

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 **структурата 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 кој се полага со minimum 30 поени

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 **pechatit()** 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 **naeftinoPatuvanje()** која го враќа најефтиното патување (да се искористи функцијата **ePoeftino()**). Да се напише функција **pechatitNadProsechni()** 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 **pechatit()**).

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 ->

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

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 **структурата Kukja**, за кој се чуваат податоци за собите и бројот на соби во неа. Да се напише функција **najeftinaSoba (Kukja k)** која ќе ја најде собата која има најефтин 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 кој се полага со minimum 30 поени

Забелешка: Не е дозволено користење на низи. Функциите за работа со редови и магацини 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 **pechatitNadProsechni()** 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 ->

322 А и 322 В	/export/home/mrežhiBR/ispit/indeks_godina
322 Б, 121 А и 121 Б	/home/ispit/ispit/indeks_godina

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!!!**

