

## B-OOP: Úloha č. 2

Vytvorte novú triedu s názvom **Uloha2**, ktorá obsahuje nasledovné premenné a funkcie:

- **static final** premennú s názvom **CAPACITY** typu **int**, ktorú inicializujte na hodnotu *10*
- funkciu **printArrays**
  - bez návratovej hodnoty
  - so vstupmi **int[] n** a **String[] s**, ktorá pomocou funkcie **Arrays.toString()** vypíše na konzolu obsah **n** a obsah **s**
- funkciu **initArrays**
  - bez návratovej hodnoty
  - so vstupmi **int[] n** a **String[] s**, ktorá vo for cykle zmení hodnotu **n[i]** na **i+1** a hodnotu **s[i]** na **"\*"**
- funkciu **changeOdd**
  - bez návratovej hodnoty
  - so vstupmi **int[] n** a **String[] s**, ktorá vo for cykle postupne prejde prvky v **n** a v prípade, že je hodnota **n[i]** nepárna a zároveň je väčšia ako *5*, zmení sa hodnota reťazca **s[i]** na **"odd"**
- funkciu **changeEven**
  - bez návratovej hodnoty
  - so vstupmi **int[] n** a **String[] s**, ktorá vo for cykle postupne prejde prvky v **n** a v prípade, že je hodnota **n[i]** párna a zároveň je menšia ako *5*, zmení sa hodnota reťazca **s[i]** na **"even"**
- funkciu **sum**
  - s návratovou hodnotou typu **int**
  - so vstupmi **String[] in** a **StringBuilder out**, ktorá vo for cykle postupne prejde prvky pola **in** a v prípade, že je hodnota **in[i]** je
    - (a) **"odd"**, tak pridá hodnotu **1** do výstupu a pridá reťazec **"+1"** do **out**
    - (b) **"even"**, tak pridá hodnotu **2** do výstupu a pridá reťazec **"+2"** do **out**

- (c) v inom prípade odráta hodnotu **1** do výstupu a pridá reťazec **"-1"** do **out**
- Vytvorte funkciu **main** v ktorej vytvorte pole typu **int** s názvom **numbers** s veľkosťou **CAPACITY** a pole typu **String** s názvom **strings** s veľkosťou **CAPACITY**.

Postupne vo funkcii **main** pridajte kód:

1. Zavolajte funkciu **printArrays** s parametrami **numbers** a **strings**.
2. Zavolajte funkciu **initArrays** s parametrami **numbers** a **strings** a ešte raz zavolajte funkciu **printArrays** s parametrami **numbers** a **strings**.
3. Zavolajte funkcie **changeOdd**, **changeEven** a **printArrays** s parametrami **numbers** a **strings**.
4. Vytvorte novú premennú **sb** - inštanciu typu **StringBuilder**. Zavolajte funkciu **sum**, s parametrami **strings** a **sb**. Vypíšte do konzoly návratovú hodnotu funkcie a obsah premennej **sb**.