

Uvod v programiranje (VS) – izpit

Novo mesto, 19. junij 2015

Ime in priimek: _____

Navodila: Čas pisanja izpita je 60 min, uporabljate lahko vso literaturo in zapiske, telefoni in računalniki pa niso dovoljeni.

1. naloga (15%): Kdaj uporabimo stavek return? Kaj se izpiše na zaslonu ob klicu spodnje metode?

```
private static void returnStavek() {  
    System.out.println("Pozdravljeni v metodi");  
    int x = 5;  
    while (x < 9) {  
        x += 2;  
        System.out.println("Trenutni x = " + x);  
        if(x == 8) {  
            return;  
        }  
        else if (x == 9) {  
            System.out.println("Nasvidenje!");  
            return;  
        }  
    }  
}
```

2. naloga (10%): Kakšna je razlika med zankama while in do-while? Zapišite kodo v javi za množenje prvih 10 naravnih števil s pomočjo zanke do-while.

3. naloga (25%): V kazinoju mečemo igralno kocko, dokler ne vržemo treh šestic zapored. Štejemo število metov. Na koncu se nam število metov izpiše na zaslonu. Narišite diagram poteka za postopek opisan zgoraj.

4. naloga (30%): V jeziku Java napišite dva razreda: razred *Oddaja*, ki bo predstavljal *radijsko oddajo* in razred *DnevniProgram*, ki bo predstavljal *dnevni program* radia. Razred *Oddaja* naj vsebuje:

- polja za shranjevanje *imena voditelja*, *dolžino oddaje*, *uro pričetka* ter *ali je oddaja otroška*,
- konstruktor, ki bo omogočal poljubno določitev začetne vrednosti vseh polj,
- metode za pridobivanje vrednosti vseh polj (torej metode tipa *get*),
- metodo tipa *set*, za nastavitve vrednosti polja z imenom voditelja,
- metodo, ki izpiše vse podatke o oddaji.

Razred *DnevniProgram* naj vsebuje:

- seznam oddaj (kot polje),
- konstruktor, ki omogoča določitev seznama oddaj,
- metodo, ki preveri ali je oddaja otroška,
- metodo, ki izpiše vse oddaje.

V razred *DnevniProgram* dodajte še metodo *main* in v njej ustvarite en dnevni program z vsaj tremi oddajami.

5. naloga (20%): V Javi napišite metodo *kvadrat(n)*, ki za dan parameter *n* na zaslon izriše kvadrat, torej znak '*' na vseh štirih robovih, sicer pa znak ' '. Ob klicu

kvadrat(5);

bi se tako na zaslon izpisalo:

```
*****
*      *
*      *
*      *
*      *
*****
```