

Napišimo metodo, ki preverja, če neko besedilo vsebuje izbrani znak. Metodi kot argumenta pošljemo besedilo in znak, za katerega želimo, da ga poišče, metoda pa poda odgovor, če je znak v besedilu našla ali ne.

Pri odgovoru se nam ponujata dve možnosti, zato bomo kot rešitev napisali dve metodi. Prva bo kot odgovor vrnila vrednost DA ali NE, druga pa bo odgovor kar izpisala v konzolo.

Jezik C#

```
//GLAVNA METODA:
static void Main(string[] args)
{
    string stavek = "Stavek za preverjanje delovanja programa.";
    Console.WriteLine("Vnesi iskani znak");
    char znak = Console.ReadKey().KeyChar;
    //KLIC PRVE METODE:
    if(IskanjeZnaka1(stavek, znak)) //vrnjeno vrednost uporabimo v pogojju...
    {
        Console.WriteLine("Znak obstaja."); //...in podamo odgovor DA...
    }
    else
    {
        Console.WriteLine("Znak ne obstaja."); //...ali NE
    }
    //KLIC DRUGE METODE:
    IskanjeZnaka2(stavek, znak); //metodo zgolj pokličemo, ni vrnjene vrednosti
    Console.ReadKey();
}
//METODA, KI VRNE VREDNOST DA/NE:
static bool IskanjeZnaka1(string stavek, char znak)
{
    bool obstaja = false; //spremenljivka, v kateri zabeležimo,
                          //da smo znak našli
    for(int i=0; i<stavek.Length; i++) //zanka, ki gre skozi celotno besedilo
    {
        if(stavek[i] == znak) //preverimo, če je trenutni znak enak iskanemu
        {
            obstaja = true; //zabeležimo, da smo zank našli
            break; //prekinemo iskanje
        }
    }
    return obstaja; //vrnemo zabeleženo stanje (true/false)
}
```

Primeri deklaracije in klica metode (2 od 6)

```
//METODA, KI ODGOVOR IZPIŠE V KONZOLO:
static void IskanjeZnaka2(string stavek, char znak)
{
    bool obstaja = false;
    for (int i=0; i < stavek.Length; i++)
    {
        if (stavek[i] == znak)
        {
            obstaja = true;
            break;
        }
    }
    if (obstaja)                //preverimo, kaj je zabeleženo v spremenljivki...
    {
        Console.WriteLine("Znak obstaja.");           //...in podamo odgovor DA...
    }
    else
    {
        Console.WriteLine("Znak ne obstaja.");       //...ali NE
    }
}
```

Jezik C++

```

//NAPOVED OBEH METOD:
static bool iskanjezn1(string stavek, char znak);
static void iskanjezn2(string stavek, char znak);
//GLAVNA METODA:
int main()
{
    char znak;
    string stavek("Stavek za preverjanje delovanja programa.");
    cout << "Vnesi iskani znak: ";
    znak = getchar();
    //KLIC PRVE METODE:
    if(IskanjeZnaka1(stavek, znak)) //vrnjeno vrednost uporabimo v pogoju...
    {
        Console.WriteLine("Znak obstaja."); //...in podamo odgovor DA...
    }
    else
    {
        Console.WriteLine("Znak ne obstaja."); //...ali NE
    }
    //KLIC DRUGE METODE:
    IskanjeZnaka2(stavek, znak); //metodo zgolj pokličemo, ni vrnjene vrednosti
    cin >> znak;
    return 0;
}
//METODA, KI VRNE VREDNOST DA/NE:
static bool iskanjezn1(string stavek, char znak)
{
    bool obstaja = false; //spremenljivka, v kateri
                          //zabeležimo, da smo znak našli
    for (int i=0; i<stavek.length(); i++) //zanka, ki gre skozi celoten stavek
    {
        if (stavek[i] == znak) //preverimo, če je trenutni znak enak iskanemu
        {
            obstaja = true; //zabeležimo, da smo zank našli
            break; //prekinemo iskanje
        }
    }
    return obstaja; //vrnemo zabeleženo stanje (true/false)
}

```

Primeri deklaracije in klica metode (4 od 6)

```
//METODA, KI ODGOVOR IZPIŠE V KONZOLO:
static void iskanjezn2(string stavek, char znak)
{
    bool obstaja = false;
    for (int i=0; i < stavek.length(); i++)
    {
        if (stavek[i] == znak)
        {
            obstaja = true;
            break;
        }
    }
    if (obstaja)                //preverimo, kaj je zabeleženo v spremenljivki...
    {
        cout << "Znak obstaja.";           //...in podamo odgovor DA...
    }
    else
    {
        cout << "Znak ne obstaja.";       //...ali NE
    }
}
```

Jezik Java

```

//GLAVNA METODA:
public static void main(String args[])
{
    Scanner vnos= new Scanner(System.in);
    String stavek= "Stavek za preverjanje delovanja programa.";
    System.out.print("Vnesi iskani znak: ");
    char znak= vnos.nextLine().charAt(0);

    //KLIC PRVE METODE:
    if(iskanjeZnaka1(stavek, znak)) //vrnjeno vrednost uporabimo v pogoju...
    {
        System.out.print("Znak obstaja."); //...in podamo odgovor DA...
    }
    else
    {
        System.out.print("Znak ne obstaja."); //...ali NE
    }
    //KLIC DRUGE METODE:
    iskanjeZnaka2(stavek, znak);
}
//METODA, KI VRNE VREDNOST DA/NE:
public static boolean iskanjeZnaka1(String stavek, char znak)
{
    boolean obstaja= false; //spremenljivka, v kateri
                            //zabeležimo, da smo zank našli
    for(int i= 0; i<stavek.length(); i++) //zanka, ki gre skozi
                                        //celotno besedilo
    {
        if(stavek.charAt(i) == znak) //preverimo, če je trenutni znak enak...
        {
            obstaja= true; //zabeležimo, da smo znak našli
            break; //prekinemo iskanje
        }
    }
    return obstaja; //vrnemo zabeleženo stanje (true/false)
}

```

Primeri deklaracije in klica metode (6 od 6)

```
//METODA, KI ODGOVOR IZPIŠE V KONZOLO:
public static void iskanjeZnaka2(String stavek, char znak)
{
    boolean obstaja= false;
    for(int i= 0; i<stavek.length(); i++)
    {
        if(stavek.charAt(i) == znak)
        {
            obstaja= true;
            break;
        }
    }
    if(obstaja)                //preverimo, kaj je zabeleženo v spremenljivki...
    {
        System.out.print("Znak obstaja.");           //...in podamo odgovor DA...
    }
    else
    {
        System.out.print("Znak ne obstaja.");       //...ali NE
    }
}
```

Prva metoda pripada tipu **boolean** pri jeziku Java in vrne neko logično vrednost. Vrnjeno vrednost uporabimo tako, da jo preverimo v pogojnem stavku, zato metodo kličemo na mestu, ki je v pogojnem stavku določeno za pogoj. V telesu pogojnega stavka nato izpišemo odgovor glede na vrnjeno vrednost metode.

Druga metoda pripada tipu **void**, zato jo pokličemo zgolj z navedbo njenega imena. Za izpis odgovora poskrbi metoda.