

Vježba 14

Zadatak 1 – ponavljanje - postupci *Concat*, *Equals* i *Compare*

Deklarirajte dvije varijable tipom *String* i unesite im vrijednosti. Napišite kod koji:

- Povezuje dva stringa u jedan i ispisuje taj novi niz znakova. Koristite metodu **Concat**.
- Provjerava da li su dva stringa jednaka i ispisuje rezultat provjere. Koristite metodu **Equals**.
- Uspoređuje stringove metodom **Compare** te ispisuje rezultat usporedbe (koristite *Select Case* strukturu grananja).

Omogućite ponavljanje gore navedenog dok se ne unese riječ «kraj» ili «Kraj» ili....(neovisno o veličini slova).

```
Unesite 1. niz znakova: Ana
Unesite 2. niz znakova: bel

Rezultat metode Concat
Anabel

Rezultat metode Equals
Vrijednosti su jednake?: False

Rezultat metode Compare
metoda Compare je vratila -1 pa je Ana < bel
```

Zadatak 2 – klase, *parametarska metoda*

Kreirajte klasu *Automobil* koja sadrži javno dostupna polja *Proizvodjac (String)*, *Model (String)*, *Verzija (String)* i *SnagaKW (Single)* te metodu koja preračunava snagu izraženu u KW (kilovat) u KS (konjska snaga). U glavnoj proceduri instancirajte dva objekta stvorenim korisničkim tipom, pridružite im vrijednosti i ispišite sve članove za oba objekta.

Dodajte sada metodu *RazlikaSnageKW* koja vraća razliku u snazi (u KW) između dva automobila. U tom slučaju metoda mora imati parametar preko kojeg će primiti snagu drugog automobila. Ispišite tu razliku u glavnoj proceduri.

Snaga u konjskim snagama=1.36 *snaga u kilovatima

Zadatak 3 – *polje klase*

Kreirajte vlastiti **referentni** tip *Gradovi* sa tri polja objekta: *Naziv (String)*, *BrojStanovnika (Integer)* i *Povrsina (Integer)* i jednim **poljem klase** *Drzava (String)* i pridružite mu vrijednost "*Republika Hrvatska*".

Deklarirajte dvije varijable tipom *Gradovi* i pridružite im upućivanje na objekt. Instanciranim objektima dodijelite naziv, broj stanovnika i površinu. Ispišite podatke za oba grada, uključujući i ispis države.

Zadatak 4 - konstruktor

Kreirajte vlastiti **referentni** tip *Pravokutnik* i pomoću **konstruktor**a inicijalizirajte stranice. Dodajte klasi metodu koji vraća površinu pravokutnika i metodu koja vraća duljinu dijagonale pravokutnika. Deklarirajte varijablu *pravokutnik1* tipom *Pravokutnik* i pridružite joj upućivanje na objekt. Ispišite vrijednosti površine i dijagonale.

Dodajte u klasu **parametarski konstruktor** i pri instanciranju objekta *pravokutnik2* dodijelite vrijednosti stranicama preko parametara. Ispišite površinu i dijagonalu drugog pravokutnika.

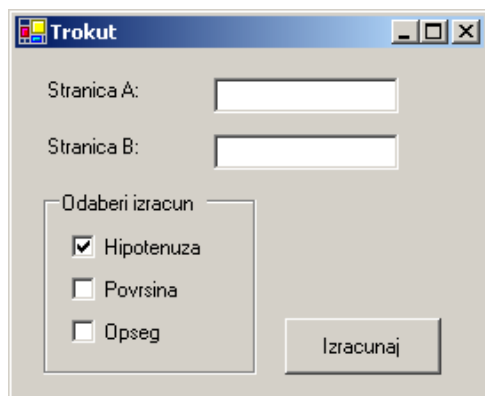
Zadatak 5 - Svojstvo za upis i čitanje

Kreirajte klasu *Mobitel* sa svojstvom *BrojMobitela*. Unutar svojstva napišite kod za provjeru prefiksa broja. Ako je prefiks 098, 099, 091 ili 095 spremite broj u **privatnu** varijablu pridruženu svojstvu. Broj se **ne** pohranjuje ako ne sadrži niti jedan od navedenih prefiksa.

(zadatak 6 nije obavezan)

Zadatak 6 –Windows GUI, kontrola potvrde (*CheckBox*), kontrola natpisa (*Label*), kontrole za unos teksta (*TextBox*), kontrola radio dugmeta (*RadioButton*), *MsgBox* funkcija

Kreirajte grafičko sučelje prema slici:



Napišite program koji će na temelju vašeg odabira izračunavati hipotenuzu, površinu **i/ili** opseg trokuta. Izračun hipotenuze, površine i opsega je u funkcijama.

Ako su npr. potvrđene sve tri kontrole rezultati izračuna ispisati će se u jednom dijaloškom okviru.

