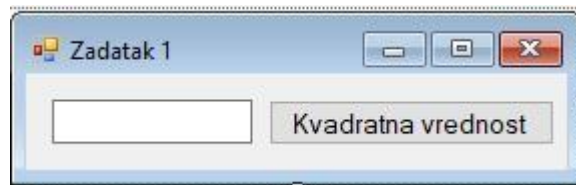


UVOD U OBJEKTNO PROGRAMIRANJE

- PRVI KOLOKVIJUM –

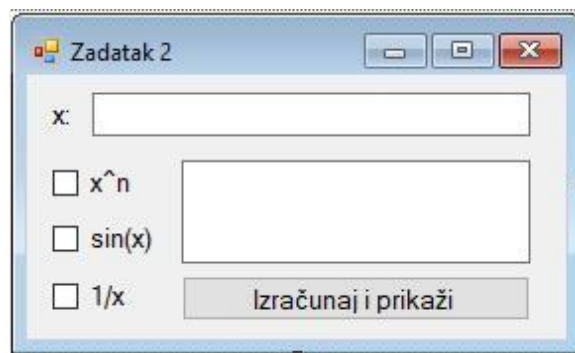
Vreme izrade kolokvijuma je 60 minuta. Projektni zadaci se čuvaju na Desktop-u. Preuzetu zip arhivu potrebno je raspakovati pre otvaranja projekta. Svaki urađeni zadatak donosi 5 bodova. Makismalni broj bodova je 20. Pregledaju se samo funkcionalni zadaci. Ukoliko zadatak nije do kraja urađen, boduju se stavke koje rade.

1. U klik događaju dugmeta **btnSquare** napisati kod koji u zavisnosti od unete vrednosti u tekstualno polje **txtValue** izračunava kvadratnu vrednost broja i prikazuje je u iskaćućem prozoru (Message Box). Pretpostavka je da korisnik uvek unosi broj. Takođe kreirati događaj za **btnSquare** koji kada korisnik dođe mišem na dugme menja mu boju pozadine u *DogderBlue* a kada ode sa dugmeta vraća mu boju na podrazumevanu.



2. Data su tri dugmeta za štikliranje **chkXpow4**, **chkSinX**, **chkOneDivX**. U klik događaju dugmeta **btnCalculate** u zavisnosti od izabranih opcija u tekstualnom polju **txtCalcResult** prikazuje se uneta vrednost iz polja za unos teksta **txtX** i u zavisnosti od izabranih dugmadi sledeći tekst:

- Ako je štiklirano dugme **chkXpow4** računa se četvrti stepen unetog broja.
- Ako je štiklirano dugme **chkSinX** računa se vrednost sinusa broja. Prepostavlja se da je korisnik uneo broj u stepenima.
- Ako je štiklirano dugme **chkOneDivX** računa se vrednost $1 / \text{vrednost unetog broja}$ ($1/x$).



3. Potrebno je kreirati predefinisani niz **nizOsoba** sa vrednostima koje se sastoje od sledećih vrednosti „*Petar Petrović*“, „*Jelena Savić*“, „*Marko Nikolić*“ i takođe postoji vrednost za vaše ime i prezime. Klikom na dugme **btnShowNames** prikazuju se imena koja su snimljena u nizu u polju za unos teksta **txtShowNames**. U klik događaju dugmeta **btnSortNames** implementirati kod koji imena sortira u opadajućem poretku.

