

Treći čas

1. Sa standardnog ulaza učitati liniju. Iz učitane linije izdvojiti reči i ispisati ih.
2. (domaći) Napisati program koji sa standardnog ulaza učitava liniju, sortira je i zatim tako sortiranu ispisuje.
3. Napisati program koji prikazuje razliku u brzini nadovezivanja stringova korišćenjem klase *String* i korišćenjem klase *StringBuilder*.
4. 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.
5. (domaći) Za liniju koja se unosi sa standardnog ulaza ispitati da li je palindrom.
6. Definirati 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) Definirati metodu za ažuriranje alas naloga, voditi računa da novi alas nalog bude validan.
7. Definirati klasu koja opisuje tačku u ravni.
 - (a) U glavnom programu napraviti tačke korišćenjem konstruktora sa 0 i sa 2 argumenta. Definirati 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) Definirati metodu koja translira tačku za zadati pomerač.
8. Definirati 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.