



**TŠC Kranj**  
**Kidričeva cesta 55**  
**4000 KRANJ**

Šifra kandidata:

***Strokovna in poklicna šola***

•  
• • •

SPOMLADANSKI IZPITNI ROK

## **ALGORITMI IN PROGRAMSKI JEZIKI**

Izpitna pola 2

**Sreda, 15 junij 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 zaporedoma števila od 1 do 50;
- pod diagonalo naj bodo naključna cela števila med -10 in +10;
- nad diagonalo naj bodo same enice. (3 točke)

b) Napišite metodo, ki dobi za parameter to tabelo, izračuna in vrne pa najmanjši element te tabele!  
(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, s katerimi bi ugotovili, koliko elementov te tabele je enakih 0!  
(2

točki)

**2. naloga:**  
**točk)**

**(SKUPAJ 10**

Napiši razred *Nogometas!*

- a) za vsakega igralca potrebujemo polja : *ime* , *priimek*, *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. Napiši 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 niso dosegli nobenega gola!  
(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)

