|  |
| --- |
| **Teme:**   * **ponavljanja.**   + **stavki:**     - **while**     - **for** * **dokumentiranje izvorne kode** & **javadoc** |

|  |
| --- |
| Opomba:  *Za naslednje 4 naloge se zahteva rešitev, kjer boste za ponavljanja izključno uporabljali stavek* ***while****.* |

**Naloga 1**

Napišite javanski program, ki vrednost N na zaslon izpiše N-krat. N naj bo pri tem vhodni parameter programa.Izvedba programa s parametrom 6:

>java V4n1 6

666666

**A black background with white text

Description automatically generated**

**Naloga 2**

Napišite javanski program kin a zaslon izriše kvadrat vrednosti N s stranico N. Npr.:

>java V4n2 5

55555

55555

55555

55555

55555

A screenshot of a computer

Description automatically generated

**Naloga 3**

Napišite javanski program ki na zaslon izriše podano obliko. Za boljšo ponazoritev sta podana dva izrisa:

>java V4n3 5

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**54321

4321

321

21>java V4n3 3

**A black screen with white text

Description automatically generated**321

21

**Naloga 4**

Program naj razstavi s parametrom vneseno število na posamezne števke. Vsako števko podanega števila naj izpiše v drugi vrstici. Npr.:

>java V4n4 2319

2

3

1

9

**A black screen with white text

Description automatically generated  
  
Naloga 5**

Naloge od 1 do 4 rešite z uporabo stavka for.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

|  |
| --- |
| Opomba:  *Naslednji dve nalogi sta za sprostitev* |

**Naloga 6**

Ustvari besedilno (ASCII) datoteko z imenom ***Aplikacija.tmpl*** in s spodaj podano vsebino. (Da se ne bi preveč mučili s prepisovanjem, naredite kopijo datoteke ***stdcalss.tmpl*** iz mape ***BlueJ\lib\english\templates\newclass*** in kopijo poimenujte z denim imenom. Naredite zahtevane spremembe). Datoteko prepišite v mapo ***xxyz\BlueJ\lib\english\templates\newclass***.

Prekinite delovanje programa BlueJ, če je ta slučajno zagnan, in ga ponovno zaženite. Ustvarite nov project, znotraj njega nov razred. Na spisku predlog za kreiranje novega razreda bi se morala pojaviti nova predloga. Uporabite jo. Oglejte si vsebino generiranega razreda.

Uporabite ***Tools->Project documentation.*** Orodje bi moralo zgenerirati dokumentacijo o vašem razredu v isto mapo, kjer se nahaja project. Primerjajte generirano dokumentacijo z vsebino razreda in si razložite pomen posameznih označb v izvorni kodi razreda (označbe se pričenjajo z znakom @).

$PKGLINE

/\*\*

\* Tule spišite opis razreda $CLASSNAME .

\*

\* @author (tvoje ime)

\* @version (stevilka verzije ali datum)

\*/

public class $CLASSNAME

{

/\*\*

\* Glavna metoda aplikacije - spisite komentar po svoji meri

\*

\* @param arg[0] - primer parametra glavne funkcije

\*/

public static void main(String[] arg)

{

// tule spišite svojo kodo

System.out.println(arg[0]);

}

}

Od te naloge dalje, bodo vsi vaši programi / razredi, paketi, vmesniki / ustrezno komentirani v skladu s podanim.

**Naloga 7**

Poskusite dokumentacijo zgenerirati z interaktivnim orodjem javadoc (v mapi bin javanske namestitve) !

|  |
| --- |
| Opomba:  *Pa spet nazaj na programiranje …* |

**Naloga 8**

Tabelirajte funkcijo y=sin(x) na intervalu od –π/4 do + π/4 v koraku 1/10. Izpisana tabela naj bo oblike:

X | Y

-----

|

Pri tem naj bo tabela vizualno lepo oblikovana in poravnana na zaslonu. Omejite necele vrednosti števil na največ tri mesta za decimalno vejico (piko).

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

**Naloga 9**

Narišite funkcijo iz predhodne naloge na izbranem intervalu na zaslon (glej podporno datoteko). Meje izbranega intervala privzamete iz parametrov ukazne vrstice (vpišete pri zagonu programa).

A black screen with white dots

Description automatically generated

**Naloga 10**

A screenshot of a computer

Description automatically generatedRealizirajte izpis, kot je dan na spodnjem primeru. Upoštevajte, da je dolžina izpisa(število vrstic izpisa) vhoden podatek programa. Dan je primer za vhodni parameter z vrednostjo 6.

0 1 2 3 4 5

0 1 2 3 4

0 1 2 3

0 1 2

0 1

0

**Naloga 11**

A screenshot of a computer

Description automatically generatedRealizirajte izpis, kot je dan na spodnjem primeru. Upoštevajte, da je dolžina izpisa(število vrstic izpisa) vhoden podatek programa. Dan je primer za vhodni parameter z vrednostjo 6.

5 4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

3 2 1 0

2 1 0

1 0

0

A screenshot of a computer

Description automatically generated**Naloga 12**

Realizirajte tudi (glej besedilo predhodne vaje):

0

1 0

2 1 0

3 2 1 0

4 3 2 1 0

5 4 3 2 1 0

A screenshot of a computer program

Description automatically generated**Naloga 13**

Realizirajte tudi (glej besedilo predhodne vaje):

0

0 1

0 1 2

0 1 2 3

0 1 2 3 4

0 1 2 3 4 5

A black background with white numbers

Description automatically generated**Naloga 14**

'Sestavite' predhodne 4 vaje v :

0 0

1 0 0 1

2 1 0 0 1 2

3 2 1 0 0 1 2 3

4 3 2 1 0 0 1 2 3 4

5 4 3 2 1 0 0 1 2 3 4 5

5 4 3 2 1 0 0 1 2 3 4 5

4 3 2 1 0 0 1 2 3 4

3 2 1 0 0 1 2 3

2 1 0 0 1 2

1 0 0 1

0 0

A black background with white text

Description automatically generated**Naloga 15**

Izvedite modifikacijo predhodne naloge :

0

1 0 1

2 1 0 1 2

3 2 1 0 1 2 3

4 3 2 1 0 1 2 3 4

5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5

4 3 2 1 0 1 2 3 4

3 2 1 0 1 2 3

2 1 0 1 2

1 0 1

0

**Naloga 16**

A black background with white numbers

Description automatically generatedIn še naslednjo modifikacijo :

0

1 1

2 2

3 3

4 4

5 5

4 4

3 3

2 2

1 1

0