

Dokumentacija za Izpit

Rok Kos

verzija: 29. januar 2017

Kazalo

1	Input/Output	3
1.1	Input	3
1.2	Output	3
2	Delo s števili	3
2.1	Parsing	3
2.2	Math knjižnica	3
2.3	Int/Long class	4
3	Delo z besedili	4
3.1	String class	4
4	Delo z grafiko	4
4.1	Pravokotniki	4
4.2	Crte	5
4.3	Ovalne oblike	6
4.4	Ostalo	6
5	Razredi	7
5.1	Primer	7
6	Podatkovne strukture	8
6.1	Array	8
6.2	Queue	9
6.3	Stack	9
7	Algoritmi	10
7.1	Flood Fill	10
7.2	BFS	10
7.3	Fast Power	11
8	TJ.exe	12
8.1	Uporaba	12

Slike

1	Pravokotniki	5
2	Crte	6
3	Ovalne oblike	7

1 Input/Output

1.1 Input

```
1 import java.util.Scanner;
2 Scanner in = new Scanner(System.in);
3 byte b = in.nextByte();
4 int i = in.nextInt();
5 long l = in.nextLong();
6 double d = in.nextDouble();
7 String s = in.next(); // Vrne naslednji string
8 String line = in.nextLine(); // Prebere celotno vrstico in skoci v novo
9
10 // Branje do konca inputa
11 while(in.hasNextInt()){
12     int a = in.nextInt();
13 }
14 // Namesto hasNextInt bi lahko bilo tudi:
15 // -hasNext()
16 // -hasNextDouble()
17 // -hasNextLong
18 // -hasNextLine
```

1.2 Output

```
1 System.out.println(dnevi + ". dan: " + prej + " -> " + d + " (prehodil " + p + ")");
2 System.out.print("Ne gre v naslednjo vrsico" + 5);
3
4 System.out.printf("%d. dan: %d -> %d (prehodil %d)%n", dnevi, prej, d, p);
5 System.out.format("%1$+020.10f", Math.PI); // Enako kot print pri println in print(ne gre v novo vrstico)
6 // "1 dolar kateri argument"
7 // + pomeni predznacen, 0 pomeni da naj bodo spredaj vodilne 0
8 // 20.10 pomeni 20 mest spredaj in na 10 decimalk
9 // FORMATER
10 // %d - int, long, byte, %f - double, float, %s -string, %n - newline
11 // + -> predznak, - -> levo poravnan, 010.5 -> vodilne nicle 10 mest z 5 decimalkami
```

2 Delo s števili

2.1 Parsing

```
1 String s = "123456789";
2 int a = Integer.parseInt(s);
3 long l = Long.parseLong(s);
4 double d = Double.parseDouble(s);
5
6 String besedilo = "Neka dolga poved v kateri mores dobit vsako besedo";
7 String[] besede = besedilo.split(" "); // Lahko tudi po , . !, ali celo po regex
8 for (int i = 0; i < besede.length; ++i) {
9     System.out.println(besede[i]);
10 }
```

2.2 Math knjižnica

```
1 double pi = Math.PI; // Math.E
2 double a = abs(a); // Tudi za int, long in float
3 double naj = Math.max(int, int) // lahko tudi double, float in long
4 double naj = Math.min(int, int) // lahko tudi double, float in long
5
6 // Trigonometrične funkcije
7 double kot = asin(val) / Math.PI * 180; // acos, atan vrne vrednost v PI radianih
8 double val = sin(kot * Math.PI / 180); // cos, tan
9 // Možno pretvorba tudi z toDegrees ali toRadians
10
11 // Hiperbolične funkcije
12 double h = sinh(val); // cosh, tanh
13
14 // Zaokroževanje
15 double navzgor = Math.ceil(decimalalka);
16 double navzdol = Math.floor(decimalalka);
17 long navzdol = Math.round(decimalalka); // vrne celo stevilo(lahko tudi int)
18
```

```

19 // Korenjenje
20 double kvadratni = Math.sqrt(koren);
21 double kubicni = Math.cbrt(koren);
22
23 // Ekspozetna funkcija
24 double potenca = Math.pow(osnova, eksponent);
25 double eNaEks = Math.exp(naDecimalko);
26 double obratno = Math.log(naravni); // lahko tudi z desetisko osnovo (log10(a))
27
28 // Random
29 double r = Math.random() // vrne od 0.0 do 1.0

```

2.3 Int/Long class

```

1 int M = Integer.MAX_VALUE; // MIN_VALUE
2 // Enako za byte, short, long, double
3
4 // Pretvorba velja tudi za long
5 String s = i.toString();
6 String b = i.toBinary();
7 String h = i.toHexString();
8 String o = i.toOctal();

```

3 Delo z besedili

3.1 String class

```

1 char a = besedilo.charAt(index);
2 int l = besedilo.length();
3 String s = str1.concat(str2); // Doda str2 na koncu str1
4
5 // Primerjanje
6 boolean enaka = string1.equals(string2); // NUJNO UPORABLJAJ TO ZA PRIMERJANJE
7 int pred = string1.compareTo(string2); // Vrne -1 ce je str1 pred str2 in 1 obratno, 0 ce sta enaka
8 // compareToIgnoreCase in equalsIgnoreCase je tudi na voljo
9
10 // Manipulacija stringov
11 String sub = str1.substring(zacetek, konec);
12 String[] s = str1.split(' '); // Split po nekem znaku ali regex pravilu
13
14 String rep = str1.replace(kateriChar, zKaterimChar); // zamenja vse pojavitve
15 String rep = str1.replaceAll(regex, sCim); // zamenja vse pojavitve, ki ustrezajo regex (lahko tudi normalen string)
16 String rep = str1.replaceFirst(regex, sCim); // zamenja prvo pojavitev, ki ustreza regexu
17
18 String lower = str1.toLowerCase();
19 String upper = str1.toUpperCase();
20
21 boolean match = str1.matches(regex);
22
23 // Iskanje po stringu
24 int index = str1.indexOf(chr, fromIndex); // Namesto chr lahko tudi String
25 int index = str1.lastIndexOf(chr, fromIndex); // Namesto chr lahko tudi String
26
27 boolean seZacne = str1.startsWith(str2, fromIndex);
28 boolean seKonca = str1.endsWith(str2);

```

4 Delo z grafiko

4.1 Pravokotniki

Glej sliko 1

```

1 // Samo oznacevanje
2 g.setColor(Color.BLACK);
3 g.drawString("(0,0)", 7, 10);
4 g.drawString("(0, hp)", 7, ri(hp)-10);
5 g.drawString("(wp, 0)", ri(wp)-40, 10);
6 g.drawString("(wp, hp)", ri(wp)-50, ri(hp)-10);
7 g.drawString("x", ri(wp) / 2, 10);

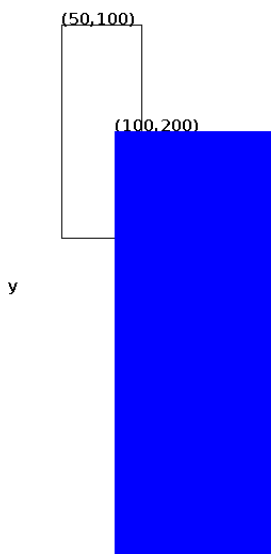
```

```

8  g.drawString("y", 0, ri(hp / 2));
9
10 // Risanje pravokotnikov
11 int levoZgorajX = 50;
12 int levoZgorajY = 100;
13 int dolzina = 75;
14 int visina = 200;
15 // Zaznamek za levi zgornji kot
16 g.drawString(String.format("(%d,%d)",levoZgorajX, levoZgorajY),levoZgorajX,levoZgorajY);
17 g.drawRect(levoZgorajX, levoZgorajY, dolzina, visina);
18 // Zaznamek za levi zgornji kot
19 g.drawString(String.format("(%d,%d)",levoZgorajX * 2, levoZgorajY * 2),levoZgorajX * 2,levoZgorajY * 2);
20 g.setColor(Color.BLUE);
21 g.fillRect(levoZgorajX * 2, levoZgorajY * 2, dolzina * 2, visina * 2);

```

(0,0) x (wp,0)



(0, hp) (wp, hp)

Slika 1: Pravokotniki

4.2 Crte

Glej sliko 2

```

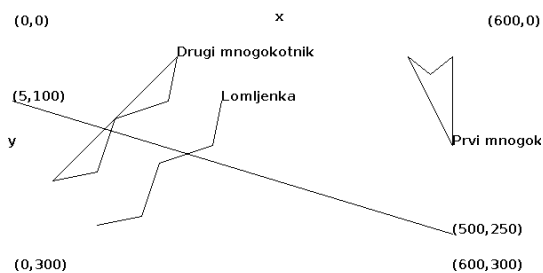
1  // Risanje crt
2  int x1 = 5, y1 = 100, x2 = 500, y2 = 250;
3  g.drawString(String.format("(%d,%d)",x1, y1),x1,y1);
4  g.drawString(String.format("(%d,%d)",x2, y2),x2,y2);
5  g.drawLine(x1, y1, x2, y2);
6
7  // Risanje mnogokotnikov
8  // Desni na sliki
9  Polygon p = new Polygon();
10 p.addPoint(450, 50);
11 p.addPoint(475, 70);
12 p.addPoint(500, 50);
13 p.addPoint(500, 125);
14 p.addPoint(500, 150);
15 g.drawPolygon(p);
16
17 g.drawString("Prvi mnogokotnik",500, 150);
18

```

```

19
20 // Levi na sliki
21 int[] xKordinateOgljisc = new int[] {50, 100, 120, 180, 190};
22 int[] yKordinateOgljisc = new int[] {190, 180, 120, 100, 50};
23
24 g.drawPolygon(xKordinateOgljisc, yKordinateOgljisc, xKordinateOgljisc.length);
25
26 g.drawString("Drugi mnogokotnik", 190, 50);
27
28 for (int i = 0; i < xKordinateOgljisc.length; ++i) {
29     xKordinateOgljisc[i] += 50;
30     yKordinateOgljisc[i] += 50;
31 }
32 // Na enak nacin lahko narisemo lomljeno crto
33 g.drawPolyline(yKordinateOgljisc, xKordinateOgljisc, xKordinateOgljisc.length);
34
35 g.drawString("Lomljenka", 240, 100);

```



Slika 2: Crte

4.3 Ovalne oblke

Glej sliko 3

```

1 // Risanje ovalnih oblik
2 int x = 30, y = 30, sirina = 50, visina = 80;
3 int hPolmerKotnegaLoka = 10; // horizontalno
4 int vPolmerKotnegaLoka = 5; // vertikalno
5 // Ovalni pravokotnik
6 g.drawRoundRect(x, y, sirina, visina, hPolmerKotnegaLoka, vPolmerKotnegaLoka);
7 g.drawString("Ovalni pravokotnik", x, y);
8
9 x += sirina * 4;
10
11 // Elipsa
12 g.drawOval(x, y, sirina, visina);
13 g.drawString("Elipsa", x, y);
14
15 x += sirina * 4;
16
17 int zacetniKot = 0;
18 int kot = 270;
19 g.drawArc(x, y, sirina, visina, zacetniKot, kot);
20 g.drawString("Lok", x, y);

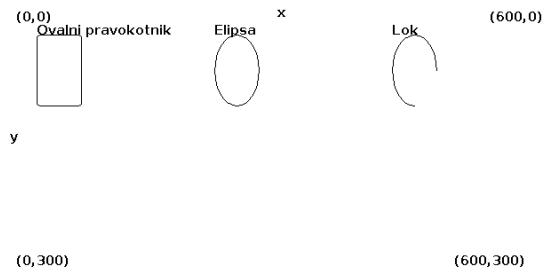
```

4.4 Ostalo

```

1 // Ostale uporabne funkcije
2 Color color = g.getColor(); // Dobi trenurno barvo
3 Font font = g.getFont(); // Dobi trenurni font
4 // Dobi velikost in ostale stvari o trenutnem fontu
5 FontMetrics metrics = g.getFontMetrics(); // Lahko ma kot argument font
6 g.setColor(color);
7 g.setFont(font);
8 int dolzinaStringa = metrics.stringWidth(str);
9
10 // Generalna funkcija za draw

```



Slika 3: Ovalne oblike

```

11 // Tako naredimo 2D pravokotnik
12 g.draw (new Rectangle2D.Double(x, y, sirina, visina)); // vsi parametri so double
13 g.draw (new RoundRectangle2D.Double(x, y, sirina, visina));
14 g.fill (new Ellipse2D.Double(x,y, sirina, visina));
15 // Drugi dve monosti sta Arc2D.OPEN, Arc2D.CHORD
16 g.fill (new Arc2D.Double(x,y, sirina, visina, zacKot, kot, Arc2D.PIE));
17
18 // fill lahko naredimo tudi na ostalih metodah
19 g.fillRect(x,y,sirina,visina)
20 g.fillRoundRect(x,y,sirina,visina,rH,rV)
21 g.fill3DRect(x,y,sirina,visina,dvig)
22 g.fillOval(x,y,sirina,visina)
23 g.fillPolygon(p)
24 g.fillPolygon(x,y,n)
25 g.fillArc(x,y,sirina,visina,zacKot,kot)

```

5 Razredi

5.1 Primer

```

1  public class Primer {
2      private int skrito;
3      private static final int skritoSamoEnoKoncno = 1;
4      protected int polaPola; // Vidno razredom, ki dedujejo ta class, ostalim ne
5      public int vsiVidijo;
6
7      // Constructor
8      public Primer () {
9          this.skrito = 0;
10         this.polaPola = 0;
11     }
12     public Primer (int _skrito, int _polaPola) {
13         this.skrito = _skrito;
14         this.polaPola = _polaPola;
15     }
16
17     private int Metoda () {
18         return 0;
19     }
20 }
21
22
23 public class PodPrimer extends Primer { // Lahko bi exendali si en class takole : Primer, SeEnPrimer
24     private int samoOdTega;
25
26     public PodPrimer(int _skrito, int _polaPola, int _samoOdTega) {
27         super(_skrito, _polaPola); // Klic contruktorja od Primer
28         this.samoOdTega = _samoOdTega;
29     }
30     @Override
31     public int Metoda() {
32         super.Metoda(); // Klic metode Primer
33         return 1; // Mogoce je narobe
34     }
35 }
36
37
38 public abstract class AbstraktenPrimer {
39     // Enak kot primer samo da so v njem definirane metode in spremenljivke, ki jih kasneje
40     // drugi razredi podeduje, kot nek modelcek po katerem se dela ostale clase

```

```

41      // PAZI: ce podedujes tak class moras napisati definicije za vse njegove abstraktne metode
42
43      // Ce imamo abstrakno metodo hocemo, da imajo vsi, ki se dedujejo iz tega to metodo
44      // ampak jo vsak po svoje implementira
45      public abstract int Metoda();
46  }
47
48  public interface interfacePrimer {
49      // V interfacu samo specificiramo katere metode imamo (vse so abstrakne) in
50      // tudi class sam je abstrakten, ce ga podedujemo modramo definirati vse njegove
51      // metode
52
53      public void Metoda();
54  }
55
56  public class interfacePodPrimer implements interfacePrimer {
57      public void Metoda() {
58          return 0;
59      }
60  }
61
62
63  public static void main(String[] args) {
64      Primer[] t = Primer[3];
65      t[0] = new Primer();
66      t[1] = new Primer(1,2);
67      t[2] = new PodPrimer(1,2,3);
68  }
69
70
71  // Sortiranje objektov
72  public class Primerjava implements Comparable<Primerjava> {
73      private int a;
74      @Override
75      public int compareTo (Primerjava other) {
76          if (this.a < other.a) {
77              return -1;
78          } else if (this.a > other.a) {
79              return 1;
80          }
81          return 0;
82      }
83  }
84
85  // Drug Primer
86  import java.util.Comparator;
87
88  private class Obj {
89      public int c;
90  }
91
92  private static class PrimerjajObj implements Comparator<Obj> {
93      @Override
94      public int compare (Obj a, Obj b) {
95          if (a.c < b.c) {
96              return -1;
97          } else if (a.c > b.c) {
98              return 1;
99          }
100         return 0;
101     }
102 }

```

6 Podatkovne strukture

6.1 Array

```

1  import java.util.Arrays;
2
3  final int SIZE = 10;
4  // definicija (lahko je kateregakoli tipa, tudi class)
5  int[] seznam = new int[SIZE]; // to ga ze nastavi na default vrednost (0)
6
7  // napolni z 0 odKje (inkluzivno) do doKje (eksluzivno), ce spustimo ta dva argumenta
8  // bo napolnilo celoten array
9  Arrays.fill(seznam, 5, odKje, doKje);
10

```

```

11 // zgornja metoda je ekvivalentna temu
12 for (int i = 0; i < SIZE; ++i) {
13     seznam[i] = 5;
14 }
15
16 Arrays.sort(seznam, fromIndex, toIndex); //Uredi seznam naraščajoče (1,2,3,4, ...)
17
18 // Ko imamo urejen sezna in samo v tem primeru lahko poklicemo to funkcijo
19 int kajIscemo = 5; // seznam in kajIscemo morata biti enakega tipa
20 Arrays.binarySearch(seznam, kajIscemo); // Ki nam vrne mesto elementa
21
22 boolean enaka = Arrays.equals(seznam1, seznam2); // primerja
23 // za primerjavo gnezdenih seznamov
24 boolean enaka = Arrays.deepEquals(new int[] {}, new int[] {});

```

6.2 Queue

```

1 import java.util.Queue;
2 import java.util.ArrayDeque;
3 import java.util.PriorityQueue;
4 import java.util.Comparator;
5
6 ArrayDeque<Integer> q = new ArrayDeque<Integer>();
7
8 q.addLast(3); // doda na konec (addFirst doda od spredaj)
9 int prvi = q.pollFirst(); // Dobi in odstrani prvi element (pollLast dobi zadnjega)
10 int prvi = q.peekFirst(); // Dobi vendar ne odstrani
11 // Obe metodi vrneti null ce je queue prazen
12
13 boolean prazna = q.isEmpty();
14
15 // Vrsta pri kateri so elementi urejeni po prioritety
16 Comparator<Objekt> comparator = new PrimerjaObjekt(); // kako se bojo elementi primerjali
17 PriorityQueue<Objekt> q = new PriorityQueue<Objekt>(velikost, comparator);
18
19 // Ta objekt je lahko tudi tipa int, long, string itd. ali pa celo kakšen svoj custom class
20 q.add(objekt);
21 Objekt o = q.poll(); // Metodi delujeta enako kot zgoraj le da vrneti prvega po prioriteti
22 Objekt o = q.peek();
23 boolean prazna = q.isEmpty();
24
25 private static class PrimerjaObjekt implements Comparator<Objekt> {
26     @Override
27     public int compare (Objekt a, Objekt b) {
28         if (a.c > b.c) {
29             return -1;
30         }
31         if (a.c < b.c) {
32             return 1;
33         }
34         return 0;
35     }
36 }
37 }

```

6.3 Stack

```

1 import java.util.Stack;
2
3 // Deluje na principu LIFO (last in first out)
4 Stack s = new Stack();
5 int a = 4;
6 s.push(a); // Doda na vrh sklada
7 int b = s.pop(); // Vzame z vrha sklada
8 int b = s.peek(); // Pogleda na vrh sklada
9 boolean prazen = s.empty();

```

7 Algoritmi

7.1 Flood Fill

Naloga DN09

```
1  // Struct(tip), ki drži kordinati in ceno na kordinati
2  private static class Cord {
3      public int x;
4      public int y;
5      public int c;
6
7      public Cord (int _x, int _y) {
8          this.x = _x;
9          this.y = _y;
10         this.c = 0;
11     }
12
13     public Cord (int _x, int _y, int _c) {
14         this.x = _x;
15         this.y = _y;
16         this.c = _c;
17     }
18 }
19
20 // Nastavimo vsa polja na default vrednosti
21 int[] [] zemlja = new int[n][n];
22 for (int i = 0; i < n; ++i) {
23     for (int j = 0; j < n; ++j) {
24         zemlja[i][j] = -1;
25     }
26 }
27 // Vse mozne smeri v katere lahko gremo
28 Cord[] s = new Cord[] {new Cord(0,1), new Cord(0,-1),
29                         new Cord(1,0), new Cord(-1,0)};
30 int x = n/2;
31 int y = x;
32
33 // Naredimo vrsto v katero bomo dajali katera polja moramo obiskati in iz nje
34 // vzemali katero bo nase naslednje polje
35 ArrayDeque<Cord> q = new ArrayDeque<Cord>();
36 q.addLast(new Cord(x,y,c)); // Naslednje polje
37 while (!q.isEmpty()) { // Dokler imamo se katero polje za obiskati
38     Cord t = q.pollFirst();
39     // Ce smo ze bili na polju ga preskocimo
40     if (zemlja[t.x][t.y] != -1) {
41         continue;
42     }
43     zemlja[t.x][t.y] = t.c; // Nastavimo ceno polja
44     // Gremo cez vse njegove sosed
45     for (int i = 0; i < s.length; ++i) {
46         if (t.x + s[i].x >= 0 && t.y + s[i].y >= 0 &&
47             t.x + s[i].x < n && t.y + s[i].y < n &&
48             (zemlja[t.x + s[i].x][t.y + s[i].y] == -1)) { // Pogledamo ce je veljaven sosed
49             q.addLast(new Cord(t.x + s[i].x, t.y + s[i].y, Math.max(0,t.c - d)));
50         }
51     }
52 }
```

7.2 BFS

Naloga DN07

```
1  private static class Povezava {
2      public int pretekliCas;
3      public int indeks;
4
5      Povezava (int _pretekliCas, int _indeks) {
6          this.pretekliCas = _pretekliCas;
7          this.indeks = _indeks;
8      }
9  }
10
```

```

11  int n = in.nextInt();
12  int cas = in.nextInt();
13  int[][] sosedi = new int[n][n];
14  // Preberem vse sosedbe
15  for (int i = 0; i < n; ++i) {
16      for (int j = 0; j < n; ++j) {
17          sosedi[i][j] = in.nextInt();
18      }
19  }
20  // Nastavim cas potovanja na največ mogoče
21  int[] casPotovanja = new int[n];
22  for (int i = 0; i < n; ++i) {
23      casPotovanja[i] = 2147483647;
24  }
25
26  // Naredim Queue z svojim classom Povezava v katerega bom potem shranil
27  // povezava ki jih morem se obdelati
28  ArrayDeque<Povezava> q = new ArrayDeque<Povezava>();
29  // Dam zacelnika sporocil v povezavo
30  q.addLast(new Povezava(0,0));
31  while (!q.isEmpty()) {
32      // Vzamem eno povezavo
33      Povezava tr = q.pollFirst();
34      // Če je cas trenutne poti vecji od prejsnje poti potem ne rabimo iti po tej poti
35      if (tr.pretekliCas > casPotovanja[tr.indeks]) {
36          continue;
37      } else {
38          // Drugace je to trenutna najkrajša pot
39          casPotovanja[tr.indeks] = tr.pretekliCas;
40      }
41      // Gremo cez vse sosedbe trenutne povezave
42      for (int i = 0; i < n; ++i) {
43          if (sosedi[tr.indeks][i] != 0) {
44              Povezava naslednja = new Povezava(
45                  tr.pretekliCas + sosedi[tr.indeks][i], i);
46              q.addLast(naslednja);
47          }
48      }
49  }
50 }
51
52 int rez = 0;
53 for (int i = 0; i < n; ++i) {
54     if (casPotovanja[i] <= cas) {
55         rez++;
56     }
57 }

```

7.3 Fast Power

Naloga DN04

```

1  int mod = 13; // Neko prastevilo, ki predstavlja sistem
2
3  private int FastPow (int a, long e) {
4      int rez = 1;
5      while (e > 0) {
6          if (e % 2 == 1) {
7              rez = (rez * a) % mod;
8          }
9          a = a * a % mod;
10         e /= 2;
11     }
12
13     return rez;
14 }

```

8 TJ.exe

8.1 Uporaba

tj.exe <Program.java> <testi> <rezultati> -> normalno

tj.exe <razredi> <testi> <rezultati> -> razredi

tj.exe . . . -> slike

tj.exe -t 5s -> cas

tj.exe -p 5-10 -> primeri

Rocno:

javac program.java

java program < input.txt > output.txt

(java Program rezultat.png 700x500 za slike)

fc output.txt pravilno.txt (Linux/Mac diff)