

programowanie obiektowe 2

laboratorium

Ćwiczenie 04

Pracujemy w katalogu `JAVA/04`, będzie potrzebny plik `Makefile` z poprzednich zajęć.

Proszę pobrać plik `lab04-heart-of-darkness.txt`, a następnie przygotować program, który po uruchomieniu poleceniem:

```
java Main lab04-heart-of-darkness.txt
```

wykona następujące operacje:

1. `2 p.` wypisze pierwsze trzy i ostatnie trzy linie pliku `lab04-heart-of-darkness.txt` (lub innego, którego nazwę podamy jako argument linii poleceń)
2. `3 p.` utworzy tablicę z poszczególnymi słowami z tekstu z pliku i poda jej rozmiar (można z grubsza sprawdzić poprawność poleceniem `wc`); **uwaga:** jako znaki rozdzielające słowa uwzględnić co najmniej spacje i znaki przestankowe (ale nie zwykły apostrof taki jak w słowie `"don't"`)
3. `2 p.` wykona kopię tablicy, a następnie posortuje obie tablice metodami z klasy `Arrays` (oryginał zwykłą, a kopię zrównolegloną metodą) oraz poda zmierzony czas wykonywania obu operacji; następnie zapyta użytkownika, który element posortowanej tablicy chce wypisać i spełni to życzenie
4. `3 p.` poprosi użytkownika o podanie całkowitej, dodatniej liczby `N`, a następnie wypisze `N` najczęściej pojawiających się w tekście słów z podaniem liczby ich wystąpień w wejściowym pliku; na potrzeby zajęć można uważać słowa pisane z dużej i małej litery za różne

Wskazówki:

- zacząć od testów na własnym, mniejszym pliku wejściowym (np. skopiować kilkanaście linii z docelowego pliku)
- może się przydać klasa `String` i jej metody takie jak np. `split`
- może się przydać klasa `Arrays` i jej metody
- [pomocne informacje dotyczące pomiaru czasu](#)

Przed wyjściem z sali przestać plik(i) z wykonanym ćwiczeniem uruchamiając polecenie `make send`.

About this page...