



TŠC Kranj
Kidričeva cesta 55
4000 KRANJ

Šifra kandidata:

Strokovna in poklicna šola

•
• • •

JESENSKI IZPITNI ROK

ALGORITMI IN PROGRAMSKI JEZIKI

Izpitna pola 2

Torek, 30. avgust 2011 / 60 minut

*Dovoljeno dodatno gradivo in pripomočki:
Kandidat prinese nalivno pero ali kemični svinčnik.
Kandidat dobi en konceptni list.*

•
• • •

POKLICNA MATURA 2011

NAVODILA KANDIDATU:

Pazljivo preberite ta navodila.

Ne odpirajte izpitne pole in ne začenjajte reševati nalog, dokler vam nadzorni učitelj tega ne dovoli.

Prilepite oziroma vpišite svojo šifro v okvirček desno zgoraj na tej strani, na obrazec za ocenjevanje in na konceptni list.

Rešitve pišite z nalivnim peresom ali s kemičnim svinčnikom in jih vpisujte v izpitno polo v za to predviden prostor. Pišite čitljivo. Če se zmotite, napisano prečrtajte in rešitev napišite na novo. Nečitljivi zapisi in nejasni popravki bodo ocenjeni z nič (0) točkami. Število točk za posamezna vprašanja je navedeno ob nalogah v izpitni poli. Skupno število točk, ki jih lahko dosežete, je 30.

Zaupajte vase in v svoje sposobnosti. Želimo vam veliko uspeha.

IZPITNA POLA 2

V tem delu ocenjujemo analizo problema, izbiro in uporabo postopkov pri reševanju problema in vrednotimo rešitev problema.

1. naloga:
točk)

(SKUPAJ 10

- a) Kreirajte dvodimenzionalno tabelo celih števil **Podatki** s 50 vrsticami in 50 stolpci. Napolnite jo po naslednjem pravilu:
- na diagonali (indeksa elementov sta enaka) naj bodo same enice;
 - vsi ostali elementi naj bodo naključna cela števila med -10 in +10; (3 točke)
- b) Napišite metodo, ki dobi za parameter to tabelo, izračuna in vrne pa podatek o tem, koliko elementov te tabele je enakih 0! (2 točki)
- c) Napišite metodo **Obdelaj**, ki dobi za parameter to tabelo in ki vsem negativnim elementom te tabele priredi vrednost -1. (3 točke)
- d) Napišite stavke, ki vse elemente te tabele zmanjša za 10! (2 točki)

**2. naloga:
točk)****(SKUPAJ 10**Napiši razred *Nogometas*!

- a) za vsakega igralca potrebujemo polja : *naziv, klub* in *steviloGolov*.
Napišite tudi ustrezen konstruktor.
(2 točki)
- b) Napišite objektno metodo *Izpis*, ki vrne niz z vsemi podatki o nogometasu. Niz oblikuj sam, poljubno!
(2 točki)
- c) S pomočjo napisanega konstruktorja ustvarite dva objekta *N1* in *N2* tipa *Nogometas*.
(1 točka)
- d) Ustvarite tabelo *Ekipa*, ki vsebuje 20 nogometashev. Napišite metodo za vnos podatkov v to tabelo.
(2 točki)
- e) Predpostavite, da ta tabela že vsebuje podatke o nogometasih. Izpišite podatke o vseh nogometasih, ki so dosegli več kot 3 gole!
(3 točke)

**3. naloga:
točk)**

(SKUPAJ 10

V tekstovni datoteki *Razdalje.txt* so zapisani podatki o razdaljah med določenimi kraji. Datoteka ima takole obliko:

Kranj - Ljubljana;25
Ljubljana - Koper;106
...
Kranj - Maribor;155

- a) Vsebino datoteke prepisite v novo datoteko *Kopija.txt* tako, da med vrstice vstavite še po eno prazno vrstico (3 točke)
- b) Napišite metodo z imenom *Naj*, ki dobi za parameter ime datoteke, vrne pa kraja, ki sta med seboj najbolj oddaljena. (4 točke)
- c) Napišite metodo *Dodaj*, ki dobi za parameter ime te datoteke in na konec datoteke doda nova dva kraja in razdaljo med njima. Podatke o obeh krajih in razdaljo preberite preko tipkovnice. (3 točke)

