

SPĒLE 16 - KĀ SAJUKT?

25.nodarbība - uzdevumi

1. UZDEVUMS

1. Dots masīvs yesNo ar šādām vērtībām:

TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE
------	------	------	------	------	------	------	------	------

Izpildās programmas fragments:

```
Random generator=new Random();
int i=0;
do{
    int x=generator.nextInt(9);
    if(yesNo[x]){
        yesNo[x]=false;
        i++;
    }
}while(i<9);;
```

un pēc kārtas uzgenerē šādus gadījuma skaitļus : 7 4 3 2 4 3

Kā pēc tam būs aizpildīts masīvs yesNo?

a)

TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE
------	------	-------	-------	-------	------	------	-------	------

b)

TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE
------	-------	-------	-------	------	------	-------	------	------

c)

TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE
------	-------	-------	-------	-------	------	-------	-------	------

2. UZDEVUMS

1. Kāda būs mainīgā *i* vērtība pēc programmas fragmenta izpildes?

```
int i=0;
boolean bingo=false;
int mas[]={9,11,21,11,7,16,30,11,1,8,23,21,4};
while(i<10 && !bingo){
if (mas[i]==21) bingo=true;
i++;
}
```

- a) 3
- b) 10
- c) 12

2. Kāda būs mainīgā *i* vērtība pēc programmas fragmenta izpildes?

```
int i=0;
boolean bingo=false;
int mas[]={9,11,21,11,7,16,30,11,1,8,23,21,4};
while(i<10 || !bingo){
if (mas[i]==21) bingo=true;
i++;
}
```

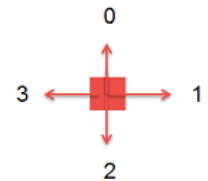
- a) 10
- b) 3
- c) 12

3. UZDEVUMS

1	2	3
4	5	6
7	8	

1. Dotajam 3x3 spēles laukumam tika veikta sajaukšana, uzģenerējot šādu nejaušo gājienu virkni:

1	0	2	3	0	3	2	2	1	1
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



Kā pēc tam izskatīsies spēles laukums?

1	2	3
7	4	6
5	8	

a)

1	2	3
7	6	4
5	0	8

b)

1	6	3
0	2	4
5	7	8

c)