****

Latvijas Universitātes Vadības un uzņēmējdarbības mācību centrs

(LU VUMC)

**IEVADS JAVA PROGRAMMĒŠANĀ**

**NODARBĪBA #6**

Mārtiņš Ceske/Vjačeslavs Vasiļevskis

2021

ESF projekts Nr. 8.4.1.0/16/l/001  
‘’Nodarbināto personu profesionālās kompetences pilnveide”



# 1. mājas darbs

# Uzmest kauliņu (papildinājums)

### 

### **Noteikumi:**

* Tiek mesti 2 kauliņi un tiek ģenerēti divi cipari intervālā no 1 līdz 6.
* No šiem 2 cipariem aprēķina summu. Tā nosaka nākamos soļus. Ja summa ir:
  + 2,3,12 tad spēle ir zaudēta
  + 7,11 tad spēle ir vinnēta
  + 4,5,6,8,9,10 tad programma automātiski atkārtoti met kauliņus no jauna
* Vinesta vai zaudējuma gadījumā, izvadīt konsolē atbilstošu paziņojumu
* Process notiek kamēr tiek vinnēts vai zaudēts. Pēc katra vinnesta vai zaudējuma konsolē izprintēt cik spēles tika vinnētas un cik zaudētas.

### **Soļi:**

* Izmantojam 4. nodarbības mājas darbu un uz tā bāzes turpinām šo
* Izmantojiet ciklu “while”, lai pārbaudītu vai kauliņu mešana ir jāatkārto

while(diceSum > 3 && diceSumm < 7 ...) {

}

* Vinnestu un zaudējumu saskaitīšanai nodefinējam skaitītājus un attiecīgi tos ciklā palilinam atkarībā no tā iegūtās kauliņu summas

int sumOfWins = 0;  
 ...  
  
 while(diceSum > 3 && diceSumm < 7 ...) {  
   
 if (diceSum == 7 || diceSum == 11) {  
 sumOfWins++;  
 ... // izdrukā paziņojumu   
 }   
   
 }

# 2. mājas darbs

# Lielākais no trim

### 

### **Noteikumi:**

Uzrakstiet programmu, kas pieprasa lietotājam ievadīt trīs veselus skaitļus un izvada lielāko no tiem konsolē.

# Nepāra noteikšana

### **Noteikumi:**

* Izveidot klasi ar metodi printOddWithin(from,till), kas izdrukā nepāra skaitļus dotajā intervālā X,Y

Piemēram, ja metodi izsauc šādi:

printOddWithin(3,7);

tā izdrukās sekojošo:

3, 5, 7

### **Soļi:**

* Izveidojam jaunu klasi OddNumberLookup
* Klasē ievietojam metodi

boolean isOdd(int number)

* Klasē ievietojam metodi

printOddWithin(int from, int till)

Metode ciklā nolasa skaitļus no “from” līdz “till” un katru skaitli pārbaudīs ar metodi “isOdd” un atbilstoši izdrukājam