**KRIMINALISTIČKO**

**POLICIJSKI**

**UNIVERZITET**

**Osnovne akademske studije Informatika i računarstvo**

**Predmet: Objektno-orijentisani programski jezici**

Školska godina: 2019/2020.

Predmetni profesor: prof. dr Kristijan Kuk, prof. dr Milan Gocić

**DOMAĆI ZADATAK 2**

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje dva stringa i proveru da li su uneti stringovi isti. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.
2. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje dva stringa, ispisivanje poruke o njihovoj dužini, njihovo spajanje u jedan string i ispisivanje na taj način dobijenog stringa. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.
3. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje rečenice i proveru da li je uneta rečenica palindrom. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.
4. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje rečenice i njeno ispisivanje u obliku u kome su sva početna slova reči velika slova, a sva ostala mala. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.
5. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringova A, B i C na osnovu kojih je u okviru iste klase potrebno napraviti metodu za formiranje i ispisavanje stringa X. String X se dobija kada u stringu A zamenimo prvu pojavu podstringa B stringom C. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za A='Pera je dobro zaradio', B='ra' i C='tar', dobija se X='Petar je dobro zaradio'.

Podrazumeva se da je traženi podstring B kraći od stringa A. Ukoliko se traženi podstring B ne nalazi u stringu A, ispisati poruku o tome.

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa sa tastature i njegovo ispisivanje u obrnutom redosledu. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.
2. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringova s1 i s2 na osnovu kojih je u okviru iste klase potrebno napraviti metodu za formiranje i ispisavanje stringa s3. String s3 se dobija kada se na početku stringa s1 dopiše string s2 u obrnutom redosledu. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.
3. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringova s1 i s2 na osnovu kojih je u okviru iste klase potrebno napraviti metodu za formiranje i ispisavanje stringa s3. String s3 se dobija kada se na kraju stringa s2 dopiše string s1 u obrnutom redosledu. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.
4. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringova s1 i s2 na osnovu kojih je u okviru iste klase potrebno napraviti metodu za formiranje i ispisavanje stringa s3. String s3 se dobija kada se na početku stringa s2 dopiše string s1 u obrnutom redosledu. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.
5. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringova s1 i s2 na osnovu kojih je u okviru iste klase potrebno napraviti metodu za formiranje i ispisavanje stringa s3. String s3 se dobija kada se na kraju stringa s1 dopiše string s2 u obrnutom redosledu. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.
6. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje dva stringa i ispisivanje broja pojavljivanja drugog stringa u prvom stringu. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.
7. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa i ispisivanje znaka sa najvećim brojem ponavljanja u unetom stringu. Ako postoji više takvih znakova, priznaje se bilo koji od njih. Uneti string ima bar jedan znak različit od praznine. Velika i mala slova su različiti znakovi.U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.
8. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa, njegovo šifrovanje i ispisivanje na taj način dobijenog stringa. Uneti string se šifruje tako što se svako slovo engleske abecede zamenjuje sledećim slovom po redosledu - "A" postaje "B", "B" postaje "C" itd. Slovo "Z"se zamenjuje sa "A". Zamena se obavlja kako za velika, tako i za mala slova. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.
9. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa A na osnovu koga je u okviru iste klase potrebno napraviti metodu za formiranje i ispisivanje stringa B. String B se dobija tako što se svaki znak pitanja i uzvika u unetom stringu A zamenjuju sa ', pitamo se.' i ', vičemo.'. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za A='Ko je to? Pokaži se!', dobija se B='Ko je to, pitamo se. Pokazi se, vičemo'.

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa A na osnovu koga je u okviru iste klase potrebno napraviti metodu za formiranje i ispisivanje stringa B. String B se dobija tako što se unetom stringu A svako slovo "A" menja slovom "I" i obrnuto. Voditi računa o velikim i malim slovima ("A" postaje "I", "a" postaje "i"). U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.
2. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa i ispisivanje najduže reči u unetom stringu. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za string "Uki voli sladoled od jagode", dobija se "sladoled".

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje dva stringa A i B na osnovu kojih je u okviru iste klase potrebno napraviti metodu za formiranje i ispisivanje stringa C. String C se dobija kao kombinacija stringova A i B, i to tako što se kombinuje prvi sa prvim, drugi sa drugim, treći sa trećim znakom, itd. Ako je jedan string duži od drugog, na kraju samo dodati znakove viška. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za stringove "UKI" i "student" dobija se string "UsKtIudent".

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa A na osnovu koga je u okviru iste klase potrebno napraviti metodu za izdvajanje i ispisivanje podstringa B, koji počinje od unete pozicije N i ima M znakova. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za string 'Uki je student', N=4 i M=7, dobija se B='je stud'.

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa A na osnovu koga je u okviru iste klase potrebno napraviti metodu za izdvajanje i ispisivanje podstringa B, koji počinje od kraja stringa A i ima N znakova. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za string 'Uki je student' i N=7, dobija se B='student'.

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa A na osnovu koga je u okviru iste klase potrebno napraviti metodu za izdvajanje i ispisivanje podstringa B, koji jednak poslednjoj reči unetog stringa A. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za string 'Uki je student', dobija se B='student'.

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa A na osnovu koga je u okviru iste klase potrebno napraviti metodu za izdvajanje i ispisivanje podstringa B, koji počinje od početka stringa A i ima N znakova. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za string 'Uki je student' i N=5, dobija se B='Uki j'.

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa iz koga je potrebno ukloniti sav tekst koji se nalazi pod navodnicima. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za string 'Uki ''je'' student', dobija se 'Uki student'.

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa koji je potrebno ispisati u obliku:

STRING STRING STRING

STRING STRING STRING

STRING STRING STRING

U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa koji je potrebno ispisati na osnovu navedenog primera. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za uneti string 'KPU' dobija se sledeći ispis na ekranu:

K

P

U

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa koji je potrebno ispisati na osnovu navedenog primera. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za uneti string 'KPU' dobija se sledeći ispis na ekranu:

K

PP

UUU

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa koji je potrebno ispisati na osnovu navedenog primera. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za uneti string 'KPU' dobija se sledeći ispis na ekranu:

K

KP

KPU

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa koji je potrebno ispisati na osnovu navedenog primera. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za uneti string 'KPU' dobija se sledeći ispis na ekranu:

KPU

KP

K

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa koji je potrebno ispisati na osnovu navedenog primera. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za uneti string 'KPU' dobija se sledeći ispis na ekranu:

K

PK

UPK

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa koji je potrebno ispisati na osnovu navedenog primera. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za uneti string 'KPU' dobija se sledeći ispis na ekranu:

UPK

PK

K

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje stringa A na osnovu koga je u okviru iste klase potrebno napraviti metodu za formiranje i ispisivanje stringa B. String B se dobija tako što je potrebno okrenuti svaku reč ulaznog stringa A. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za uneti string A='Uki je student' dobija se B='ikU ej tneduts'.

1. Kreirati klasu pod nazivom *ImePrezime* sa odgovarajućim atributima i metodama za učitavanje dva stringa A i B na osnovu kojih je u okviru iste klase potrebno napraviti metodu za formiranje i ispisivanje stringa C. String C se dobija tako što se iz unetog stringa A izbacuje svaka pojava bilo kog znaka koji se nalazi u stringu B. Podrazumeva se da je u stringu B svaki znak zadat samo jednom. Velika i mala slova se razlikuju. U klasi pod nazivom *GlavnaKlasa*, a u okviru *main* metode,po potrebi pozivati odgovarajuće atribute i metode iz klase *ImePrezime* radi ispunjenja uslova zadatka i uspešnog izvršenja programskog koda.

Primer: Za uneti string A='Uki je student' i B='tUe' dobija se C='ki j sudn'.