

Ariketa01

Definitu **StringKontenedore** izeneko klase bat. Klase honek karaktere-kate bat eta jasandako aldaketen kopurua gordetzeko zenbaki oso bat izango ditu atributu bezala eta bi eraikitzaile, bata karaktere-kate bat parametro bezala jasotzen duena eta bestea parametrarik gabe. Bi kasuetan aldaketen kopurua hasieratu beharko da. Klaseak jarraian agertzen diren metodoak inplementatuko ditu:

- **toString:** uneko karaktere-katea eta izandako aldaketa kopurua erakutsiko ditu.
- **berdinaDa:** egiazkoa itzuliko du parametro bezala jasotzen duen beste StringKontenedore baten berdina bada. Berdinak izango dira bien karaktere-kate atributuak berdinak badira.
- **palindromoaDa:** egiazkoa itzuliko du uneko karaktere-katea palindromoa bada. Oharra: Kalkulua egin aurretik zuriuneak kendu.
- **mugituEzkerrera/mugituEskuinera:** lehen sarrera parametroak adierazten duen posizio kopurua mugitzen ditu karaktere-kateen karaktereak. Libre geratzen diren hutsik geratzen diren karaktereak bigarren parametroak adierazitako karakterearekin beteko dira. Adibidez, karaktere-katea “Kaixo, zer moduz?” bada eta objektua.mugituEzkerrera(3,'-') deitzen bada, emaitza “xo, zer moduz?---” izango da.
- **biratu:** karaktere-katea lehen parametroak adierazitako kopurua bigarren parametroak ('L' edo 'R') adierazitako norantzan biratuko du. Luzeratik pasatzen diren karaktereak beste muturretik sartuko dira. Adibidez, karaktere-katea “Kaixo, zer moduz?” bada eta objektua.biratu(4,'R') deitzen bada, emaitza “duz?Kaixo, zer mo” izango da.
- **kodetu:** karaktere-katea lehen parametroak (zenbaki osoa) adierazitako balioaren arabera kodetuko du horrela: posizio bakoitietan dauden karaktereak hiru karakteretan handituko dira eta posizio bikoitietan daudenak hiru karakteretan txikituko dira. Gogoratu ASCII karaktereetan maiuskulak 65etik 90era doazela eta minuskulak 97tik 122ra. Adibidez, “Kaixo” katea izanda eta objektua.kodetu(3) deitzen bada, emaitza “Nxlur” izango da.
- **kodetu:** parametrarik gabeko metodo bat izango da eta aurreko metodoan bezala kodetuko du karaktere-katea, baina 1 eta klaseko atributu bezala definitutako konstante baten arteko ausazko zenbaki baten arabera.
- **nahastuHitzak:** parametro bezala jasotzen dituen bi StringKontenedore-en arteko hitzen nahasketa itzultzen du hirugarren StringKontenedore batean. Metodo estatikoa izango da. StringKontenedore.nahastuHitzak(new StringKontenedore(“aaa bbb ccc”), new StringKontenedore(“xxx yyy”)) deitzen bada, “aaa xxx bbb yyy ccc” itzuliko du.

Definitu probak egiteko main metodoa duen **StringProba** izeneko klasea eta probatu.

Ariketa02

Definitu **Dado** izeneko klase bat. Bi atributu izango ditu, azken jaurtitzean ateratako zenbakia eta jaurtitze kopurua. Eraikitzaileak ez du parametrarik izango eta atributuak 0an hasieratuko ditu. Klaseak jarraian agertzen diren metodoak inplementatuko ditu:

- **jaurti:** 1 eta 6 bitarteko ausazko zenbaki bat gordeko da dagokion atributuan eta jaurtitze kopurua eguneratuko da.
- **erakutsi:** dadoaren egoera erakutsiko du.

Definitu Jokalari izeneko klase bat. Klase honek bi atributu izango ditu: jokalaria izena eta bere dadoa. Eraikitzaileak balio guztiak jasoko ditu parametro bezala. Klaseak jarraian agertzen diren metodoak inplementatuko ditu:

- **jaurti:** dadoa jaurtiko du.

- **jasoBalioa:** dadoaren balioa itzuliko du.
- **erakutsi:** jokalariaen egoera erakutsiko du.

Definitu Jokoa izeneko klase bat. Klase honek bi atributu izango ditu, gehienez hamar jokalariko array bat eta uneko jokalaria kopurua. Eraikitzaileak ez du parametrorik jasoko eta bi atributuak hasieratuko ditu. Klaseak jarraian agertzen diren metodoak inplementatuko ditu:

- **gehituJokalaria:** parametro bezala jokalaria bat emanda hau array-an gordeko du eta jokalaria kopurua eguneratuko du.
- **jokalariaKop:** jokatzen ari diren jokalaria kopurua itzuliko du.

Definitu probak egiteko main metodoa duen **Partida** izeneko klasea eta probatu hurrengoak.

- Sortu hainbat jokalaria.
- Egin jokalaria bakoitzak dadoa 6 aldiz jaurtitzea.
- Partida jaurtitze guztiak batuta zenbaki handiena lortu duen jokalaria izango da, erakutsi.
- Bigarren saria 6 zenbakia gehienetan atera duen jokalariaentzat izango da, erakutsi (beharbada bat baino gehiago egongo da, erakutsi denak).