

Napišimo program, ki bo v tabelo vnašal naključno ustvarjene velike črke angleške abecede.

Uporabnik naj na začetku programa določi število črk, na koncu pa izpiše vsebino tabele. Izpis naj bo več vrstičen, v vsaki vrstici naj bo 6 črk.

Jezik C#

```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Random r = new Random();
        Console.Write("Vnesi število črk: ");
        int stevilo = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
        char[] crke = new char[stevilo];           //deklaracija tabele, ki ji
                                                //velikost določi spremenljivka

        //VNOS ČRK V TABELO:
        for (int i = 0; i < crke.Length; i++)    //zanka gre do konca tabele
        {
            crke[i] = (char)r.Next('A', 'Z' + 1); //ustvarimo naključno črko
        }                                         //in jo vnesemo v tabelo

        //KLIC METODE:
        Izpis(crke);                             //kot argument pošljemo tabelo
        Console.ReadKey();

    }
    //METODA ZA IZPIS TABELE:
    static void Izpis(char[] crke)              //kot argument nastopi tabela
    {
        for (int i = 0; i < crke.Length; i++)
        {
            if(i % 6 == 0)                       //če je števec deljiv s 6,...
            {
                Console.WriteLine();             //...skočimo v novo vrsto
            }
            Console.Write("{0,2}", crke[i]);     //izpišemo vrednost, na katero
        }                                         //kaže indeks
    }
}
}
```

Metoda `Next()` ustvari celo število znotraj danega intervala, ki je določen kar s črkama A in Z. Podatka metoda razume kot kodo ASCII, vrne pa neko naključno število med tema kodama. To število predstavlja naključno izbrano kodo ASCII, ki jo pretvorimo v znak in vnesemo v tabelo.

Prikaz vsebine tabele smo napisali v svoji metodi. Kot argument smo v glavi metode določili tabelo, ki jo metoda potrebuje, da lahko opravi izpis. Ob klicu metode se ustvari povezava med to tabelo in tabelo, ki jo pošljemo metodi.

Jezik C++

```

int main()
{
    srand(time(NULL));
    int stevilo;
    cout << "Vnesi število črk (ne več kot 100!): ";
    cin >> stevilo;
    char crke[100]; //tabela za 100 znakov
    //VNOS ČRK V TABELO:
    for (int i = 0; i < stevilo; i++) //zanka gre do števila, ki ga je
    { //vnesel uporabnik
        crke[i] = (char)(rand() % 26 + 65); //ustvarimo naključno črko in jo
    } //vnesemo v tabelo
    //IZPIS VSEBINE TABELE V KONZOLO:
    for (int i = 0; i < stevilo; i++)
    {
        if (i % 6 == 0) //če je števec deljiv s 6,...
        {
            cout << endl; //...skočimo v novo vrsto
        }
        cout << crke[i] << " "; //izpišemo vrednost, na katero kaže indeks
    }
    cin >> stevilo;
    return 0;
}

```

V jeziku C++ mora biti dimenzija tabele pri deklaraciji konstantna, zato smo določili velikost 100. S tem smo delovanje programa omejili, saj je dovoljeno vnesti v tabelo največ 100 črk.

Metoda *rand()* ustvari naključno število, pri tem izbira med 26 števili od vrednosti 65 naprej, kar ustreza kodam ASCII črk angleške abecede. Kodo moramo pretvoriti v iz števila v znak.

Izpis tabele smo opravili kar v glavni metodi, ker je prenos tabele kot argumenta v tem jeziku nekoliko bolj zapleten (uporabiti bi morali kazalec na tabelo).

Jezik Java

```

public class NakljucneCrke
{
    public static void main(String args[])
    {
        Scanner vnos= new Scanner(System.in);
        Random r = new Random();
        System.out.print("Vnesi število črk (ne več kot 100!): ");
        int stevilo= vnos.nextInt();
        char cela[] = new char[stevilo];           //deklaracija tabele, ki ji
                                                //velikost določi spremenljivka

//VNOS VREDNOSTI V TABELO:
        for(int i= 0; i < cela.length; i++)     //zanka gre do konca tabele
        {
            cela[i]= (char)(r.nextInt(26)+65);  //ustvarimo naključno črko in
                                                //jo vnesemo v tabelo
        }
//KLIC METODE:
        izpis(cela);                             //kot argument pošljemo tabelo
    }
//METODA ZA IZPIS VSEBINE TABELE:
    public static void izpis(char cela[])       //kot argument nastopi tabela
    {
        for(int i= 0; i < cela.length; i++)
        {
            if(i % 6 == 0)                       //če je števec deljiv s 6,...
            {
                System.out.println();           //...skočimo v novo vrsto
            }
            System.out.print(cela[i] + " ");     //izpišemo vrednost, na katero
                                                //kaže indeks
        }
    }
}

```

Metoda *nextInt()* ustvari naključno število, pri tem izbira med 26 števili od vrednosti 65 naprej, kar ustreza kodam ASCII črk angleške abecede. Kodo moramo pretvoriti v iz števila v znak.

Prikaz vsebine tabele smo napisali v svoji metodi. Kot argument smo v glavi metode določili tabelo, ki jo metoda potrebuje, da lahko opravi izpis. Ob klicu metode se ustvari povezava med to tabelo in tabelo, ki jo pošljemo.