

1. [20 T] Kaj izpišejo spodnji deli programov :

```
a) string[] niz = {"Tantadruj"};
   bool x;
   x = niz.IndexOf('A') == -1;
   Console.WriteLine(x);
```

```
b) string niz = "Tantadruj";
   char y;
   y = niz[5];
   Console.WriteLine("V nizu je crka " + y);
```

```
c) string niz1 = "Tantadruj";
   int n = niz1.Length;
   string niz2 = "";
   int i = 0;
   while(i < n) {
       char x = niz1[i];
       niz2 = x + niz2;
       i = i + 1;
   }
   Console.WriteLine(niz2);
```

```
d) string niz1 = "Tantadruj";
   int n = niz1.Length;
   string niz2 = "";
   int i = 3;
   while(i < n) {
       niz2 = niz2 + niz1[i];
       i = i + 1;
   }
   niz2 = niz2 + niz1[0] + niz1[1] + niz1[2];
   Console.WriteLine(niz2);
```

2. [15T] Katera od spodaj definiranih metod ima kot rezultat niz in argument celo število? Z { ... } so označeni stavki, ki spadajo v metodo. Obkrožite pravi odgovor.

- a. `public static string MojaMetoda(a) { ... }`
- b. `public static int MojaMetoda(string a) { ... }`
- c. `public static string MojaMetoda(int a) { ... }`
- d. `public static string[] MojaMetoda(int a) { ... }`
- e. `public static niz MojaMetoda(int a){ ... }`
- f. Nič, pisati bi moralo: _____

3. [30T] Denimo, da smo želeli sestaviti razred Dalmatinec, ki ima lastnosti ime in število pik. Koda razreda je:

```
public class Dalmatinec{
    public string ime;
    private int steviloPik;

    public Dalmatinec() {
```

```

        this.ime = "Reks";
        this.steviloPik = 0;
    }

    public void imePsa(string ime) {
        ime = this.ime;
    }

    private void nastaviIme(string ime) {
        this.ime = ime;
    }
    public void nastaviSteviloPik(int steviloPik) {
        this.steviloPik = steviloPik;
    }
}

```

V glavnem programu smo ustvarili objekt Dalmatinec z imenom d in mu želimo nastaviti število pik na 100 in ime na Pika. Kateri načini so pravilni (sintaktično ali pomensko!)? Pri nepravilnih povej, kaj in zakaj ni pravilno.

- a) d.nastaviIme("Pika"); d.nastaviSteviloPik(100);
- b) d.ime = "Pika"; d.steviloPik = 100;
- c) d.ime = "Pika"; d.nastaviSteviloPik(100);
- d) d.imePsa("Pika"); d.nastaviSteviloPik(100);
- e) d.imePsa("Pika"); d.steviloPik = 100;
- f) d.nastaviIme("Pika"); d.steviloPik = 100;
- g) nobeden, ker tega sploh ne moremo storiti v nobenem primeru

4. [10T] Dana sta ukaza

```

string[] stavek = new string[10];
stavek[0] = "Konec se bliža";
stavek[1] = "Kon" + "ec se bliža";
stavek[2] = "Kon " + "ec se bliža";

```

Kateri ukaz lahko uporabimo, če želimo izpisati dolžino niza "Konec se bliža"? Obkroži vse pravilne odgovore!

- a) System.Console.WriteLine(stavek.Length());
- b) System.Console.WriteLine(stavek[0].Length());
- c) System.Console.WriteLine(stavek[1].Length());
- d) System.Console.WriteLine(stavek[2].Length());
- e) System.Console.WriteLine(stavek.Length);
- f) System.Console.WriteLine(stavek[0].Length);
- g) System.Console.WriteLine(stavek[1].Length);
- h) System.Console.WriteLine(stavek[2].Length);
- i) System.Console.WriteLine(stavek.Length[0]);
- j) System.Console.WriteLine(stavek.Length[1]);
- k) System.Console.WriteLine(stavek.Length[2]);
- l) System.Console.WriteLine(stavek.Length()[0]);
- m) System.Console.WriteLine(stavek.Length()[1]);
- n) System.Console.WriteLine(stavek.Length()[2]);

Spodnje programe reši vsakega na svoj list, ki ga oddaj na sredi mape.

5. [15T + 20T] Podan imamo razred Oseba z objektnimi metodami VrniIme(), VrniPriimek() (ki nam vrmeta niza, ki predstavljata ime oz. priimek osebe) in metodama JeMoški(), JeŽenska(), ki nam vrmeta true oz. false. Za metodo obstaja konstruktor s parametri (string imeOsebe, string priimekOsebe, char spol), ki v primeru, da je tretji parameter 'm' (ali 'M') naredi moško osebo z ustreznim imenom in priimkom. Če pa je tretji parameter drugačen, predpostavi, da je oseba ženskega spola. Sestavite statični **metodi**, ki:

- (15T)Vrne število ženskih oseb v tabeli tipa Oseba[].
- (20T)Vrne novo tabelo oseb moskeOsebe v kateri so le moški "primerki" iz dane tabele.

6. [20T] Sestavi **program**, ki prebrani niz izpiše obrnjeno. Izhaj naj bo tak, kot kažeta primera

Primeri:

"Niz 1. januar 2008" izpisan obrnjeno je "8002 raunaj .1"

"Niz Lahek izpit" izpisan obrnjeno je "tipzi kehaL"

7. [25T] Sestavi **metodo** EnakiTabeli, ki ugotovi, če sta tabeli nizov enaki! Tako del programa

```
string[] prva = {"anze", "ziga", "ursa"};
string[] druga = {"Anze", "ziga", "ursa"};
string[] tretja = {"anze", "ziga", "ursa", "mojca"};
string[] cetrti = {"Anze", "ziga", "ursa"};
Console.WriteLine(EnakiTabeli(prva, druga));
Console.WriteLine(EnakiTabeli(cetrti, druga));
Console.WriteLine(EnakiTabeli(prva, tretja));
```

izpiše

```
false
true
false
```

8. [20 + 30T] Sestavi **razred** Košarkaš, ki poleg **imena** in **priimka** vsebuje še podatke o:

- starosti** košarkaša (celo število med 8 in 50 let) ter
- igralno mesto** košarkaša (niz, ki je ena od vrednosti: "branilec", "center", "krilo", "vodja igre", "krilni center").

Vsebuje naj dva konstruktorja:

- privzetega, ki ustvari košarkaša Janeza Novaka, ki je star 25 let in igra na mestu "center".
- konstruktor s štirimi parametri (ime, priimek, starost in igralno mesto), ki ustvari podanega košarkaša. Če **katerikoli** od parametrov ni pravičen (ime in priimek sta lahko poljubna!), naj se ustvari privzeti košarkaš.

ter metode za branje in spreminjanje lastnosti (pri tem pazite na pravilnost podatkov) košarkaša. Ime in priimek košarkaša se seveda ne spreminja.

Poleg tega sestavi še metodi (30T)

- DodajNaDatoteko(string imeDatoteke), ki objekt this zapiše (doda!) vrstico, kjer doda vse podatke o košarkašu, med sabo ločene z znakom '*'
- PreberiZDatoteke(string imeDatoteke), ki vrne tabelo košarkašev, kjer posamezni objekt vsebuje podatke, ki so zapisani v posamezni vrstici datoteke, med sabo ločeni z znakom '*'