

ЛЕКЦИЯ I © 2020 Нет Ит

JAVA 101:

Упражнение

Теодор Костадинов



SOFTWARE
ACADEMY



ВЪПРОСИ?

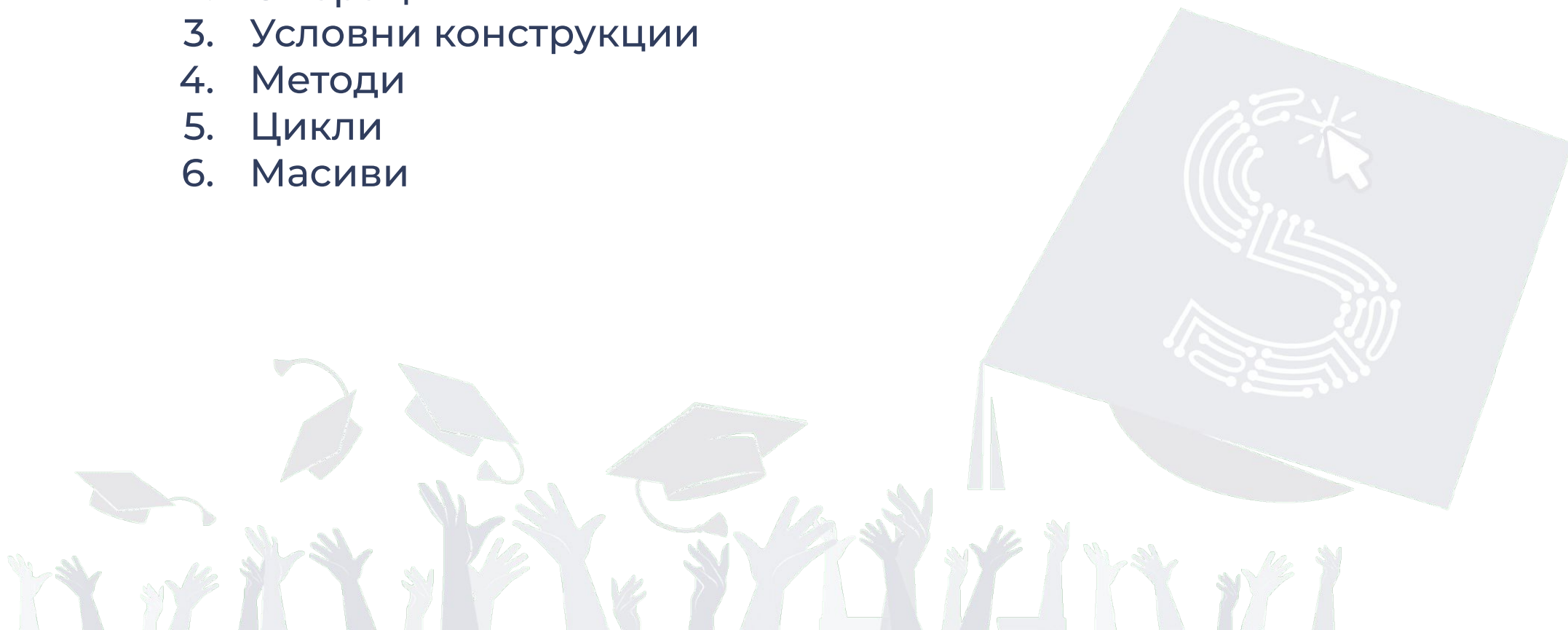


Преговор



Какво взехме до сега?

1. Типове данни
2. Операции
3. Условни конструкции
4. Методи
5. Цикли
6. Масиви



Какво ни предстои?

1. Типове данни
2. Операции
3. Условни конструкции
4. Методи
5. Цикли
6. Масиви
7. Качествен код
8. Strings
9. GitHub
10. TEST



Програмирайте автомат за алкохол. Дадени са 4 напитки (предварително ги определяте в кода). При стартиране на програмата в конзолата се извеждат имената и кодовете на напитките.

Програмата иска въвеждане на възраст и код на напитка. Възможните изходи са:

- Ако е въведена възраст под 18 години - извежда съобщение, че не може да се поръчва алкохол;
- Ако е въведена възраст над 18 години - извежда “Заповядай твоето [име на напитка]!”

пример: “Заповядай твоето уиски!”



Почивка

до 19:50



Нека да може да се поръчват много напитки. Всяка напитка да си има цена. При избиране на напитката, на екрана се извежда колко е сметката ви до момента. При натискане на 0, се извежда крайната сметка.



Създайте програма за бързо набиране. Имате 9 записа с имената на хора от телефонния ви указател, нека когато потребителя натисне някоя цифра от 1 до 9 да се обаждат на съответния човек.

Нека има режим на въвеждане при който потребителя определя номерата на контактите си.



Ами сега?

Задача за упражнение

Минички. Реализирайте популярната игра в конзолата.

Потребителят вижда визуализация на полето в конзолата.
Потребителят въвежда ред и колона и командата, която иска да изпълни върху тях.

Играта приключва, когато се отвори мина или когато се флагнат всички мини.



Ами сега?

Задача за упражнение

© 2020 Нет Ит

БЛАГОДАРЯ ЗА ВНИМАНИЕТО!



SOFTWARE
ACADEMY

