

**WEB PROGRAMIRANJE**  
**– priprema za završni ispit –**

Student: \_\_\_\_\_  
Broj indeksa: \_\_\_\_\_

1. Zakružiti tačne odgovore:

**a) Catch blok naredbi služi da:**

1. Izvrši dio koda koji se ne realizuje ako nema izuzetka.
2. Izvrši dio koda bez obzira da li ima izuzetaka.
3. Izvrši dio koda koji se realizuje ako je izuzetak određenog tipa.
4. Izvrši dio koda koji se realizuje ako ima izuzetka.

**b) Koji metod se koristi za upisivanje sadržaja u JLabel komponentu?**

1. readText ()
2. setText ()
3. getString ()
4. putText ()

**c) Koje od sledećih naredbi predstavljaju tačne deklaracije promenljivih?**

1. String fajl#1;
2. String fajl 1;
3. String fajl\_1;
4. String \_fajl1.

2. Kako se vrši uspostavljanje konekcije sa bazom podataka? Napisati strukturu naredbi.

Class.forName("sun.jdbc.odbc.

JdbcOdbcDriver");

Connection conn = DriverManager.getConnection(

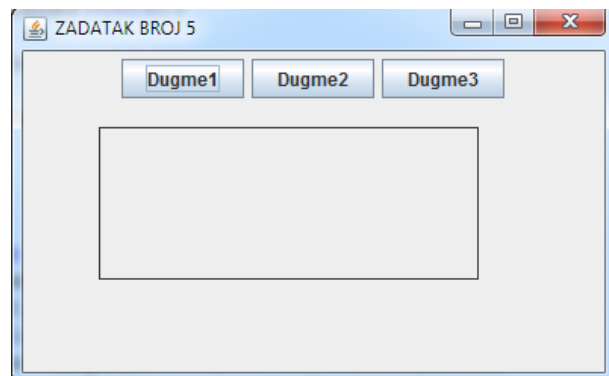
"ime baze", username"", "password");

3. Navetide korake koje je potrebno sprovesti za kreiranje linije menija.

4. Navedite bar tri grafičke komponente koje postoje u Javi. Uz svaki naziv odgovarajuće klase potrebno je dati objašnjenje šta ta klasa predstavlja.

5. Dopuniti program tako da se dobije izlaz prikazan na slici. Dugme2 i Dugme3 ne reaguju na klik miša, dok se pritiskom na Dugme1 iscrtava pravougaonik. Dimenzije odaberite sami.

```
1. import java.awt.event.*;
2. import java.awt.geom.*;
3. _____
4. import java.awt.*;
5.
6. public class Zadatak4 extends _____
   implements ActionListener {
7.     JButton d1 = new JButton("Dugme1");
8.     _____
9.     _____
10.    Crtanje pane=new Crtanje();
11.    int ind=0;
12.    public Zadatak4() {
13.        _____
14.        _____
15.        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
16.        pane.add(d1);
17.        d1.addActionListener(this);
18.        _____
19.        _____
20.        _____
21.        _____
22.        _____
23.        setVisible(true);
24.    }
25.    public class Crtanje _____ JPanel {
26.        public void paintComponent(Graphics a) {
27.            _____
```



```
28. _____
29. _____
30.     if (ind==1) {
31.         g.draw(_____);
32.     }
33. }
34. }
35. public void actionPerformed(ActionEvent event) {
36.     Object source = event.getSource();
37.
38.     if (event.getSource() == d1) {
39.         ind=1;
40.         pane._____();
41.     }
42. }
43. _____main(String[] arguments) {
44.     Zadatak4 z4 = new _____();
45. }
46. }
```

## **6. Zadatak vezan za rad sa grafikom.**