

1. [1 točka] Razred **Kocka** vsebuje statično metodo **Komentar**. Metoda je brez parametrov, njen tip je *string*. Kateri izmed naštetih klicev te motede je pravilen?

- a) `Kocka K=new Kocka;`
`Console.WriteLine(K.Komentar());`
- b) `Kocka K = new Kocka();`
`K.Komentar();`
- c) `Console.WriteLine(Kocka.Komentar());`
- d) `Console.WriteLine(Kocka.Komentar("Tole je komentar"));`
- e) `Console.WriteLine(Komentar());`

2. [2 točki] Dana je naslednja deklaracija razreda:

```
public class Majica
{
    private int velikost;
    public string barva;
    public bool rokav; //0 - kratek rokav, 1 dolg rokav
    public Majica()
    {
        velikost = 0;
        barva = "Nedoločena";
    }
    public void NastaviVelikost(int velikost)
    {
        this.velikost = velikost;
    }
}
```

Iz razreda *Majica* izpelji objekt M1 in mu določi velikost 44, barva naj bo "Rumena", majica pa naj ima dolg rokav!

3. [3 točke] Dana je tekstovna datoteka *Studenti.txt*. Podatki o vsakem študentu so v svoji vrstici. Napiši stavke, s katerimi bi gotovil in nato izpisal skupno število študentov v datoteki!

4. [5 točk] Napišite razred *Pravokotnik*. Razred naj ima zasebni polji *a* in *b*! (tip *double*), konstruktor z dvema parametroma za nastavljanje začetne vrednosti stranic, ter javno metodo *Ploscina* ki vrne ploščino pravokotnika. Iz razreda *Pravokotnik* nato izpeljite dva objekta *P1* in *P2* z naključnimi stranicami med 1 in 10. Napišite stavke, s katerimi ugotovite in izpišete, kateri od obeh pravokotnikov ima večjo ploščino!

5. [5 točk] Met kocke je naključno število med 1 in 6. Simulirajte 1000 metov treh kock hkrati in rezultate zapišite v tekstovno datoteko. Oblika zapisa v datoteki naj bo naslednja:

3 6 3

4 5 2

3 5 6

...

6. [3 točke] V nalogi 6 je zapisan razred Majica. Ustvarite tabelo 100 objektov tipa *Majica*: velikost majic naj bo 0, barva pa "Nedoločena" (torej privzete vrednosti!).

7. [4 točke] Razložite pojme:

a) Razred

b) Preobtežena metoda

c) Knjižnica

d) Objektna metoda

8. [7 točk] V mapi *PRO1* na disku C je tekstovna datoteka *Rezultati.txt*. Prepiši jo na zaslon!(2 točki). V vsaki vrstici te datoteke je najprej ime in priimek študenta, nato pa še doseženo število točk pri izpitu (ločilni znak med imenom in priimkom, ter med številom točk je znak "|"). Napiši metodo, ki dobi za parameter ime datoteke, vrne pa ime in priimek študenta, ki je dosegel največ točk! Če ima več študentov enako število točk izpiši imena vseh teh študentov (5 točk)

Izgled vsebine datoteke:

```
Janko Turnšek|25
Anka Mur|13
Tone Gogala|23
...
```

