

Домашна работа 3

За решението на всички задачи използвайте един проект, а всяка задача може да е реализирана в отделен клас с отделен `main()` метод. За предаване на задача 3 използвайте текстов файл, където да сте описали кое от кода е литерал и кое променлива. Този текстов файл може да сложите в същия проект в GitLab или да го прикачите директно към заданието в Google Classroom.

Задача 1

Долупосочената Java програма няма да се компилира, тъй като редовете са разместени. Вашата задача е да промените последователността от редовете, така че програмата да се компилира и стартира успешно, както и примерният изход да е, както е посочено по-долу.

- *Първоначален програмен код на програмата:*

```
System.out.print("Success\n");
}
public class Success
{
System.out.print("Success\n");
public static void main(String[] args)
System.out.print("Success ");
}
// It's a mad, mad program.
System.out.println("\nSuccess");
{
```

- *Примерен валиден изход на програмата в конзолата, който трябва да постигнете:*

```
Success
Success Success

Success
```

Задача 2

Напишете програма, която извежда в конзолата следната информация за вас:

- *три имена*
- *години*
- *роден град и държава*
- *град по местоживеее и пощенски код*
- *университет*
- *факултет*
- *специалност*
- *година на обучение*
- *форма на обучение (редовна/задочна)*
- *факултетен номер*
- *оценка по дисциплината "Програмиране на Java"*

Всяка една от тези характеристики трябва да се изведе на нов ред.

Примерен изход в конзолата:

```
Три имена: Константин Николаев Русев
Години: 29
Роден град и държава: Сливен, България
Град по местоживеее и пощенски код: Пловдив, 4000
Университет: Пловдивски университет 'Паисий Хилендарски'
Факултет: Факултет по математика и информатика
Специалност: Информатика
Година на обучение: 4
Форма на обучение (редовна/задочна): редовна
Факултетен номер: 1201261007
Оценка по дисциплината 'Програмиране на Java': Отличен(6)

Process finished with exit code 0
```

Задача 3

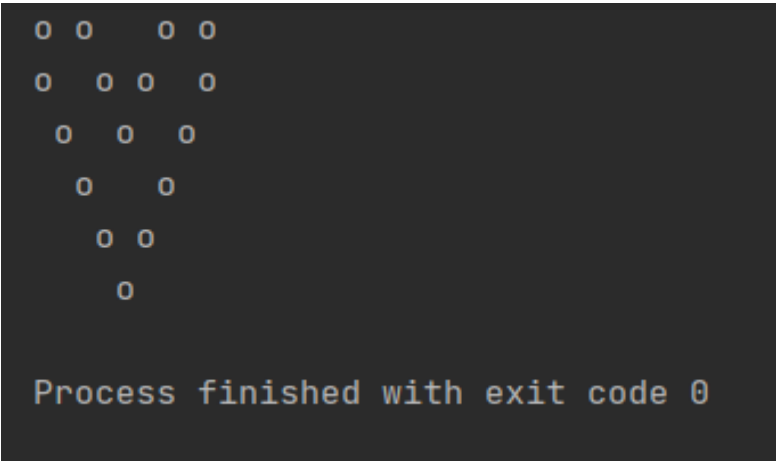
Имайки предвид долупосочената Java-програма, избройте променливите и литералите в нея.

```
// This program uses variables and literals.
public class BigLittle
{
    public static void main(String[] args)
    {
        int little;
        int big;
        little = 2;
        big = 2000;
        System.out.println("The little number is "
+ little);
        System.out.println("The big number is " +
big);
    }
}
```

Задача 4

Напишете програма, която принтира в конзолата фигура във формата на сърце, използвайки знак "o".

Примерен изход в конзолата:



```
o o  o o
o  o o  o
 o  o  o
  o  o
   o o
    o
    o
    o

Process finished with exit code 0
```


Критерии за оценяване

Функционалност	Точки
Коректна имплементация, спрямо предоставения примерен изход в конзолата, на Задача 1	20
Коректна имплементация, спрямо предоставения примерен изход в конзолата, на Задача 2	20
Посочване на всички променливи и литерали в Задача 3	20
Коректна имплементация, спрямо предоставения примерен изход в конзолата, на Задача 4	20
Коректна имплементация, спрямо предоставения примерен изход в конзолата, на Задача 5	20
Общо (точки)	100

Всяка една от разработените домашни работи ще се оценява в точкова система. Максималното количество точки, които можете да получите от решението на поставените ви условия е **100 точки**.

Повече информация за предаването на вашите решения можете да намерите в секция **“Начини и срокове за предаване”**.

Начини и срокове за предаване

Разработката на домашната работа се прикачва към съответното задание като прикачена хипервръзка (*линк*) към GitLab проекта, който сте създали, и след това се предава. За целта, трябва да го предадете като натиснете бутон **“Предай”**.

Предаването на заданието трябва да се случи не по-късно от определения краен срок, упоменат в заданието на класната стая (*Google Classroom*). **Стандартният краен срок за предаване е до вторник 20:30 ч. на следващата седмица.**

Начини за комуникация с преподавателския колектив

При въпроси от ваша страна, използвайте частните коментари към заданието в класната стая (*ако въпросите са относно вашата имплементация и проблеми с нея*) и публичните коментари (*ако имате въпроси относно самото задание*).