

VAJE 04

LIN ČADEŽ, G 3. A

1. NALOGA

```
/**
Recimo, da pravokotnik v ravnini razpenjata dve ravninski
točki s celoštevilskima koordinatama. Program
zajame obe točki preko argumentov ukazne vrstice, nato
izpiše
```

```

ploščino pravokotnika
ploščina največje možne krožnice
ploščina največjega možnega enakostraničnega trikotnika
```

```

(Verjetno boste potrebovali kako konstanto in kako
funkcijo iz razreda java.lang.Math, recimo
PI in sqrt(1.)
```

```

*/
import java.lang.Math.*;

public class Main
{

    public static void RectangelSurface(int x1, int y1,
int x2, int y2){
        int RectangelX = (x1 > x2? x2 - x1 : x1 - x2);
        int RectangelY = (y1 > y2? y2 - y1 : y1 - y2);
        System.out.println(RectangelX * RectangelY);
    }

    public static void CircelSurface(int x1, int y1, int
x2, int y2){
        int RectangelX = (x1 < x2 ? x2 - x1 : x1 - x2);
        int RectangelY = (y1 < y2 ? y2 - y1 : y1 - y2);
        int r = (RectangelX > RectangelY ? RectangelY/2 :
RectangelX /2);
        System.out.println(r*r*Math.PI);
    }

    public static void TriangelSurface(int x1, int y1,
int x2, int y2){
        int RectangelX = (x1 < x2 ? x2 - x1 : x1 - x2);
```

```

        int RectangelY = (y1 < y2 ? y2 - y1 : y1 - y2);
        int a = (RectangelX > RectangelY ? RectangelY :
RectangelX);
        System.out.println((a*a)*Math.sqrt(3)/4);
    }

    public static void main(String[] args){
        int x1 = Integer.parseInt(args[0]);
        int y1 = Integer.parseInt(args[1]);
        int x2 = Integer.parseInt(args[2]);
        int y2 = Integer.parseInt(args[3]);
        RectangelSurface(x1, y1, x2, y2);
        CircelSurface(x1, y1, x2, y2);
        TriangelSurface(x1, y1, x2, y2);
    }
}

```

2. NALOGA

Korak	x	y	izpis
X inicializiramo kot char in mu dodelimo ASCII vrednost 'O'	'O'	/	
Spremenljivka y je inicializirana kot konstanta in nasatvljena na ascii vrednost 'A'	'O'	'A'	
X dekerementamo DVAKRAT	'M'	'A'	
Printamo vrednost x	'M'	'A'	M
Preverimo ali je vrednost x večja ali enaka y	'M'	'A'	
X dekerementamo DVAKRAT	'K'	'A'	
Printamo vrednost x	'K'	'A'	K
Preverimo ali je vrednost x večja ali enaka y	'K'	'A'	
X dekerementamo DVAKRAT	'I'	'A'	

Printamo vrednost x	'I'	'A'	I
Preverimo ali je vrednost x večja ali enaka y	'I'	'A'	
X dekerementamo DVAKRAT	'G'	'A'	
Printamo vrednost x	'G'	'A'	G
Preverimo ali je vrednost x večja ali enaka y	'G'	'A'	
X dekerementamo DVAKRAT	'E'	'A'	
Printamo vrednost x	'E'	'A'	E
Preverimo ali je vrednost x večja ali enaka y	'E'	'A'	
X dekerementamo DVAKRAT	'C'	'A'	
Printamo vrednost x	'C'	'A'	C
Preverimo ali je vrednost x večja ali enaka y	'C'	'A'	
X dekerementamo DVAKRAT	'A'	'A'	
Printamo vrednost x	'A'	'A'	A
Preverimo ali je vrednost x večja ali enaka y	'A'	'A'	
X dekerementamo DVAKRAT	'?'	'A'	
Printamo vrednost x	'?'	'A'	?
Preverimo ali je vrednost x večja ali enaka y	'?'	'A'	
Izhod iz loopa			

```

public class N04_02{
    public static void main(String[] args){
        char x='0'; // je črka 0
        final char y='A'; // to je konstanta
        while (x>=y){
            x--;
            x--;
            System.out.print(x);
        };
    }
}

```

3. NALOGA

Korak	x	Izpis
1.	4	
2.		
3.		
4.		4
5.		
6.	6	
7.		
8.		
9.		
10.		6
11.		
12.	8	
13.		
14.		
15.		
16		8
17		
18	10	
19		
20		
21		
22		10
23		
24	12	
25		
26		
27		
28		12
29		

30	14	
31		
32		
33		
34		14
35		
36	16	
37		
38		
39		
40		16
41		
42	18	
43		
44		
45		
46		18
47		
Koenc zanke		

Options

o je zanka do-while številka 4
 o je zanka do-while številka 6
 o je zanka do-while številka 8
 o je zanka do-while številka 10
 o je zanka do-while številka 12
 o je zanka do-while številka 14
 o je zanka do-while številka 16
 o je zanka do-while številka 18
 Konec zanke.

4. NALOGA

```
import java.lang.Math.*;
```

```
public class N04_04  
{
```

```
    public static void main(String[] args){
```

```
        int n = Integer.parseInt(args[0]);
```

```
        int counter = 0;
```

```
        int min = 5;
```

```
        int max = 30;
```

```
        for(int i=0; i<50; i++){
```

```
            int random_n = min + (int) (Math.random() * (max-min));
```

```
            if(random_n % n == 0){
```

```
                counter++;
```

```
            }
```

```
        }
```

```
        System.out.println(counter);
```