

Lab_3 Podstawowe konstrukcje w języku Java

Za pomocą instrukcji sterujących oraz pętli napisz aplikację symulującą działanie menu danego urządzenia. Przejście po menu ma być realizowane za pomocą generatora liczb pseudolosowych. W pierwszym poziomie menu należy wykorzystać instrukcję switch, w drugim poziomie instrukcję if-else natomiast w trzecim ponownie instrukcję switch. Symulacja działania menu odbywać się ma w co najmniej 10 przebiegach, zrealizowane z wykorzystaniem pętli for.

wtorek 12.03.2013 gr 16:15 *Telewizor*

Zrealizowane zadanie musi zawierać:

- Menu Telewizora
- Losowe wypełnienie tablicy i jej posortowanie malejąco
- - metoda quicksort
- - metoda bąbelkowe
- Losowe wypełnienie tablicy i znalezienie liczb parzystych

wtorek 12.03.2013 gr 18:00 *Telewizor*

Zrealizowane zadanie musi zawierać:

- Menu Telewizora
- Losowe wypełnienie tablicy i jej posortowanie malejąco
- - metoda quicksort
- - przez proste wybieranie
- Losowe wypełnienie tablicy i rozpoznanie ile jest liczb dwucyfrowych oraz jednocyfrowych

czwartek 14.03.2013 gr 12:45 *Biletomat*

Zrealizowane zadanie musi zawierać:

- Menu Biletomatu
- Losowe wypełnienie tablicy znakami i posortowanie
- - bąbelkowe (malejąco)
- - przez proste wybieranie (rosnąco)
- Losowe wypełnienie tablicy znakami i policzenie samogłosek