

Programski jezici

februar 2005.

1. Događaji na rukometnoj utakmici između tima D i tima G (oštar faul nad D, faul na granici sedmerca nad D, faul unutar sedmerca nad D, prigovor sudiji od D, približno pasivna igra tima D, sigurno pasivna igra tima D, oštar faul nad G, faul na granici sedmerca nad G, faul unutar sedmerca nad G, prigovor sudiji od G, približno pasivna igra tima G, sigurno pasivna igra tima G) bivaju posmatrani od strane sudije i od strane navijača tima D. Sudija navija za tim G tako što (pseudoslučajno) u približno trećini situacija reaguje na događaj protežirajući G (njegove odluke su: sedmerac, deveterac, dva minuta isključenja, nastavak igre, proglašavanje pasivne igre). Navijač tima D posmatra igru (tj. događaje u igri), adekvatnim rečima hrabri svoje i istovremeno prati suđenje. Svaki put kada se dogodi da sudijska odluka ne odgovara odigranom događaju, navijač komentariše tu odluku i samu ličnost sudije. Napisati Java aplikaciju koja korisniku omogućuje da unese broj događaja na meču, da se događaji kreiraju pseudoslučajno i da prati ponašanje sudije i navijača. Ponašanje sudije i navijača treba realizovati uz korišćenje mehanizma Observer.

(30)

2. Napraviti Java aplet (sa plavom pozadinom) koji sadrži dve padajuće listu (ponegde se zove i combo box) sa vrednostima iz intervala 4-10, jedno polje za prikaz rezultata (labelu), dugme sa natpisom "Iscrtaj tablu" i dugme sa natpisom "Proveri". Padajuće liste predstavljaju broj vrsta i broj kolona šahovske table koju korisnik iscrtava. Po iscrtavanju šahovske table, korisnik treba da klikom miša izabere pojedina polja na tabli (izabrana polja se označavaju crvenom bojom). Ponovni klik na već izabrano polje vrši njegovo razoznačavanje. Svaka od pozicija koju je korisnik izabrao predstavlja mesto na koje je stavljena dama. Pritiskom na dugme "Proveri" aplet treba da proveri da li se dame na izabranim poljima tuku ili ne, i da u odgovarajućem polju prikaže rezultat.

(30)

3. Na rukometnom turniru su učestvovalе ekipe A, B, C, D. Svaka ekipa je igrala sa svakom, pri čemu je pobeda donosila 2 boda, poraz 0 a nerešen ishod 1 bod. Plasman je bio sledeći:

		igrao	dobio	nereš.	izgubio	gol raz.	bodovi
1.	A	x	x	x	x	6:1	x
2.	B	x	x	x	x	2:4	x
3.	C	x	x	x	x	3:3	x
4.	D	x	x	2	x	1:x	x

Ovde x predstavlja nepoznatu vrednost. Napraviti prolog predikat koji određuje rezultate utakmica odigranih na turniru.

(40)