

Ime in priimek: _____

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

1. naloga (10%): Na računalniku najdemo datoteko z imenom `Neznan.java`. Začetek njene vsebine zgleda takole:

```
public class Neznan {  
  
    private static String uporabnik;  
  
    public static void main(String[] args) {  
        uporabnik = args[0];  
        System.out.println("Dobrodosel_" + uporabnik + "!");  
        ...  
    }  
}
```

Kaj lahko na osnovi tega sklepamo o najdeni datoteki in njeni vsebini?

2. naloga (20%): Kaj izpiše spodnji program? Odgovor primerno utemeljite!

```
public class Neznan2 {  
    private static final int d = 5;  
    public static void main(String[] args) {  
        int[][] a = new int[d][d];  
        int[][] b = new int[d][d];  
        for (int i = 0; i < a.length; i++) {  
            for (int j = 0; j < a[i].length; j++) {  
                a[i][j] = (i == j) ? i+1 : 0;  
            }  
        }  
        for (int i = 0; i < a.length; i++) {  
            for (int j = 0; j < a[i].length; j++) {  
                b[i][j] = a[a.length-i-1][j];  
            }  
        }  
        for (int i = 0; i < b.length; i++) {  
            for (int j = 0; j < b[i].length; j++) {  
                System.out.print(b[i][j]);  
                if (j < b[i].length - 1) {  
                    System.out.print(",");  
                } else {  
                    System.out.println();  
                }  
            }  
        }  
    }  
}
```

3. naloga (20%): Narišite diagram poteka za algoritem igre, kjer mora igralec uganiti (vnaprej določeno) skrivno (celo) število. Po vsakemu poskusu algoritem igralcu pove ali je njegovo število večje, manjše ali enako skrivnemu številu. Igra se konča, ko igralec pravilno ugame skrivno število, ali ko izkoristi največje število dovoljenih poskusov N .

4. naloga (25%): V jeziku Java napišite dva razreda: razred, ki bo predstavljal *mesečno evidenco meteoroloških meritev*, in razred, ki bo predstavljal *meteorološke meritve enega dneva*. Razred `Dan` naj vsebuje:

- polji (ali polja) za shranjevanje *temperature* in *zračnega tlaka zjutraj*, *sredi dneva* in *zvečer*,
- konstruktor, ki bo omogočal poljubno določitev začetne vrednosti vseh polj,
- metode za dostop do vseh polj (t.i. *get* in *set* metode).

Razred `Mesec` naj vsebuje:

- polje (tabelo) za shranjevanje *vseh dni v mesecu*,
- metodo, ki bo vrnila število dni v mesecu, ko je temperatura dosegla $30\text{ }^{\circ}\text{C}$ ali več.

5. naloga (25%): Napišite metodo v Javi, ki bo izpisala tabelo poštevanke za množenje pozitivnih celih števil manjših ali enakih podanemu številu `int n`. Klic metode `postevanka(4)` bi tako na zaslonu izpisal:

```

    | | 1 | 2 | 3 | 4 |
=====
1 | | 1 | 2 | 3 | 4 |
-----
2 | | 2 | 4 | 6 | 8 |
-----
3 | | 3 | 6 | 9 | 12 |
-----
4 | | 4 | 8 | 12 | 16 |
-----

```