

Uvod v programiranje

9. vaje

Kenny Štorgel

Fakulteta za informacijske študije Novo mesto

Novo mesto, marec 2019

Podajanje parametrov

- ▶ Razlika, če podamo za parameter metode osnovni podatkovni tip ali sklicni.
- ▶ Vrednost osnovnega podatkovnega tipa ostane po klicu metode enaka.
- ▶ Vrednost sklicnega se spreminja, če mu ne priredimo novega primerka (glej primer [PodajanjeRazredi.java](#)).

Primerjanje nizov

- ▶ Za primerjanje nizov (`String`-ov) uporabljamo metodo `equals` razreda `Object` in ne operatorja `==`!
- ▶ Prva preveri enakost vsebine dveh nizov, medtem ko operator `==` preverja ali sta referenci enaki (glej primer [EnakostNizov.java](#))
- ▶ Opomba: dve spremenljivki tipa `String` bo prevajalnik razumel kot enaki z operatorjem `==` tudi, če sta definirani s konstantno vrednostjo.

Shranjevanje in branje podatkov

- ▶ Da si program zapomni, katere objekte smo dodajali, jih moramo shraniti
- ▶ Za vsak objekt pripravimo metodo za zapis v datoteko in branje zapisa iz datoteke
- ▶ Primer: [UporabniskiVmesnik.java](#) in odvisni razredi

Naloga 1: Popravite funkcionalnost za vnos avtomobila tako, da bo ob poskusu vnosa avtomobila z registracijo, ki jo že ima nek avto na parkirišču, zavrnila vnos.

Naloga 2: Podobno kot v nalogi 1, popravite še vnose pri branju iz datoteke.

Naloga 3: Dodajte funkcionalnost, ki izpiše vse avtomobile na parkirišču, ki imajo vsaj k potnikov, kjer je k število, ki ga poda uporabnik.

Naloga 4: Popravite dodajanje potnikov v avto tako, da bo v množici potnikov natanko en šofer!

9. domača naloga

- ▶ Ustvarite razred `Avtobus` z lastnostmi `registracija`, `velikost` (dvonadstropni, navadni, mini) in `sofer`. Razredu `Parkirisce` dodajte lastnost `avtobusi` (seznam avtobusov) in zanje dopišite enake funkcionalnosti kot za avtomobile. Shranjevanje avtomobilov in avtobusov na parkirišču naj bo v eno datoteko.