzoli

Zadatak 3:

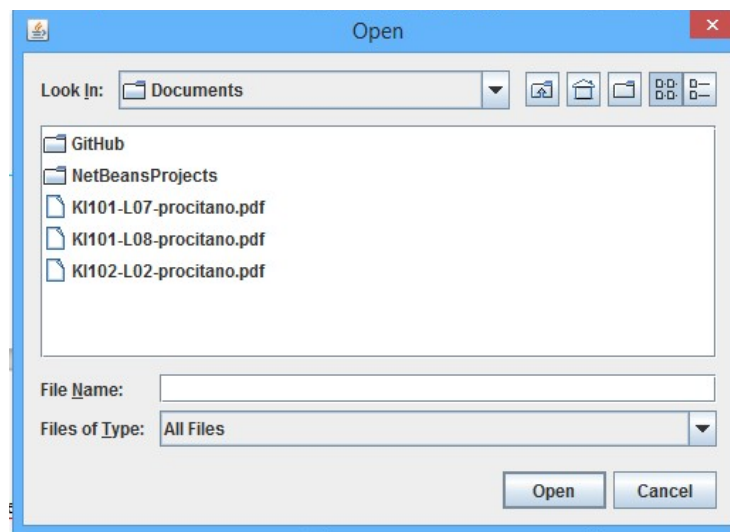
Napraviti program koji preko JFileChoosera traži korisniku da odabere fajl a potom u tom fajlu menja reč programiranje u reč zabava. Proveriti rezultat programa u fajlu.

Resenje:

Kao resenje zadatka, kreirao sam klase-interfejse:

- Main.java,

U kojoj sam omoguci opciju za odabir fajla, pomocu JFileChooser-a. Nakon sto se fajl odabere, vrsi se selekcija celog sadrzaja u fajlu I pri tome se pomocu metode replace() vrsi zamena reci "programiranje" sa recju "zabava".



Slika 4. Graficki interfejs koji dobijam pomocu JfileChooser-a

Izmenjeni tekst se moze proveriti u tekstualnom fajlu test1.txt, koji prilazem uz ovaj projekat.

Zadatak 4.

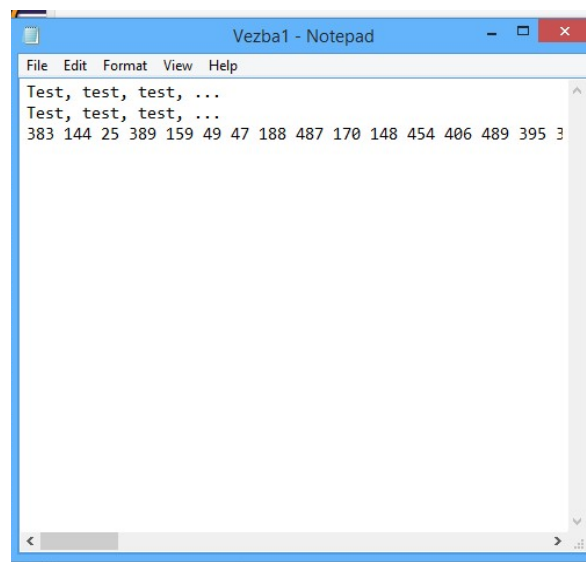
Kreiranje tekstualne datoteke: Napišite program za kreiranje datoteke pod nazivom Vezba1.txt ako ne postoji. Dodajte novi podatak u datoteku, ako ona već postoji. Zapišite 100 celih brojeva slučajno kreiranih u datoteku upotrebom tekstualnog U/I. Celi brojevi su razdvojeni blanko poljem,

Resenje:

Zadatak sam resio u sledecim koracima:

1. Prvo sam kreirao objekat tipa File, pod imenom "file".
2. Zatim sam pomocu if petlje proverio da li fajl vec postoji.
3. Potom sam pomocu PrintWriter klase izvršio kreiranje nove datoteke.
4. Pomocu metode print() sam upisao novi podatak u datoteku u vidu stringa "Test, test, test, ...".
5. Nakon toga sam pomocu Random klase i for petlje kreirao novi projekat u koji sam uneo 100 nasumicnih celih brojeva u tekstualni fajl tipa Vezba1.txt.

Sadržaj tekstualnog fajla Vezba1.txt se može videti na slici 5.



Slika 5. Sadržaj tekstualnog fajla Vezba1.txt

Zadatak 5.

Kreiranje binarne datoteke podataka: Napišite program koji kreira datoteku po nazivu Vezba2.dat, ako ona ne postoji. Dodajte nove podatke u nju, ako ona već postoji. Zapišite u datoteku 100 celih brojeva slučajno kreiranih primenom binarnih U/I operacija.

Resenje:

Zadatak sam resio u sledecim koracima:

1. Prvo sam kreirao objekat tipa FileOutputStream, pod imenom "output".
2. Zatim sam pomocu for petlje uneo 100 nasumicnih brojeva u binarni fajl pod imenom "Vezba2.dat"
3. Pomocu while petlje samo ispisao vrednosti iz binarnog fajla "Vezba2.dat" na konzolu.

Napomena: Pored ovog tekstualnog fajla, prilažem i kompletan projekat u zipovanom fajlu: **KI104-Dz05.zip**.

Msc Branislav Manojlović