

FUNKCIJAS, PROCEDŪRAS, METODES

33.nodarbība - uzdevumi

1. UZDEVUMS

1. Ko izvadīs dotais kods uz ekrāna?

```
System.out.println( Math.floor(8.7) );
```

- a) 8.0
- b) 8.7
- c) 9.0

2. UZDEVUMS

1. Kurš kods izvadīs skaitli -3?

- a) `System.out.println(-(Math.ceil(3.2)));`
- b) `System.out.println(Math.ceil(-3.7));`
- c) `System.out.println(Math.floor(-3.7));`

3. UZDEVUMS

1. Kurš ir lokālais mainīgais dotajā kodā?

```
public class TestClass {  
    private String text;  
    private int num;  
    public void setNum( int n ) {  
        num = n;  
    }  
}
```

- a) text
- b) num
- c) n

UZDEVUMI PATSTĀVĪGAM DARBAM

1. Uzrakstīt metodi, kas dotajam nedēļas dienas numuram atgriež dienas nosaukumu vārdiem.
2. Uzrakstīt programmu, kas aprēķina ievadītā skaitļa kvadrātsakni.
3. Uzrakstīt metodi, kas aprēķina romba laukumu, kam zināmas visu četru punktu koordinātas.

– $S = \frac{d_1 d_2}{2}$, kur d_1 un d_2 ir diagonāļu garumi

UZDEVUMA ATRISINĀJUMS: 1. NEDĒĻAS DIENA

```
public String dienaVardiem( int nedelasDiena ) {
    String vardiem;
    switch( nedelasDiena ) {
    case 1:
        vardiem = "Pirmdiena";    break;
    case 2:
        vardiem = "Otrdiena";    break;
    case 3:
        vardiem = "Trešdiena";    break;
    case 4:
        vardiem = "Ceturtdiena"; break;
    case 5:
        vardiem = "Piektdiena";  break;
    case 6:
        vardiem = "Sestdiena";   break;
    case 7:
        vardiem = "Svētdiena";   break;
    default:
        vardiem = "Kļūda!";      break;
    }
    return vardiem;
}
```

UZDEVUMA ATRISINĀJUMS: 2. KVADRĀTS AKNE

```
public static void main(String[] args) {
    System.out.println( "Ievadi skaitli" );
    Scanner ievade = new Scanner(System.in);
    ievade.useLocale(Locale.US);
    double x = ievade.nextDouble();
}
```

```
System.out.println( "Kvadratsakne=" +
                    Math.sqrt(x));
if (ievade != null)
    ievade.close();
}
```

UZDEVUMA ATRISINĀJUMS: 3. ROMBA LAUKUMS

```
public double getRhombusArea(int x1, int y1,
                             int x2, int y2,
                             int x3, int y3,
                             int x4, int y4) {
    double d1, d2;
    // aprēķiniem izmantosim nogriežņa garumu
    d1 = getLineDistance( x1, y1, x3, y3 );
    d2 = getLineDistance( x2, y2, x4, y4 );
    return (d1*d2)/2;
}
public double getLineDistance(int x1, int y1,
                              int x2, int y2) {
    return Math.sqrt(Math.pow(x2 - x1, 2) +
                    Math.pow(y2 - y1, 2));
}
```