

Име и презиме:  
Индекс:  
Паралелка:



## ПРВ КОЛОКВИМ ПО ПРЕДМЕТОТ

Структури со програмирање  
16.04.2015, Термин 2 Група 1

Упатства за чување на задачите се наоѓаат на другата страна!!!

1. Да се напише **структура Stan**, за кој се чуваат податоци за собите и бројот на соби во него. Да се напише функција **najskapaSoba (Stan stan)** која ќе ја најде собата која има најскап мебел и ќе го испечати нејзиното име како и вкупната цена на мебелот во неа. Во главната програма да се повика дефинираната функција.

**Забелешка:** Дел од структурите и главната програма се наоѓаат во датотеката **Termin2Grupa1Zad1.cpp**

2. Петко пишува семинарска работа во текстуален едитор, внесувајќи збор по збор. Секогаш кога ќе напише погрешен збор, Петко го пишува зборот **UNDO** после кој следува **бројот на зборови** кои треба да се поништат. За крај на внесувањето на зборови се пишува **END**. Испечатете го на екран конечниот текст.

**Влез:** внесувајте зборови од тастатура, за крај внесете END

**Излез:** крајниот текст, после поништување на определени зборови

**Пример:**

**влез:** Denes go polagam prviot ispit po PiA2 **UNDO 3** kolokvium po SsP koj se polaga so maksimum 30 **UNDO 2** minimum 30 poeni **END**

**излез:** Denes go polagam prviot kolokvium po SsP koj se polaga so minimum 30 poeni

**Забелешка:** Не е дозволено користење на низи. Функциите за работа со редови и магацини се наоѓаат во датотеката **Termin1Grupa1Zad2.cpp**. Конверзија од string во int се прави како во следниов пример:

```
string myString = "45";  
int value = atoi(myString.c_str());
```

3. Да се дефинира класа **Patuvanje** за кое се чуваат информации за име на дестинацијата, времетраење во денови и цена во евра. За класата да се напишат само потребните конструктори и функции. Да се напише функција **ePoeftino (Patuvanje &p)** која враќа точно доколку патувањето кое ја повикува функцијата има помала цена од патувањето кое се пренесува како аргумент. Да се напише функција **pretvoriVoDenari()** која ја враќа цената на патувањето изразена во денари (1 евро = 61.7 денари). Да се напише функција **pechati()** која ги печати името на патувањето и цената (во денари).

Да се дефинира класа **T\_Agencija** во која се чуваат низа од објекти од класата Patuvanje, број на патувања и вкупна цена на патувањата. За класата да се напишат само потребните конструктори и функции. Во оваа класа да се напише функција **najeftinoPatuvanje()** која го враќа најевтиното патување (да се искористи функцијата **ePoeftino()**). Да се напише функција **pechatiNadProsechni()** која ќе ги испечати само оние патувања кои имаат цена поголема од просечната цена на сите патувања кои ги нуди агенцијата (да се искористи функцијата **pechati()**).

**Забелешка:** Главната програма се наоѓа во датотеката **Termin2Grupa1Zad3.cpp**



Име и презиме:  
Индекс:  
Паралелка:



### УПАТСТВО ЗА ЧУВАЊЕ НА ЗАДАЧИТЕ:

1. Отворете Eclipse (во командна линија напишете: **eclipse &**)
2. Сменете ја работната патека:

**File -> Switch workspace ->**

<b>322 А и 322 В</b>	<b>/export/home/mrezhiBR/ispit/indeks_godina</b>
<b>322 Б, 121 А и 121 Б</b>	<b>/home/ispit/ispit/indeks_godina</b>

3. Отворете пребарувач ( во командна линија напишете: **firefox &**)  
Датотеките се наоѓаат на адреса **192.168.0.10** во **фолдерот SSP**
4. Прокетите именувајте ги како **Termin1ZadX (X** е бројот на задачата), додека датотеките именувајте ги како **Termin1ZadX.cpp (X** е бројот на задачата).
5. Во секоја датотека, на почеток напишете **коментар со вашето име и презиме и индекс!!!**



Име и презиме:  
Индекс:  
Паралелка:



## ПРВ КОЛОКВИМ ПО ПРЕДМЕТОТ

Структури со програмирање  
16.04.2015, Термин 2 Група 2

Упатства за чување на задачите се наоѓаат на другата страна!!!

1. Да се напише **структура Kukja**, за кој се чуваат податоци за собите и бројот на соби во неа. Да се напише функција **najteftinaSoba (Kukja k)** која ќе ја најде собата која има најевтин мебел и ќе го испечати нејзиното име како и вкупната цена на мебелот во неа. Во главната програма да се повика дефинираната функција.

**Забелешка:** Дел од структурите и главната програма се наоѓаат во датотеката **Termin2Grupa2Zad1.cpp**

2. Петко пишува семинарска работа во текстуален едитор, внесувајќи збор по збор. Секогаш кога ќе напише погрешен збор, Петко го пишува зборот **BRISHI** после кој следува **бројот на зборови** кои треба да се избришат. За крај на внесувањето на зборови се пишува **KRAJ**. Испечатете го на екран конечниот текст.

**Влез:** внесувајте зборови од тастатура, за крај внесете KRAJ

**Излез:** крајниот текст, после поништување на определени зборови

**Пример:**

**влез:** Denes go polagam prviot ispit po PiA2 BRISHI 3 kolokvium po SsP koj se polaga so maksimum 30 BRISHI 2 minimum 30 poeni KRAJ

**излез:** Denes go polagam prviot kolokvium po SsP koj se polaga so minimum 30 poeni

**Забелешка:** Не е дозволено користење на низи. Функциите за работа со редови и маѓацини се наоѓаат во датотеката **Termin1Grupa2Zad2.cpp**. Конверзија од string во int се прави како во следниов пример:

```
string myString = "45";  
int value = atoi(myString.c_str());
```

3. Да се дефинира класа **Odmor** за кој се чуваат информации за име на дестинацијата, времетраење во денови и цена во евра. За класата да се напишат само потребните конструктори и функции. Да се напише функција **ePoskap (Odmor &od)** која враќа точно доколку одморот кој ја повикува функцијата има поголема цена од одморот кој се пренесува како аргумент. Да се напише функција **pretvoriVoDenari()** која ја враќа цената на одморот изразена во денари (1 евро = 61.7 денари). Да се напише функција **print()** која ги печати името на одморот и цената (во денари).

Да се дефинира класа **Turistichka\_A** во која се чуваат низа од објекти од класата Odmor, број на одмори и вкупна цена на одморите. За класата да се напишат само потребните конструктори и функции. Во оваа класа да се напише функција **najskapOdmor()** која го враќа најскапиот одмор (да се искористи функцијата **ePoskap()**). Да се напише функција **pechatiNadProsechni()** која ќе ги испечати само оние одмори кои имаат цена поголема од просечната цена на сите одмори кои ги нуди агенцијата (да се искористи функцијата **print()**).

**Забелешка:** Главната програма се наоѓа во датотеката **Termin2Grupa2Zad3.cpp**



Име и презиме:

Индекс:

Паралелка:



### УПАТСТВО ЗА ЧУВАЊЕ НА ЗАДАЧИТЕ:

1. Отворете Eclipse (во командна линија напишете: **eclipse &**)

2. Сменете ја работната патека:

**File -> Switch workspace ->**

<b>322 А и 322 В</b>	<b>/export/home/mrezhiBR/ispit/indeks_godina</b>
<b>322 Б, 121 А и 121 Б</b>	<b>/home/ispit/ispit/indeks_godina</b>

3. Отворете пребарувач ( во командна линија напишете: **firefox &**)

Датотеките се наоѓаат на адреса **192.168.0.10** во **фолдерот SSP**

4. Прокетите именувајте ги како **Termin1ZadX** (**X** е бројот на задачата), додека датотеките именувајте ги како **Termin1ZadX.cpp** (**X** е бројот на задачата).

5. Во секоја датотека, на почеток напишете **коментар со вашето име и презиме и индекс!!!**

