

КЛАСА MATH

Класа **Math** омогућава коришћење математичких метода за извођење математичких операција, тригонометријских, логаритамских ... Навешћемо методе које се најчешће користе.

Метода Math.Abs

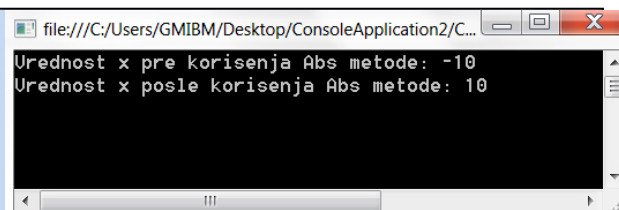
Враћа апсолутну вредност наведеног броја.

Пример: Илустровати кроз пример како функционише метода Math.Abs

```
using System;

class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        int x = -10;

        Console.WriteLine("Vrednost x pre korisenja Abs metode: {0}", x);
        Console.WriteLine("Vrednost x posle korisenja Abs metode: {0}", Math.Abs(x));
        Console.ReadKey();
    }
}
```



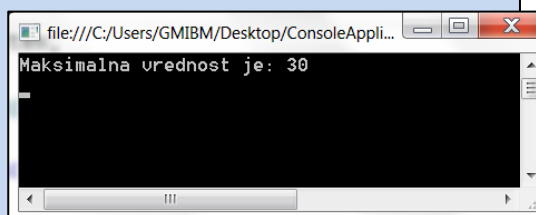
Метода Math.Max

Враћа већу вредност од две наведене.

Пример: Илустровати кроз пример како функционише метода Math.Max

```
using System;

class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        int x = 20;
        int y = 30;
        int z = Math.Max(x, y);
        Console.WriteLine("Maksimalna vrednost je: {0}", z);
        Console.ReadKey();
    }
}
```



ЗА НАВЕДЕНЕ ПРИМЕРЕ ДАТИ ТАЧАН ОДГОВОР:

173. Дате су наредбе које су написане на C# програмском језику. Која наредба је исправно написана:

1. `int a = Math.Abs(-5);`
2. `intb = Math.Abs(5.0);`
3. `intc = Math.Abs(5.5f);`
4. `int d = Math.Abs(5L);`

175. Дати су позиви методе Math.Max (метода враћа вредност већег броја) дефинисане у С# програмском језику. Анализирати дате позиве и одредити који од њих су исправно написани.

Заокружити број испред **неисправно** написаног позива методе:

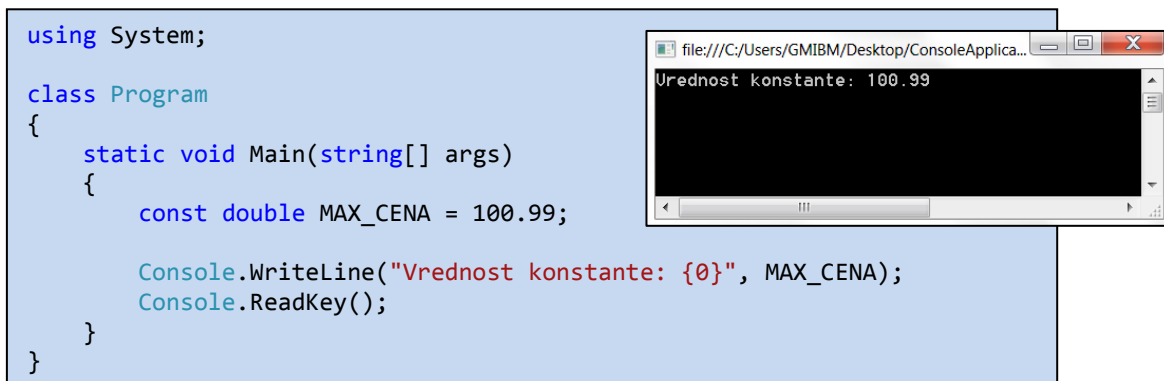
1. Math.Max(1, 4);
2. Math.Max(2.3, 5);
3. Math.Max(1, 3, 5, 7);
4. Math.Max(-1.5, -2.8f);

1

КОНСТАНТЕ У С#

Константа се декларишу исто као променљива, осим што јој се вредност не може променити након што је декларисана и што се мора иницијализовати у декларацији.

Пример: Илустровати кроз пример како се дефинише константа.



ЗА НАВЕДЕНИ ПРИМЕР ДАТИ ТАЧАН ОДГОВОР:

166. Дата је наредба кода у програмском језику С# која дефинише константу MAX_CENA као чланицу неке класе. Који је од понуђених начина дефинисања исправан:

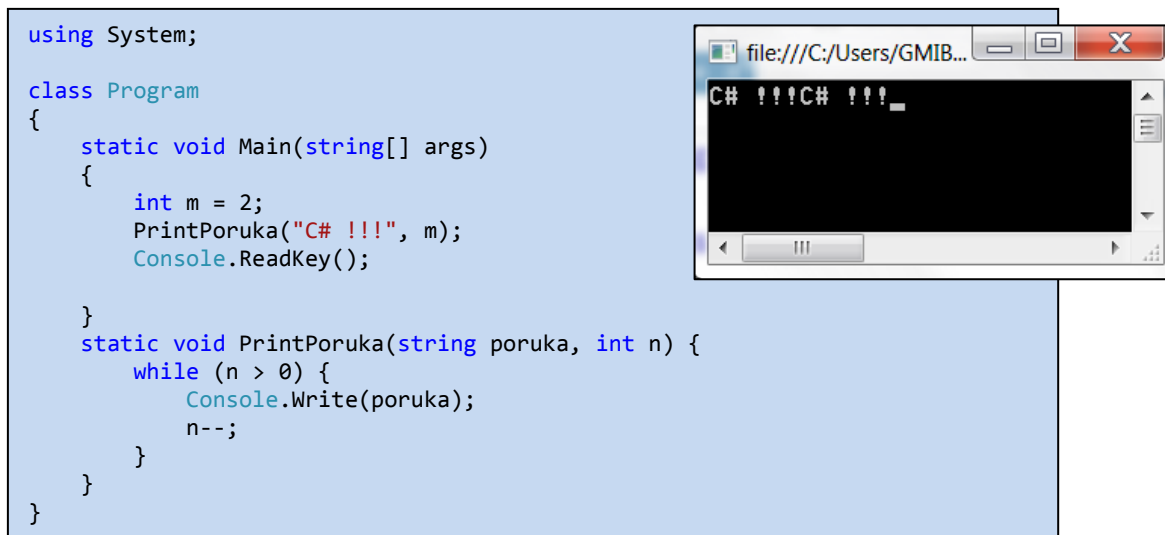
1. public staticconst MAX_CENA = 100.00;
2. public constfloat MAX_CENA = 99.50;
3. public staticdouble MAX_CENA = 100.50;
4. public staticconstdouble MAX_CENA = 100.99;
5. public constdouble MAX_CENA = 100.99;

1

Пример: Анализирати наведени пример и навести шта ће бити приказано?

```
using System;
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        PrintPoruka("b",3);
        Console.ReadKey();
    }
    static void PrintPoruka(string poruka, int n) {
        while (n > 0) {
            Console.Write(poruka);
            n--;
        }
    }
}
```

Пример: Анализирати наведени пример? Након извршења програма колика је вредност *m*?



ЗА НАВЕДЕНЕ ПРИМЕРЕ ДАТИ ТАЧАН ОДГОВОР:

164. У програмском језику C# дат је метод **PrintPoruka** који је дефинисан на следећи начин:

```
void PrintPoruka(string poruka, int n) {
    while (n > 0) {
        Console.Write(poruka);
        n--;
    }
}
```

Шта ће бити исписано на екрану након позива метода **PrintPoruka("b",3)**:

1. На екрану се приказује:bbbbbb
2. На екрану се приказује:bbbb
3. На екрану се приказује:bbb
4. На екрану се приказује:bb
5. На екрану се приказује:b

1

165. У програмском језику C# дат је метод **PrintPoruka** који је дефинисан на следећи начин:

```
void PrintPoruka(string poruka, int n) {
    while (n > 0) {
        n--;
        Console.Write(poruka);
    }
}
```

Израчунати вредност променљиве *m* након извршења следећег програмског фрагмента:

```
int m = 2;
PrintPoruka("C# !!!", m);
```

Заокружити број испред траженог одговора:

1. *m* =0
2. *m* =1
3. *m* =2
4. *m* =3

1