|  |
| --- |
| **Teme**   * iz T.S.. 2,3:   + dogovori pri zapisovanju kode, osnove dokumentiranja   + metode razreda (zapis, identifikacija, splošnost/argumenti, vračanje vrednosti,   + lastnosti razreda |

|  |
| --- |
|  |

**Naloga 1**

'Besedilo' zapisa danega javanskega programa popravite, da bo brez sintaktičnih napak in v skladu s konvencijami (dogovori) o zapisovanju, kot je uporabljan tudi v opis v dokumentaciji na Oracle-ovi strani : <https://docs.oracle.com/en/java/javase/17/docs/api/index.html> oz. precizneje za npr. Integer: <https://docs.oracle.com/en/java/javase/17/docs/api/java.base/java/lang/Integer.html>

Public class primerrazreda {

Final Int Razrednakonstanta = 33;

Public static void Main(String[] Args){

Int A=3, b=99;

System.Out.PrintLn(A+Razrednakonstanta+b);

System.out.println(Naredi(A));

System.out.println(Naredi(A,b));

}

Static Char Naredi(Int a){ return 'a'+a; }

Static Int Naredi(Int A, Int B){

If (B==99) return 99;

Return B+A+2\*Razrednakonstanta;

}

}

**Naloga 2**

Razred v predhodni nalogi, kot je zapisan, vsebuje 2 metodi 'naredi'.

* Kateremu izmed opisov ustrezajo metode, kot so originalno zapisane ? Naredi/0, Naredi/1, Naredi/2, Naredi/3 ali Naredi/4?
* Kaj označuje številka za znakom / ?

**Naloga 3**

Metoda razreda RekNaloga01 ***abc20/0*** v nespremenjeni obliki na zaslon izpiše vrednost 20. Spišite aplikacijo z izvedbo katere je opisan izpis možen. Realizacija metode:

static void abc20(){

a = a + 12 ;

System.out.println(a);

}

**Naloga 4**

Kaj je potrebno spremeniti v telesu metode def10, da bo metoda lahko izpisala vrednost izračunane vsote kot 10?

class RekNaloga04{

static void def10(){

a = a + 12 ;

System.out.println(a);

}

}

**Naloga 5**

Mehanizem povečevanja vrednosti za 12 je bil že izdelan in uporabljen v dveh predhodnih nalogam. Nadobuden program ga je želel uporabiti posplošeno v svojem programu RekApp05 kot:

public class RekApp05{

public static void main(String[] args){

System.out.print(RekNaloga05.def10(3)+" ");

System.out.print(RekNaloga05.def10(10)+" ");

System.out.print(RekNaloga05.def10(-3)+" ");

}

}

class RekNaloga05{

static void def10(){

a = a + 12 ;

System.out.println(a);

}

}

Pričakoval je izpis v obliki 15 22 9. Popravite mu realizacije v razredu RekNaloga05, da mu bo to uspelo.

**Naloga 6**

Naravno v svoji matematični knjižnici Java ponuja trigonometrične funkcije, ki kot argment zahtevajo (kot) v radianih. No, ponuja možnost za pretvorbe z metodama toRadians, toDegrees. Za naše potrebe te pretvorbe niso dovolj, ker bi želeli uporabiti kot enoto 'gradian'. Definicijo si oglejte na Wikipediji, če jo ne poznate.

1. Spišite metode za pretvorbe, imena so dovolj govoreča: gradToDegrees/1, gradToRadians/1, toGradFromDegrees/1, toGradFromRadians/1
2. Artilerija uporablja rahlo preciznejšo enoto, katere okrajšava je mrad. V vojski računanje ni ravno odlika, zato jim pomagajte z izdelavo metod, ki bodo omogočale pretvorbe kotov v poljubnih enotav v mrad-e in obratno.
3. Še ena artiljerijska je 'odtisoček' dela kroga. Če najdete poimenovanje enote, jo uporabite, sicer pri poimenovanje metode uporabite dan izraz. Izdelajte še te metode
4. Vse metode za pretvorbe zapakirajte v knjižnico MojeKotnePretvorbe (pazite, da je znotraj vse public in static).
5. V knjižnico dodajte konstante z vrednostjo enot na krog (recimo MAX\_STOPINJ=360)
6. Izdelajte dokumentacijo za knjižnico (za razred, za metode, za lastnosti, z avtorjem, verzijo, : zgledujete se po tisti, navedeni v nalogi 1