

## Test - algoritmy 3.S

**Jméno:**

*Hodnocení:*

*/60 bodů*

- 1) Doplňte vč. závorek apod.:

```
if((x % 2)== 0 ) {  
    sude=true;  
}
```

*5b*

- 2) Inicializujte do proměnné "jmena" pole textových prvků (String) o velikosti 20

```
String[] jmena = new String[20];
```

*10b*

- 3) Doplňte algoritmus tak, aby vypsal všechny jména uložená v poli jmena[]

```
for(int i = 0; i < 20; i++){  
    out.println(jmena[i]);  
}
```

*10b*

- 4) Vypiště rozdíl mezi smyčkou for a smyškou while

*5b*

- 5) Vytvořte instanci třídy Zivocich a zavolejte na ní metodu vydejZvuk()

```
Zivocich karel = new Zivocich();  
karel.vydejZvuk();
```

*10b*

- 6) Máte celými čísly naplněné pole ciska[] (15 prvků), vypiště všechna čísla větší 10ti

```
for(int i=0; i<15; i++){  
    if(ciska[i] > 10){  
        out.print(ciska[i]);  
    }  
}
```

## Test - algoritmy 3.S

Jméno:

Hodnocení:

/60 bodů

- 1) Doplňte vč. závorek apod.:

```
if((x % 2) != 0){  
    liche=true;  
}
```

5b

- 2) Inicializujte do proměnné “veky” pole čísel (int) o velikosti 20

```
int[] veki = new int[20];
```

10b

- 3) Doplňte algoritmus tak, aby vypsal všechna čísla uložená v poli veki[]

```
for(int i = 0; i < 20; i++){  
    out.println(veki[i]);  
}
```

10b

- 4) Vypiště rozdíl mezi smyčkou for a smyčkou while

5b

- 5) Vytvořte instanci třídy auto a zavolejte na ní metodu brzdi()

```
Auto felda = new Auto();  
felda.brzdi();
```

10b

- 6) Máte celými čísly naplněné pole ciska[] (15 prvků), vypiště jejich součet

```
int soucet = 0;  
for(int i=0; i<15; i++){  
    soucet = soucet + ciska[i];  
}
```