

Treći čas

1. Napisati program koji prikazuje razliku u brzini nadovezivanja stringova korišćenjem klase *String* i korišćenjem klase *StringBuilder*.
2. Testirati metode klase *StringBuilder*: za promenu karaktera na zadatoj poziciji, za brisanje karaktera, za dodavanje karaktera, za menjanje karaktera na zadatoj poziciji i za obrtanje stringa.
3. (domaći) Za liniju koja se unosi sa standardnog ulaza ispitati da li je palindrom.
4. Definisati klasu koja opisuje studenta.
 - (a) Studenta karakteriše ime, prezime, prosek i alas nalog.
 - (b) U glavnom programu napraviti studente, ispisati ih i u klasi dodati odgovarajuće metode za dohvatanje vrednosti polja.
 - (c) Definisati metodu za ažuriranje alas naloga, voditi računa da novi alas nalog bude validan.
5. Definisati klasu koja opisuje tačku u ravni.
 - (a) U glavnom programu napraviti tačke korišćenjem konstruktora sa 0 i sa 2 argumenta. Definisati metodu koja ispisuje tačku.
 - (b) Uporediti 2 tačke i na standardni izlaz ispisati da li su jednake.
 - (c) Izračunati i ispisati rastojanje između 2 tačke korišćenjem statičke i nestatičke metode.
 - (d) Definisati metodu koja translira tačku za zadati pomeraj.
6. Definisati klasu koja opisuje strukturu podataka stek. U klasi dodati metode za dodavanje elementa na vrh steka, za skidanje elementa sa vrha steka, za čitanje elementa sa vrha steka, kao i metodu za ispis steka. U glavnom programu testirati napisane metode.
7. (domaći) Implementirati jednostruko povezanu listu. Jednostruko povezana lista se sastoji iz čvorova od kojih svaki čvor sadrži int vrednost i referencu na sledeći čvor u listi. Implementirati metode za dodavanje elemenata na kraj i uklanjanje elemenata sa kraja liste. Definisati metodu za ispis liste.