

1. [4T] Kaj izpišejo spodnji deli programov? Če pa so v kodi sintaktične napake, to napiši!

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

- 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. [2T] Dan je program

```
public class Test {  
  
    public static void Izpisi(String s, int k) {  
        while (k > 0) {  
            Console.WriteLine(s);  
            k = k - 1;  
        }  
    }  
  
    public static void main(String[] m) {  
        int k = 2;  
        Izpisi("Sporocilo", k);  
        Console.WriteLine(k);  
    }  
}
```

Kaj izpiše ZADNJI klic metode `WriteLine`, ki se izvede? Obkrožite/dopolnite pravilni odgovor

- a) 0
- b) -1
- c) 1
- d) 2
- e) 3
- f) Nič od navedenega, ampak: _____

4. [3T] Podano imamo metodo :

```
public static void SpremeniTabelo(int[] tabela) {  
    int stevec = 0;  
    while( stevec < tabela.length) {  
        if (stevec%2 == 0 || (stevec / 3 == 1 && stevec > 0)) {  
            tabela[stevec] = tabela[stevec] * 2;  
        }  
        stevec = stevec + 1;  
    }  
}
```

Denimo, da ji podamo tabelo celih števil [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]. Kakšna je tabela po izvedbi metode? Obkrožite/dopolnite pravilni odgovor

- a) [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]
- b) [2, 2, 6, 8, 10, 12, 14, 8]
- c) [2, 2, 6, 4, 10, 6, 14, 8]
- d) [1, 2, 3, 8, 5, 16, 7, 8]
- e) [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]
- f) Nič od navedenega, ampak: _____

5. [3T] Kaj izpiše spodnja koda:

```
public class Neki {  
    public static void main(string[] nekaj) {
```

```

string niz = "AbakoS";
int stevec = 0;
while(niz[stevec] != 'k') {
    Console.WriteLine(niz[niz.Length - 1 - stevec]);
    stevec = stevec + 1;
}
}
}

```

- a) Abak
- b) AbakoS
- c) Sok
- d) Soka
- e) Nič od zgoraj navedenega, ampak: _____
- f) Ne izpiše ničesar

6. [6T] Napiši metodo, ki prebere tabelo celih števil in vrne tabelo celih števi, ki so večja od povprečja števil v vhodni tabeli.

7. [8T] Sestavi metodo

```
public static void PrepisBrez(string imeVhod, string imeIzhod)
```

ki tekstovno datoteko, katere ime je v imeVhod prepíše na novo datoteko z imenom, kot ga določa imeIzhod. Pri tem naj spusti vse številke, struktura vrstic pa naj se ohrani. Primer:

Vhodna datoteka	Izhodna datoteka
Triglav je visok 2864m. Uf!	Triglav je visok m. Uf!
Dne 1.2.2012 pišemo izpit iz	Dne .. pišemo izpit iz
predmeta Programiranje 3.	predmeta Programiranje .
To je predzadnja vrstica.	To je predzadnja vrstica.
Cela datoteka ima 5 vrstic.	Cela datoteka ima vrstic.

8. [12T – delitev glej spodaj] 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;
    }
}

```

[3T] 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? 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

Sedaj želimo razredu `Dalmatinec` dodati tudi podatke o spolu psa. Ta podatek bomo hranili v spremenljivki `spol`. Interno (znotraj razreda) naj logična vrednost `true` pomeni ženski, `false` pa moški spol. Dopolnite razred tako, da bo zadoščal naslednjim trem pogojem:

- a) **[1T]** Spremenljivka `spol` naj ne bo dostopna izven razreda `Dalmatinec`
- b) **[1T]** obstaja naj metoda `KaksenSpol`, ki v primeru samca vrne 'm', v primeru samice pa 'f'.
- c) **[2T]** Napiši metodo `void NastaviSpol(char s)`, ki sprejme znak za spol. Če parameter ni znak 'm' ali 'f' naj metoda vrže izjemo

[3T] Predpostavimo, da razred, ki zadošča zgornjim kriterijem, že imamo. Sestavi metodo `public static int steviloSamcev(Dalmatinec[] dalmatinci)`, ki prešteje število samcev v tabeli `dalmatincev`.

[2T] Nespretni Miha je napisal kodo, ki naj ustvari dalmatinca po imenu `Fifi` (moškega spola) z naključnim številom pik (ne več kot 100). Popravi njegovo kodo!

```
Pike = Random.Next(99);
x = dalmatinec('Fifi', pike);
x.ime = 'Fifi';
x.spol = 'm';
```