

OBJEKTNO PROGRAMIRANJE - PROGRAMSKI JEZIK C#

LABORATORIJSKA VJEŽBA 3

Naziv vježbe: Metode

Zadaci:

1. U okviru klase *Program* definirati metodu *CelziusFahrenheit* koja će temperaturu u °C pretvoriti u °F te metodu *FahrenheitCelsius* koja će temperaturu u °F pretvoriti u °C. Naredbama metode *Main()* upotrebom naredbe **switch** korisniku omogućiti odabir pretvaranja °C u °F, °F °C ili prekidanje izvršavanje programa, učitati vrijednost odabrane temperature, pozvati odgovarajuću metodu i ispisati rezultat pretvorbe.
2. Riješite prethodni zadatak tako da definirate klasu **Temperatura** sa javno dostupnom varijablom **temp** i metodama klase *CelziusFahrenheit* koja će temperaturu u °C pretvoriti u °F te metodu *FahrenheitCelsius* koja će temperaturu u °F pretvoriti u °C. Definirati i klasu **Program** sa metodom **Main()**: u okviru metode **Main()** kreirati objekt **temperatura1** tipa klase **Temperatura**, naredbama metode *Main()* upotrebom naredbe **switch** korisniku omogućiti odabir pretvaranja °C u °F, °F °C ili prekidanje izvršavanje programa, učitati vrijednost odabrane temperature, pozvati odgovarajuću metodu klase **Temperatura** objekta **temperatura1** i ispisati rezultat pretvorbe.
3. Palindrom je riječ koja ima isto značenje ako se čita s lijeva ili s desna (npr., riječ **radar** je palindrom). U okviru klase *Program* definirati metodu **Palindrom** koja će za učitane riječ ispitati da li je palindrom. Naredbama metode *Main()* učitati riječ, pozvati metodu **Palindrom** i ispisati da li je riječ palindrom.
4. Riješite prethodni zadatak tako da definirate klasu **Rijec** sa javno dostupnom varijablom **r** string tipa i metodom **Palindrom** koja će ispitati da li je vrijednost varijable **r** palindrom. Definirati i klasu **Program** sa metodom **Main()**: u okviru metode **Main()** kreirati objekt **r1** tipa klase **Rijec**, učitati riječ, pozvati metodu **Palindrom** objekta **r1** i ispisati rezultat ispitivanja.