

1. [1 točka] Obkrožite pravilno sintakso glave metode z imenom *Vaja*: metoda naj vrne celo število in ima dva parametra tipa *string* (1 točka)

- a) `public static void Vaja(string s,s1)`
- b) `public static void Vaja(string s, string s1)`
- c) `public static int Vaja(string s, string s1)`
- d) `public static string Vaja(string s,s1)`
- e) `public static int Vaja(string s,s1)`

2. [1 točka] Dana je naslednja deklaracija razreda:

```
public class Krog
{
    public double Ploscina()
    {
        return Math.PI * polmer * polmer;
    }
    private double polmer;
}
```

Iz razreda *Krog* smo že izpeljali objekt *K*. Katera izmed naštetih prireditev je glede na deklaracijo pravilna?

- a) `polmer = 22;`
  - b) `K.polmer = 22;`
  - c) `K.polmer -> 22;`
  - d) `Polmer.K = 22;`
  - e) `K polmer(22);`
3. [1 točka] V tekstovno datoteko *Vaja.txt* smo želeli napisati stavek *Programiranje 1*. A po izvedbi naslednjih stavkov je vsebina datoteke prazna! Zakaj?

```
string imeDatoteke = "Vaja.txt";
StreamWriter oznaka;
oznaka = File.CreateText(imeDatoteke);
oznaka.WriteLine("Programiranje 1!");
```

4. [1 točka] V nekem razredu smo deklarirali **zasebno** polje znesek. Kakšno kodo moramo napisati, da bomo lahko preko objektov dostopali do tega polja?

5. [5 točk] Napišite razred *Kocka*. Razred naj ima javno polje *rob* (tip *double*), konstruktor z enim parametrom za nastavljanje začetne vrednosti roba kocke, ter javno metodo *Prostornina* za izračun prostornine kocke. Iz razreda *Kocka* nato izpelji dva objekta *K1* in *K2*: objekt *K1* naj ima rob 5, objekt *K2* pa naj ima za rob naključno celo število med 1 in 50. Demonstriraj uporabo metode *Prostornina* tako, da ugotoviš in nato izpišeš, kateri od obeh objektov ima večjo prostornino!

6. [4 točke] Napišite program, ki na disku D v mapi *Vaje\Kolokvij2* skreira tekstovno datoteko *Predmeti.txt*. V to datotelo nato zapiše 5 vrstic, tako da bo izgled datoteke takle:

TŠC KRANJ - Informatika

-----  
Programiranje I  
Operacijski sistemi I  
Zbirke podatkov I  
-----

7. [4 točke] Razloži pojme:

a) Konstruktor

b) Objekt

c) Statična metoda

d) Tekstovna datoteka

8. [6 točk] V mapi *Vaje* na disku C je tekstovna datoteka *Drzave.txt*. Prepiši jo na zaslon!(2 točki). V vsaki vrstici te datoteke je najprej ime države, nato pa še število prebivalcev v tej državi (ločilni znak je znak '|'). Napiši metodo, ki dobi za parameter ime datoteke, vrne pa skupno število prebivalcev v datoteki! (4 točke)

9. [7 točk] Dan je razred **Tocka** z dvema zasebnima poljema *x* in *y*:

```
public class Tocka
{
    private int x;
    private int y;
    public Tocka(int x, int y)
    {
        this.x = x;
        this.y = y;
    }
}
```

- a) Kreiraj nov objekt (novo točko) z imenom T1 – točka naj ima koordinati 4 in 7! (1 točka)
- b) Napiši objektno metodo NastaviX za nastavljanje nove vrednosti koordinate x (2 točki)
- c) Napiši objektno metodo Razdalja za izračun razdalje med dvema točkama. Glava metode ja takale:  
`public double Razdalja(Tocka T)` (2 točki)
  
- d) Kreiraj dva objekta T2 in T3 tako, da bodo koordinate točk naključna števila med -10 in +10. Napiši še objektno metodo RazdaljaOdIzhodisca in nato ugotovi in izpiši, katera od obeh točke je bližje koordinatnemu izhodišču! (2 točki).