

Vježba 8.

Program za crtanje trougla znakom '*'

U ovom primjeru naučićemo kako se od znaka '*' (zvijezdica) može obrazovati oblik trougla/piramide.

Prvo se kreira klasa `Triangle` unutar `Java.io` paketa. Nakon toga, pošto nam je veoma važno ne dozvoliti pojavu greške, koristićemo `try/catch` blokove. Od ulaznih podataka potrebno je da pročitamo dužinu osnove trougla `a`, koju istovremeno metodom `parseInt` iz `String` konvertujemo u `integer` vrijednost.

Sada je na redu kreiranje `for` petlje zbog čega ćemo definisati novu varijablu, brojač `i`. Unutar ove petlje izvršavaće se još jedna petlja sa brojačem `j`. Upravo u ovoj drugoj petlji će se ispisivati znak ' *'.

Nakon kompajliranja i izvršavanja ovog programa, kao rezultat će biti iscrtan trougao načinjen od simbola '*'. Umjesto znaka '*', moguće je koristiti neke druge karaktere.

Izvorni kod programa:

```
import java.io.*;

class triangle{
    public static void main(String[] args) {
        try{
            BufferedReader object = new BufferedReader (new InputStreamReader(System.in));
            System.out.println("enter the number");
            int a= Integer.parseInt(object.readLine());
            for (int i=1; i<a;i++ ){
                for (int j=1; j<=i;j++ ){
                    System.out.print( "*" );
                }
                System.out.println(" ");
            }
        }
        catch(Exception e){
        }
    }
}
```