



**Nalogo rešite brez uporabe metod razredov za delo z nizi (kot so npr. String, StringBuilder in podobni)!**

### 1) Pravokotniki

a) Napišite metodo

```
static void pravokotnikStevil(int sirina, int visina);
```

ki na zaslon izpiše pravokotnik števil velikosti *sirina* x *visina*, kot prikazuje primer. Pri številih, ki so večja od 10, naj izpiše le enice (glej primer pri točki b).

Primer: ob klicu `pravokotnikStevil(7, 3)` ; naj metoda izpiše:

```
1111111
2222222
3333333
```

Napišite tudi metodo `main()`, v kateri pokličete metodo `pravokotnikStevil()` z različnimi parametri in tako preverite njeno delovanje.

b) Metodo `pravokotnikStevil()` spremenite tako, da bo enaka števila izpisovala po stolpcih.

Primer: ob klicu `pravokotnikStevil(12, 3)` ; naj metoda izpiše:

```
123456789012
123456789012
123456789012
```

c) Napišite metodo

```
static void pravokotnik(int odmik, int sirina, int visina);
```

ki na zaslon z znaki *X* izriše pravokotnik velikosti *sirina* x *visina*. Pravokotnik naj bo od roba odmaknjen za *odmik* mest (presledkov).

Primer: ob klicu `pravokotnik(5, 7, 3)` ; naj metoda izriše tak lik:

```
XXXXXX
XXXXXX
XXXXXX
```

Nasvet: Namesto presledkov lahko najprej izpisujete pike (.), da boste videli, če vam program izpiše pravo število presledkov (oziroma pik).

### 2) Trikotniki

a) Napišite metodo

```
static void trikotnikStevil(int visina);
```



ki na zaslon izriše trikotnik števil z višino *visina*, kot prikazuje primer. Pri številih, ki so večja od 10, naj izpiše le enice (glej primer pri nalogi 1b). Trikotnik višine *v* naj ima *v* vrstic, v zadnji vrstici pa *v* enakih števil.

Primer: ob klicu `trikotnikStevil(3)` ; naj metoda izpiše:

```
1
22
333
```

b) Metodo `trikotnikStevil()` spremenite tako, da bo enaka števila izpisovala po stolpcih.

Primer: ob klicu `trikotnikStevil(3)` ; naj metoda izpiše:

```
1
12
123
```

c) Napišite metodo

```
static void trikotnikStevilObrnjen(int visina);
```

ki na zaslon izriše obrnjen trikotnik števil, kjer so v vsaki vrstici enaka števila.

Primer: ob klicu `trikotnikStevilObrnjen(3)` ; naj metoda izpiše:

```
333
22
1
```

d) Metodo `trikotnikStevilObrnjen()` spremenite tako, da bo enaka števila izpisovala po stolpcih.

Primer: ob klicu `trikotnikStevilObrnjen(3)` ; naj metoda izpiše:

```
123
12
1
```

e) Napišite metodo

```
static void trikotnikStevil(int visina);
```

ki na zaslon izpiše številski trikotnik z višino *visina*. Trikotnik višine *v* naj ima *v* vrstic, v zadnji vrstici pa  $2v - 1$  števil.

Primer: ob klicu `trikotnikStevil(5)` ; naj metoda izpiše:

```
1
123
12345
1234567
123456789
```

f) Napišite metodo

```
static void trikotnik(int odmik, int visina);
```

ki na zaslon z zvezdicami (znak `*`) izriše trikotnik z višino *visina*. Trikotnik višine *v* naj ima *v* vrstic, v zadnji vrstici pa  $2v - 1$  znakov. Trikotnik naj bo od roba odmaknjen za *odmik* mest (tj. zadnja vrstica je od roba odmaknjena za *odmik*).

Primer: ob klicu `trikotnik(5, 3)` ; naj metoda izriše tak lik:

```
*
***
*****
```

ob klicu `trikotnik(1, 5)` ; pa naj izriše tak lik:

```
*
***
*****
*****
*****
*****
```

g) Napišite metodo

```
static void trikotnikObrnjen(int odmik, int visina);
```

ki na zaslon izriše trikotnik, kot je opisan v nalogi f), le da je trikotnik obrnjen (postavljen na glavo, vrh je spodaj).

Primer: ob klicu `trikotnikObrnjen(1, 5)` ; naj metoda izriše tak lik:

```
*****
*****
****
***
**
*
```

### 3) Romb

Napišite metodo

```
static void romb(int odmik, int velikost);
```

ki na zaslon izriše romb s stranico *velikost*. Romb velikosti *v* naj ima  $2v - 1$  vrstic, v srednji, najdaljši vrstici pa ima  $2v - 1$  znakov. Romb (tj. srednja vrstica) naj bo od roba odmaknjen za *odmik* mest.

Primer: ob klicu `romb(2, 5)` ; naj metoda izriše tak lik:

```
*
***
*****
*****
*****
*****
*****
***
*
```

### 4) Smreka

Napišite metodo

```
static void smreka(int velikost);
```

ki na zaslon izriše smreko velikosti *velikost*. Krošnja smreke velikosti *v* sestavlja *v* trikotnikov. Vrh krošnje smreke je trikotnik višine 2, vsak naslednji trikotnik pa je za 2 večji od trikotnika nad njim. Deblo smreke je pravokotnik višine  $2v$  in širine *v* (če je *v* liho število) oz.  $v + 1$  (če je *v* sodo število). Pri izrisu smreke si pomagajte z metodami, ki ste jih že napisali v predhodnih nalogah.

Primer: ob klicu `smreka(3)` ; naj metoda izriše naslednje:

```

*
***
*
***
*****
*****
*
***
*****
*****
*****
*****
XXX
XXX
XXX
XXX
XXX
XXX
XXX

```

Primer: ob klicu `smreka(4)` ; naj metoda izriše naslednje:

```

*
**
*
***
****
*****
*
***
****
*****
*****
*****
*
***
****
*****
*****
*****
*****
*****
XXXXX
XXXXX
XXXXX
XXXXX
XXXXX
XXXXX
XXXXX
XXXXX
XXXXX

```

## DODATNI IZZIVI

### A) Napišite metodo

```
static void rombA(int odmik, int velikost);
```

ki na zaslon z znaki *lojtrca* in *presledek* (`#`), oba skupaj vzamemo kot en "izrisan znak", izriše romb s stranico *velikost*. Romb velikosti *v* naj ima *2v - 1* vrstic, v srednji, najdaljši vrstici pa ima *2v - 1* znakov (tj. dvojnih znakov *lojtrca* in *presledek*). Romb naj bo od roba odmaknjen za *odmik* mest (eno mesto je dvojni *presledek*).

Primer: ob klicu `romb(1, 5)` ; naj metoda izriše tak lik:

```

#
# # #
# # # #
# # # # #
# # # # # #
# # # # # # #
# # # # # #
# # # #
# # #
#

```

**B) Napišite metodo**

```
static void rombPrazen(int odmik, int velikost);
```

ki na zaslon izriše kvadrat z romбом v sredini. Velikost kvadrata je  $2 \times \text{velikost} - 1$ , notranji romb pa je ustrezno za ena manjše velikosti. Zunanji kvadrat naj bo od roba odmaknjen za *odmik* mest.

Primer: ob klicu `rombPrazen(3, 5)`; naj metoda izriše tak lik:

```

# # # # # # #
# # # # # # #
# # #   # # #
# #     # #
#       #
# #     # #
# # #   # # #
# # # # # # #
# # # # # # #

```

**C) Napišite metodo**

```
static void iks(int velikost);
```

ki na zaslon izriše znak X, sestavljen iz pravokotnikov velikosti  $5 \times 3$  (glej primera spodaj).

*Nasvet:* Napišite metodo `dvaPravokotnika(int odmik, int sirina, int visina, int razmik)`, ki izriše dva enako velika pravokotnika na podanem razmiku, ter jo skupaj z metodo `pravokotnik()` uporabite pri risanju črke X.

Primer: ob klicu `iks(3)`; naj metoda izriše naslednje:

```

XXXXX      XXXXX
XXXXX      XXXXX
XXXXX      XXXXX
  XXXXX    XXXXX
  XXXXX    XXXXX
  XXXXX    XXXXX
    XXXXX
    XXXXX
    XXXXX
  XXXXX    XXXXX
  XXXXX    XXXXX
  XXXXX    XXXXX
XXXXX      XXXXX
XXXXX      XXXXX
XXXXX      XXXXX

```

Primer: ob klicu `iks(4)`; naj metoda izriše naslednje:

```

XXXXX          XXXXX
XXXXX          XXXXX
XXXXX          XXXXX

  XXXXX        XXXXX
  XXXXX        XXXXX
  XXXXX        XXXXX

    XXXXX      XXXXX
    XXXXX      XXXXX
    XXXXX      XXXXX

      XXXXX
      XXXXX
      XXXXX

        XXXXX  XXXXX
        XXXXX  XXXXX
        XXXXX  XXXXX

  XXXXX        XXXXX
  XXXXX        XXXXX
  XXXXX        XXXXX

XXXXX          XXXXX
XXXXX          XXXXX
XXXXX          XXXXX

```

### PA ŠE UGANKE ...

#### A)

Včasih moker, včasih suh,  
včasih rahel kakor puh,  
včasih trd in zledenel,  
sprva vedno čisto bel.

#### B)

Iz oblakov belo belih  
bele zvezdice letijo,  
jih lovim, da bi jih gledal,  
pa se mi takoj stopijo.

#### C)

Do konca oblečeno sredi pripeke,  
v mrazu in snegu pa kar brez obleke.

Add submission

## Submission status

<b>Submission status</b>	No submissions have been made yet
<b>Grading status</b>	Not graded

◀ 5. DOMAČA NALOGA (20 točk)

Jump to...

Rešitev naloge ▶