

TYP OBIEKTOWE I OPERATORY

Ćwiczenia 5

ZADANIE 1. WYPEŁNIANIE TABLICY

Proszę napisać program który utworzy 10 elementową tablicę oraz umieści w niej liczby od 9 do 0.

Proszę użyć dwóch pętli:

- do **wypełnienia** tablicy używamy „klasycznej” pętli `for` ale w warunku używamy metody `.length`,
- drugą pętlę używamy do **wyświetlenia** wartości tablicy, tym razem używamy pętli `for each`.

ZADANIE 2. ZNAJDOWANIE MIN I MAX W TABLICY

Proszę napisać program, który utworzy tablicę jednowymiarową składającą się z 10 elementów wybranych losowo z przedziału od 1 do 100. Następnie proszę przy użyciu pętli odnaleźć najmniejszy i największy element tej tablicy.

ZADANIE 3. TABLICA DWUMIAROWA 10X10

Proszę napisać program, który utworzy tablicę dwuwymiarową o wymiarach 10x10 i nazwie matrix. Na przekątnej tej tablicy proszę umieścić liczby od 0 do 9, a poza przekątną liczbę 0. Dodatkowo program powinien obliczyć sumę elementów znajdujących się na przekątnej.

ZADANIE 4. ŁĄCZENIE ŁAŃCUCHÓW ZNAKÓW

Proszę napisać program który pobiera od użytkownika dwa łańcuchy znaków (jako obiekty typu String) a później składa te dwa łańcuchy, czyli pierwszy dodaje do drugiego, oraz drugi do pierwszego – przy pomocy metody dostarczonej przez klasę String.

W kolejnym kroku program porównuje połączone łańcuchy (również przy pomocy metody dostarczonej przez klasę String) i sprawdza czy składanie dwóch różnych łańcuchów jest na przemienne.

ZADANIE 5. SPRAWDZANIE CZY PALINDROM

Proszę napisać program który sprawdza czy wpisane przez użytkownika słowo jest palindromem. Na wszelki wypadek przed sprawdzeniem powinniśmy wszystkie litery w słowie zmienić na małe znaki. Po sprawdzeniu program zwraca informacje czy słowo jest palindromem.

DZIĘKUJĘ

Więcej na:

www.vistula.edu.pl



Akademia Finansów i Biznesu Vistula
ul. Stokłosy 3
02-787 Warszawa
(obok stacji metro Stokłosy)