

Име и презиме:
Индекс:
Паралелка:



ПРВ КОЛОКВИМ ПО ПРЕДМЕТОТ
Структури со програмирање
16.04.2015, Термин 1

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

1. Да се напише **структура Voz** за кој се чува рутата и распоредот на времето на тргнување и пристигнување (објекти од структурите **Ruta** и **Rasposed**). Да се напише функција **najkratkoVreme(Voz *vozovi, int broj)** која ќе го испечати возот чија рута е најкратка, во облик **<mestoOd – mestoDo>** и истата да се повика во главната програма.

Забелешка: Часот е во форма 00 – 24. Дел од структурите и главната програма се наоѓаат во датотеката **Termin1Zad1.cpp**

2. Во една продавница се организира акција за 8ми Март - со сметка над 500 денари купувачите од женски пол добиваат подарок. За секој купувач се чува информација за неговото **име, пол** и колкав **промет** направил во продавницата. Потребно е да се испечатат сите клиенти кои добиле подарок, но во обратен редослед (последниот добитник ќе се испечати прв). Ако некој машки клиент има направено промет над 1000 денари, а позади него чека жена, тогаш и таа, без разлика на направениот промет, добива подарок.

Влез: Бројот на купувачи се внесува од тастатура, како и нивните податоци.

Излез: Името на клиентите кои добиле подарок.

Пример:

влез: ("Tanja", Z, 600), ("Pavel", M, 550), ("Tea", Z, 200), ("Goran", M, 1050), ("Lena", Z, 400), ("Dora", Z, 350), ("Eva", Z, 520)

излез: Eva, Lena, Tanja

Забелешка: Не е дозволено користење на низи! Функциите за работа со редови и магацини се наоѓаат во датотеката **Termin1Zad2.cpp**

3. Да се напише програма која прави симулација на поедноставен натпревар од играта „**Битка со чудовишта**“. Да се напише **класа Monster** за кое се знае името, силата за напад (цел број), силата за одбрана (цел број) и информација дали е во напад или одбрана. Да се напишат само потребните конструктори и функции. Да се напише функција **napagjaat(Monster &m)** која проверува дали **и двете** чудовишта (она кое ја повикува функцијата и чудовиштето кое се пренесува како аргумент) напаѓаат истовремено. Да се напише функција **branat(Monster &m)** која проверува дали **и двете** чудовишта (она кое ја повикува функцијата и чудовиштето кое се пренесува како аргумент) бранат истовремено.

Да се напише **класа Duelist** за кој се знае името, животните поени (максимум 4000), листа објекти од класата **Monster** и број на чудовишта со кои дуелистот ја игра играта (максимум 5). Да се напише функција **Duelist duel (Duelist &d)** која треба да провери и да врати кој дуелист (оној кој ја повикува функцијата или дуелистот кој се пренесува како аргумент) е победник во дуелот. Во функцијата треба да изберете едно од чудовиштата на дуелистот кој ја повикува функцијата и да го ставите во борба со сите чудовишта на дуелистот кој се пренесува како аргумент. Постојат две опции:

- Ако и двете чудовишта се во напад, победник е чудовиштето кое има поголема сила за напад. Неговите поени се одземаат од животните поени на дуелистот губитник (Да се повика функцијата **napagjaat()**).
- Ако едно од чудовиштата е во напад, а другото во одбрана се споредуваат силите за напад и одбрана, соодветно. Поените од чудовиштето победник се одземаат од животните поени на дуелистот губитник (Да се повика функцијата **branat()**).
- Ако и двете чудовишта се во одбрана, не се случува ништо

На крај победник е дуелистот со повеќе животни поени.

Забелешка: Главната програма се наоѓа во датотеката **Termin1Zad3.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!!!**

