



c) Metoda (1 točka)

d) Logični podatkovni tip(1 točka)

4. [9 točk] Sestavite razred *Knjiga*, ki naj vsebuje naslednja polja: naslov knjige (*naslov* - zasebno polje), avtor knjige (*avtor* – javno polje), in leto izdaje (*leto* - javno polje). (1 točka)

- Napišite konstruktor s tremi parametri za nastavljanje začetnih vrednosti polj; (2 točki)

- Napišite javno metodo *Naslov* za nastavljanje vrednosti polja *naslov*; (2 točki)

- 
- Napišite javno metodo *Izpis*, ki vrne string z vsemi podatki o določeni knjigi. (2 točki)  
Primer: če je avtor knjige *F.Prešeren*, naslov knjige *Pesmi*, leto izdaje pa *2009*, naj metoda vrne string

**Avtor: F.Prešeren, naslov: Pesmi, letnik: 2009**

- Iz razreda *Knjiga* nato izpeljite dva objekta *K1* in *K2* (podatki o imenih obeh knjig, naslovih in letih izdaje naj bodo poljubni). Demonstrirajte še uporabo metode *Izpis* na obeh objektih! (2 točki)

5. [5 točk] Dana je naslednja metoda:

```
public static string vaja(string stavek1, string stavek2)
{
    string novi = stavek1;
    for (int i = 0; i < stavek2.Length; i++)
    {
        novi = novi + stavek2[i];
    }
    return novi;
}
```

Kako je ime metode (1 točka)? \_\_\_\_\_

Kakšen je tip rezultata, ki ga metoda vrača (1 točka)? \_\_\_\_\_

Kakšni so tipi in imena argumentov (1 točka)? \_\_\_\_\_

Kakšen izpis dobimo, če metodo kličemo takole (2 točki):

```
Console.WriteLine(vaja("POP", "TV"));
```

Odgovor: \_\_\_\_\_

**6. [6 točk]** V datoteki *Prenosniki.dat* so shranjeni podatki o cenah in zalogi prenosnikov. V vsaki vrsti je zapisana vrsta prenosnika (string), nato pa sledita stanje zaloge (celo število) in cena (double). Polja so ločena z dvopičji.

Primer vsebine datoteke:

```
Toshiba;11;700.00  
HP;8;450.00  
Acer;12;690.00  
Lenovo;9;890.00  
....
```

Napišite metodo, ki dobi za parameter datoteko *Prenosniki.dat* in na zaslon izpiše vrsto, ter zalogo in ceno najdražjega prenosnika. V zgornjem primeru bi metoda torej izpisala:

***Najdražji je Lenovo. Zaloga: 9, cena za komad je 890,00.***

7. [1 točka] V tekstovno datoteko *Pro1.txt* bi radi dodali besedico "Kolokvij". Kateri izmed načinov je pravilen?

- a) 

```
StreamWriter pisi = File.AppendText("Pro1.txt");  
pisi.WriteLine("Kolokvij");  
pisi.Close();
```
- b) 

```
StreamReader pisi = File.AppendText("Pro1.txt");  
pisi.WriteLine("Kolokvij");  
pisi.Close();
```
- c) 

```
StreamWriter pisi = File.CreateText("Pro1.txt");  
pisi.WriteLine("Kolokvij");  
pisi.Close();
```
- d) 

```
StreamWriter pisi = File.AppendText("Pro1.txt");  
Console.WriteLine("Kolokvij");  
pisi.Close();
```
- e) 

```
StreamWriter pisi = File.AppendText("Kolokvij");  
pisi.ReadLine("Kolokvij");  
pisi.Close();
```