



## USHTRIMI 1 “SHKENCA KOMPJUTERIKE 1”

---

1. Shkruani klasën **Ushtrimi1** që kryen këtë funksion:

Udhëzon shfrytëzuesin të shtypë numra të plotë dhe informoni se numri **-9999** (SENTINEL) e terminon loop dhe nuk përfshihet në kalkulim.

Në fund të shtypet (afishohet) se sa numra janë shtypur **gjithsej** dhe sa nga këta numra ishin mes numrit 25 – 30.

2. Shkruani klasën **Ushtrimi2** që kryen këtë funksion:

Udhëzon shfrytëzuesin të shtypë numra të plotë dhe informoni se numri **-9999** (SENTINEL) e terminon loop dhe nuk përfshihet në kalkulim.

Në fund të shtypet (afishohet) se sa numra të shtypur janë **tek**, sa **çift** dhe sa numra ishin **0**.

3. Shkruani klasën **Ushtrimi3** që kryen këtë funksion:

Udhëzon shfrytëzuesin të shtypë numra të plotë dhe informoni se numri **-9999** (SENTINEL) e terminon loop dhe nuk përfshihet në kalkulim.

Në fund të shtypet (afishohet) se sa numra janë shtypur **gjithsej** dhe sa nga këta numra ishin shumëfishi i numrit 2 por jo edhe shumëfishi i numrit 4 (p.sh. numri 6 është një numër i tillë)

4. Shkruani klasën **Ushtrimi4** që kryen këtë funksion:

Udhëzon shfrytëzuesin të shtypë numra të plotë 32-bit dhe e informon se numri **-5555** (SENTINEL) e terminon loop dhe nuk përfshihet në kalkulim.

Në fund të shtypet (afishohet) se sa numra janë shtypur gjithsej dhe sa nga këta numra ishin çift, pozitivë dhe numra treshifror (p.sh. numri 442 është një numër i tillë) :

*Jane shtypur gjithsej <x> numra dhe <y> prej tyre e plotesojne kushtin.*

Nëse nuk është shtypur asnjë numër tjetër përveq numrit SENTINEL të shtypet (afishohet):

*Nuk eshte shtypur asnje numer!*

5. Shkruani klasën **Ushtrimi5** që kryen këtë funksion:

Kërkon nga shfrytëzuesi të shtypë vlera String. Vlera SENTINEL, **END** e përfundon loop dhe nuk përfshihet në kalkulim.

Të numërohen dhe paraqiten në konzolë sa fjali të shtypura përfundojnë me shkronjën **B** ose **E** dhe fillojnë me **A** ose **D**.

Për të testuar nëse stringu përfundon me **B** ose me shkronjën **E**, përdorni metodën `endsWith` të klasës String.

Për të testuar nëse stringu fillon me **A** ose me shkronjën **D**, përdorni metodën `startsWith` të klasës String.

6. Shkruani klasën **Ushtrimi6** që kryen këtë funksion:

Kërkon nga shfrytëzuesi të shtypë vlera String. Vlera SENTINEL, **EXIT** e përfundon loop dhe nuk përfshihet në kalkulim.

Të numërohen dhe paraqiten në konzolë sa fjali të shtypura përmbajnë fjalën **CSE** (case sensitive).

Për të testuar nëse stringu përmbanë fjalën CSE, përdorni metodën `contains` të klasës String.

7. Shkruani klasën **Ushtrimi7** që kryen këtë funksion:

Definoni një variabël String dhe inicializoni me një vlerë të caktuar psh. **String fjala = "test";**

Kërkon nga shfrytëzuesi të shtypë vlera String. Vlera SENTINEL, **END** e përfundon loop dhe nuk përfshihet në kalkulim.

Të numërohen dhe paraqiten në konzolë sa fjalë apo fjali të shtypura janë më të gjata se variabla e definuar më lartë.

Për të bërë krahasimet e dy variablave të String-ut të përdoret metoda `compareTo` e klasës String.