



Základní konstrukce II



Napište metodu, která bude mít jako argument počet hvězdiček, které následně vypíše na obrazovku.



Kreslení hvězd - řešení

```
public static void kresliHvezdy(int pocet) {  
    for(int i = 0; i < pocet; i++){  
        System.out.print("*");  
    }  
    System.out.println("");  
}
```



Kreslení obdélníků a trojúhelníků

approved by
dsn.felk.cvut.cz

Napište metody, které užitím předchozí metody vykreslí obdélník (2 parametry, výška a šířka) a trojúhelník (1 parametr)



```
public static void kresliObdelnik(int sirka,  
    int vyska) {  
    for(int i = 0; i < vyska; i++) {  
        kresliHvezdy(sirka);  
    }  
}
```

```
public static void kresliTrojuhelnik(  
    int zakladna) {  
    for(int i = 1; i <= zakladna; i++) {  
        kresliHvezdy(i);  
    }  
}
```



Počítání znaků

Napište metodu, která bude počítat počet znaků v zadaném řetězci, znak i řetězec bude argumentem metody, výsledné číslo vrátí jako návratovou hodnotu volající metodě.



Počítání znaků - řešení

```
public static int pocitaniZnaku(String retezec,  
    char znak) {  
    int pocet = 0;  
    for(int i = 0; i < retezec.length(); i++) {  
        if(retezec.charAt(i) == znak) {  
            pocet++;  
        }  
    }  
    return pocet;  
}
```



Inverze slova

Napište metodu, která provede inverzi slova zadaného jako argument a tuto inverzi vrátí volající metodě.



Inverze slova - řešení

```
public static String inverze(String slovo) {
    String navrat = "";
    for(int i = slovo.length()-1; i >= 0; i--) {
        navrat += slovo.charAt(i);
    }
    return navrat;
}
```



Palindromy

Napište metodu, která zjistí, zda je zadané slovo palindromem (čte se stejně zepředu i zezadu). Návratová hodnota funkce bude true, když slovo bude palindromem, false v případě opačném. Slovo dostane metoda jako argument.



Palindromy - řešení

```
public static boolean palindromy(String slovo) {  
    if(slovo.equalsIgnoreCase(inverze(slovo))) {  
        return true;  
    }  
    return false;  
}
```



Palindromy - řešení II a III

approved by
dsn.felk.cvut.cz

```
public static boolean palindromy(String slovo) {  
    boolean jePalindrom =  
slovo.equalsIgnoreCase(inverze(slovo)) ? true : false;  
    return jePalindrom;  
}
```

```
public static boolean palindromy(String slovo) {  
    return slovo.equalsIgnoreCase(inverze(slovo));  
}
```