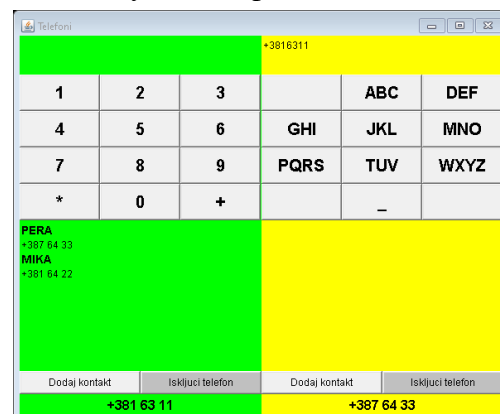


Трећи домаћи задатак из Објектно оријентисаног програмирања 2

1) Саставити на језику *Java* следећи пакет класа:

- **Број** телефона се ствара са задатим кодом државе, позивним бројем и бројем претплатника. Могуће је проверити да ли су два задата броја регистрована у истој држави (да ли имају исти код државе). Могуће је проверити да ли су два задата броја у истој мрежи (да ли имају исти код државе и позивни број). Могуће је проверити да ли је број телефона једнак другом задатом броју телефона. Могуће је саставити текстуални опис броја телефона у облику *+код_државе позивни_број број_претплатника*. Број телефона је могуће створити и са задатом ниском карактера која је у истом формату као и текстуални опис без знакова размака, при чему се сматра да је код државе дужине 3 карактера, позивни број 2 карактера, а преостали карактери представљају број претплатника.
- **Ставка** је панел који садржи два натписа (лабеле) који се приказују један испод другог. Први натпис представља наслов и приказан је подебљаним словима, док други натпис представља текст. Наслов и текст се задају приликом стварања ставке. Могуће је накнадно променити наслов ставке.
- **Листа ставки** је панел који садржи произвољан број ставки. Ствара се празна након чега се ставке додају појединачно. Ставке се приказују у једној колони и потребном броју редова.
- **Контакт** је ставка која се ствара са задатим именом корисника и његовим бројем телефона. Име корисника представља наслов ставке, а број телефона текст ставке.
- **Именик** је листа ставки у које је могуће додати само контакте. Могуће је дохватити име корисника са задатим бројем телефона. Грешка је (*GNePostoji*) уколико се задати број телефона не налази у именику. Могуће је дохватити број телефона корисника са задатим именом. Грешка је (*GNePostoji*) уколико се задато име не налази у именику.
- **Телефон** је панел који се ствара са задатим бројем телефона и бојом. Може да се дохвати број телефона. Телефон садржи именик и тастатуру (видети ниже). Могуће је додати нови контакт у именик тако што се помоћу тастатуре унесе број телефона, а затим и име корисника. Нови контакт се одмах приказује у именику. Телефон је могуће укључити и искључити. Када је телефон искључен, одговарајуће дугме је црвене боје са текстом „Укључи телефон“.
- Активна **тастатура** је панел који се ствара са задатим натписом чији текст се мења куцањем по тастатури. Натпис је могуће накнадно променити. Тастатура се састоји од 12 дугмади поређаних у мрежу 4 x 3. Тастатура има два режима рада. У првом режиму се уноси број телефона и на дугмадима су приказани бројеви 0-9 и знакови * и + (видети слику). У другом режиму се уноси текст и на дугмадима су приказана слова алфабета и знак за размак (видети слику). Режим рада тастатуре је могуће променити. Приликом уноса текста једно дугме се односи на више различитих слова. Уколико након притиска дугмета протекне више од једне секунде, унето слово остаје сачувано у откуцаном тексту. Такође, унето слово остаје сачувано и уколико протекне мање од једне секунде, али се притисне друго дугме тастатуре. Уколико се исто дугме притисне поново у року од једне секунде, мења се тренутно слово у следеће слово по кружном редоследу слова на дугмету које је притиснуто. Пример: да би се откуцала реч САО потребно је притиснути дугме на којем је исписано АВС три пута како би се дошло до слова С (интервал између притисака треба да буде мањи од 1s), затим сачекати да протекне једна секунда, притиснути поново дугме на којем је исписано АВС како би се исписало слово А, а затим три пута притиснути дугме на којем



је исписано MNO како би се исписало слово O. Након слова A није потребно чекати једну секунду.

НАПОМЕНЕ:

- a)** Трећи домаћи задатак је основа за израду треће лабораторијске вежбе.
- б)** Студент треба да преда своја решења, сходно упутствима које добије преко мејлинг листе предмета. Предата решења биће доступна студенту и користиће их као полазну тачку за израду лабораторијске вежбе.
- в)** Решење домаћег задатка се не оцењује, али улази у састав решења лабораторијске вежбе које се оцењује.