

OOP CVIČENIA

Cvičenie 2

2.1 Úloha: Základná syntax 2

Vytvorte program, ktorý vypíše na obrazovku znamenie v horoskope. Vstupom do programu je váš dátum narodenia (deň a mesiac) a výstupom je výpis znamenia na obrazovku.

POMÔCKA:

- Použite if - else if - else a switch - case konštrukciu.
- Napíšte si pomocnú metódu, ktorá, na základe dátumu, vráti číslo reprezentujúce znamenie v horoskope .
- Využite túto metódu v Main metóde.
- Vytvorte MENU, pomocou ktorého budete môcť opakovane zisťovať znamenia alebo ukončíte program.

2.2 Úloha: Definovanie a naplnenie poľa

Napíšte krátky program na ktorom sa naučíte pracovať s poľom:

- Definujte jednorozmerné pole celých čísel ľubovolnej veľkosti.
- Naplňte celé pole číslami zadanými z klávesnice.
- Overte si správnosť načítaných hodnôt pomocou výpisu na obrazovku.

2.3 Úloha: Inicializácia poľa

Napíšte krátky program na ktorom sa naučíte inicializovať novovytvorené pole:

- Inicializujte jednorozmerné pole (skúskte použiť google a vyhľadať java array initialize) pevne danými hodnotami.
- Overte si správnosť inicializácie hodnôt pomocou výpisu na obrazovku podobne ako v úlohe 2a.

2.4 Úloha: Zotriedte pole čísel

Využite skúsenosti z predchádzajúcej úlohy a vytvorte program, ktorý zotriedi pole čísel:

- Inicializujte alebo zadajte do poľa celé čísla (môžete si ich aj náhodne vygenerovať, viac info [Oracle Docs](#))
- Použite ľubovolný algoritmus na zatriedenie poľa od najmenšieho po najväčšie číslo.

2.5 Úloha: Definovanie a naplnenie dvojrozmerného poľa

Postupujte podľa bodov z úlohy 2a, 2b prispôbte program pre použitie 2-rozmerného poľa celých čísel.

2.6 Úloha: Výpočet determinantu štvorcovej matice 3x3

Využite skúsenosti z úlohy 4 na naplnenie 2-rozmerného poľa celých čísel.

Viac informácií o výpočte determinantu [WIKI](#)