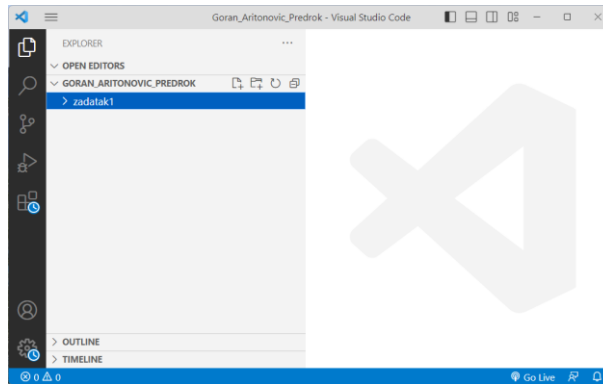


## Priprema za ispit

Na desktopu kreirati folder čije je ime u formatu **Ime\_Prezime\_IspitniRok** (Goran\_Aritonovic\_Predrok). Unutar ovog foldera kreiraćete podfolder **zadatak1** za prvi zadatak, kasnije **zadatak2** za drugi itd.

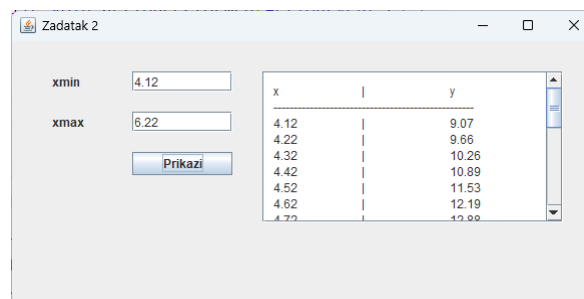


**1. (30 poena)** Od korisnika se traži da unese dva realna broja tipa float. Program pronalazi vrednost  $z$  po formuli:  $z = \frac{\min(x,y)+0.5}{1+\max^2(x,y)}$ .

Realni brojevi se unose u formatu sa decimalnom tačkom, promenljive  $\min=\min(x,y)$  i  $\max=\max(x,y)$  se štampaju sa preciznošću od 3 decimale a promenljiva  $z$  se štampa sa preciznošću od 5 decimala.

```
C:\Users\goran\Desktop\Goran_Aritonovic_Predrok>java zadatak1.Zadatak1
Unesite realan broj x: 4.123
Unesite realan broj y: 7.345
max=7.345, min=4.123
z=0.08413
C:\Users\goran\Desktop\Goran_Aritonovic_Predrok>
```

**2. (30 poena)** Kreirati klasu JFrame2 kao na slici



U tekst polja  $x_{\min}$  i  $x_{\max}$  se unose minimalna i maksimalna vrednost koju može imati promenljiva  $x$ . Klikom na dugme tabelira se funkcija  $y = x^2 - 2.5x + 2.4$  za sve vrednosti realne promenljive  $x$  (tipa double) u opsegu od  $x_{\min}$  do  $x_{\max}$ . Kao korak promene uzeti 0.1. Pre prikaza podataka proveriti da li su vrednosti u oba tekst polja brojevi.

3. (40 poena) Kreirati klasu **NizoviLib** koja će sadržati statičke metode za rad sa nizovima. Za generisanje niza napisati u klasi **NizoviLib** metodu **kreirajNiz()** koja vraća niz od n članova gde je n ulazni parametar metode, a članovi niza su celi brojevi sa slučajno generisanim vrednostima od 1 do 100..

Za štampanje niza napisati u klasi **NizoviLib** metodu **pisiniNiz()** kojoj se prosleđuje niz koji treba odštampati kao parametar metode.

Za štampanje linije napisati u klasi **NizoviLib** metodu **linija()** kojoj se prosleđuje dužina linije koju treba prikazati na terminalu.

U klasi **NizoviLib** napisati metodu **uvecajNiz()** kojoj se prosleđuje neki niz i ceo broj a. Metoda kreira i vraća novi niz tako što svaki član prosleđenog niza uveća za a.

Kreirati main klasu **Zadatak3** i unutar njene **main()** metode tražiti od korisnika da unese dužinu niza n. Primenom metode **kreirajNiz** kreirajte niz dužine n. Nakon toga ćete primenom metode **pisiniNiz()** odštampati generisani niz. Nakon toga od korisnika tražiti da unese ceo broj a i primenom metode **uvecajNiz()** ćete kreirati novi niz koji nastaje uvećavanjem svih vrednosti starog niza za broj a. Odštampajte novi niz.

```
C:\Users\goran\Desktop\Goran_Aritonovic_Predrok>java zadatak3.Zadatak3
Unesite dužinu niza: 5
96      88      91      94      24
-----
Unesite broj a: 3
99      91      94      97      27

C:\Users\goran\Desktop\Goran_Aritonovic_Predrok>
```