

Teme:

- uporaba vejitev,
- parametri ukazne vrstice/glavne funkcije,
- pretvorba niza numeričnih simbolov v število,
- uporaba generatorja pseudonaključnih števil,
- formatirano (oblikovano) izpisovanje.

Opombe:

Vse zahtevano lahko izvede z osnovnimi orodji znotraj JDK distribucije, lahko pa uporabite poljuben IDE oz. urejevalnik besedil

Naloga 1

Javanski program izpiše »prvo število je manjše« v primeru ali »drugo število je manjše« v odvisnosti od vrednosti dveh s parametrom ukazne vrstice podanih vrednosti. Spišite program.

Naloga 2

Javanskemu programu s parametroma podate 2 številski vrednosti. Program vedno najprej izpiše večje, nato manjše število. Zapišite ustrezen program.

Naloga 3

Javanskemu programu s parametroma podate 3 številke vrednosti. Program vedno najprej izpiše največje, nato po velikosti srednje in nazadnje najmanjše število. Zapišite ustrezen program

Naloga 4

Napišite program, ki bo izvedel prekodiranje zaporedne številke dneva v mesecu v ime dneva. Pri tem predpostavite, da ima mesec natanko 32 dni, ter da je prvi dan v mesecu vedno ponedeljek. Realizacija naj vključuje dva ločena programa; prvi naj zahtevano izvede s pomočjo stavkov **if**, drugi s pomočjo stavka **switch**. Zaporedno številko dneva v mesecu pridobite preko parametra glavne metode. V primeru, da je vneseno število tako, da ne more predstavljati dneva v mesecu, naj program izpiše informacijo o nepravilnem vnosu in se konča.

(Skrajni rok za dokončanje in oddajo vaje je 14 od objave tega dokumenta.)

Naloga 5

Dan je naslednji javanski program:

```
/*
   Simulacija meta kocke
*/
class SimKocka{
    public static void main(String[] arg){
        int izbrana = (int)(Math.random()*6+1);

        if (izbrana==6){
            System.out.println(" ---- ");
            System.out.println("| * * |");
            System.out.println("| * * |");
            System.out.println("| * * |");
            System.out.println(" ---- ");
        }
    }
}
```

Program je trenutno zmožen detektirati le met številke 6. Popravite dani program tako, da bo odziv programa ustrezna grafična predstavitev meta kocke za vsako izmed števil od 1 do 5.

Naloga 6

Pri določenih igrah s kocko potrebujemo za legalen met dve kocki (npr. Jamb). Vaša naloga je : 'popravite' program, da bo namesto ene 'vrgel' dve kocki. (za mazohiste in boljšo oceno : želeli bi, da se kocki za isti met izrišeta ena poleg druge. Npr. pri metu 3,5 bi želeli izris oblike :

```

  ----
  | *   |   | * * |
  | *   |   | *   |
  | *   |   | * * |
  ----

```

Naloga 7 (replikacija primera)

Kvadrat, z osnovnico, vzporedno z osjo koordinatnega sistema, razpenjata v ravnini 2 točki (s koordinatama x,y). Napišite program, ki ugotovi, če je izbrana točka znotraj, izven ali na robu kvadrata. Potrebne podatke za izvedbo programa v program vnesete:

- z branjem parametrov ukazne vrstice pri zagonu programa
- z generatorjem pseudonaključnih števil