

Programiranje I, pisni izpit
(čas reševanja: 90')

Ime in priimek: _____
Skupaj Točk: 30

1. [1 točka] Kakšna je pravilna deklaracija dvodimenzionalne tabele 100 x 10 celih števil :

- a) `int Tabela = new Tabela(100,10);`
- b) `int Tabela = new Tabela [100,10];`
- c) `int [100,10] Tabela = new Tabela;`
- d) `int [100,10] Tabela = new int [];`
- e) `int [,] Tabela = new int[100,10] ;`
- f) `int [] Tabela = new int [100,10];`

2. [4 točke] Deklarirajte spremenljivko tipa *string*, nato pa vanjo preberite poljuben stavek (1 točka)

- a) Zapišite stavek, s katerim bi na ekran izpisali koliko je vseh znakov v tem stavku (1 točka)

- b) Zapišite stavke, s katerimi bi na ekran izpisali koliko presledkov je v tem stavku (1 točka)

- c) Stavek izpišite v obratnem vrstnem redu (1 točka)

3. [4 točke] Razložite pojme:

- a) Konstruktor (1 točka)

b) Razlika med zankama *for* in *while* (1 točka)

c) Objektna metoda (1 točka)

d) Osnovni podatkovni tipi(1 točka)

4. [9 točk] Sestavite razred *Drzava*, kjer boste v izpeljanih objektih hranili ime države (*imeDrzave* - zasebno polje), njeno površino (v km², *povrsina* -javno polje) in število prebivalcev (*steviloPreb* - javno polje). (1 točka)

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

- Napišite javno metodo *ImeDrzave* za nastavljanje vrednosti polja *imeDrzave*; (2 točki)

- Napišite javno metodo *GostotaPrebivalstva*, ki vrne razmerje med številom prebivalcev in površino; (2 točki)

- Iz razreda *Drzava* nato izpeljite dva objekta *D1* in *D2* (podatki o imenih obeh držav, površini in številu prebivalstva na bodo poljubni). Demonstrirajte uporabo metode *GostotaPrebivalstva* tako, da ugotovite in nato izpišete, katera od obeh držav je bolj naseljena! (2 točki)

5. [5 točk] Dana je naslednja metoda:

```
public static string vaja(string stavek, int zacetek, int konec)
{
    string delni="";
    for (int i = zacetek; i <= konec; i++)
    {
        delni = delni + stavek[i];
    }
    return delni;
}
```

Kako je ime metodi (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("Danes je sreda!", 0, 4));
```

Odgovor: _____

6. [6 točk] V datoteki *Manekenke.dat* so shranjeni podatki o velikosti manekenk. V vsaki vrsti je zapisana velikost manekenke v centimetrih (celo število), nato pa sledita ime in priimek. Polja so ločena z dvopičji. Primer datoteke:

179:Cindy:Crawford
182:Naomi:Campbel
185:Nina:Gazibara
180:Elle:Mac Perhson
180:Eva:Herzigova

Napišite metodo, ki dobi za parameter datoteko *Manekenke.dat* in na zaslon izpiše višino, ter ime in priimek največje manekenke. V zgornjem primeru bi metoda torej izpisala:

Največja je Nina Gazibara, ki meri 185 cm.

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

- a)

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

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

```
StreamWriter pisi = File.AppendText("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");
```