U1. Eshte dhene vektori i tipit string si nje ArrayList. Ndertoni kopjen origjinale te tij duke perdorur metoden clone();

U2. Te ndertohet klasa baze TestNje me te dhena private x dhe y. Klasa e derivuar TestDy permban si te dhene private ndryshoren z. Te klonohen konstruktoret e klasave me lart.

U3. Te ndertohet klasa DogName me te dhene private dname. Ndertoni objektin origjinal dhe ate te klonuar brenda te njejtes klase. Implementoni nderfaqen Cloneable.

U4. Eshte dhene vektori i tipit char A={‘j’,’a’,’v’,’a’}

1. Konvertoni char Array ne string
2. Krijoni nje string te ri nepermjet nje variabli te ri. Afishoni rezultatet.

U5. Eshte dhene nje variable I tipit string dhe nje variable I tipit int. Gjeni Shumen e dy variablave duke konvertuar te dhenen e tipit string ne te dhene te tipit int.

U6. Ndertoni nje variable te tipit string dhe me pas gjejin gjatesine e variablit.

U7. Te ndertohet String Array dhe nje variable e tipit string. Kontrolloni nese ky variable ndodhet tek ndonje nga vlerat e vektorit. Nese po afishoni ate dhe pozicionin se ku gjendet ne vector.

U8. Konvertoni nje StringArray ne nje ListArray