

Pregled domaćeg #05092019

Funkcionalnost:

10 / 10

Optimalnost:

10 / 10

Elegantnost:

10 / 10

Izmene u kodu:

TakmicenjeUkucanjuJajima.java

```
@@ -31,7 +31,9 @@ public class TakmicenjeUkucanjuJajima {
    double kopija[] = new double[brPol];
    if (brPol < 3) {
        System.out.println("Greska. Broj takmicara mora da bude veci od 3.");
-    } else {
+        return; //ovde mozemo odmah izaci iz metode da ne bismo imali if gnezdjenja. Ovo se naziva early-exit str
+        ategijom ili bouncer pattern.
+    }
+
    for (int i = 0; i < brPol; i++) {
        int id = s.nextInt();
        indeks[i] = id;
@@ -40,7 +42,7 @@ public class TakmicenjeUkucanjuJajima {
    jacina[i] = jaja;
    kopija[i] = jaja;
    }
-    sortiraj(jacina);
+    sortiraj(jacina); //odlicno sto je ovo u metodi!

    for (int i = 0; i < 3; i++) {
        for (int j = 0; j < kopija.length; j++) {
            if (jacina[i] == kopija[j]) {
@@ -53,4 +55,3 @@ public class TakmicenjeUkucanjuJajima {
    }
}
-}
```

Izvršno odrađen domaći. Kod vrlo pregleda, logika lepo izneta.

Pregledao:

Aleksa Ilić