

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. <code>readText()</code> 2. <code>setText()</code> 3. <code>getString()</code> 4. <code>putText()</code>	c) Koje od sledećih naredbi predstavljaju tačne deklaracije promenljivih? 1. <code>String fajl#1;</code> 2. <code>String fajl 1;</code> 3. <code>String fajl_1;</code> 4. <code>String _fajl1.</code>
--	--	--

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

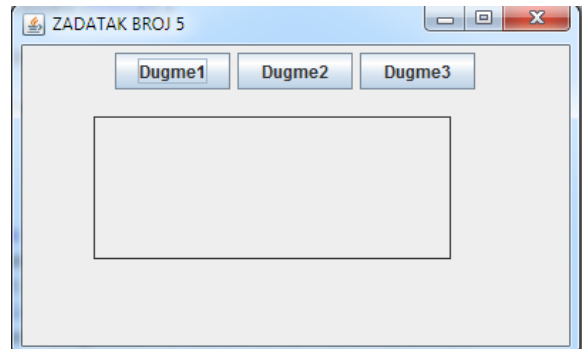
```
Class.forName("sun.jdbc.odbc.  
JdbcOdbcDriver");  
Connection conn = DriverManager.getConnection(  
"ime baze", username"", "password");
```

3. Koji tipovi podataka mogu biti upisani u fajl. Da li i na koji način metod upisivanja zavisi od tipa fajla?

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. *Napisati naredbe kojima se vrši otvaranje fajla Zadatak6.txt. U fajlu se nalaze podaci o studijskom programu i predmetu koji polažete. Prikazati ove podatke na standardnom izlazu. Provjeriti da li je fajl uspješno otvoren, te ako nije na standardnom izlazu prikazati tekst: "Fajl nije pronadjen". Obratiti izuzetke koji se mogu javiti.*

7. Zadatak iznenadjenja.