

Hyrje ne Informatike

Seminar 14

Elisa Reçi

Universiteti Luigj Gurakuqi
Fakulteti i Shkencave te Natyres
Departamenti i Matematikes dhe Informatikes
SHKODER

Tabelat-Array

- Cfare eshte tabela ?
- Deklarimi dhe data-types i tabelave ne paskal
- Tabelat 1-dimensionale
- Tableat 2-dimensionale

Cfare eshte nje tabele?

- Nje tabele eshte nje strukture qe ruan disa te dhena te te njejtit tip.
- Ngjasone me nje nr fiks kutiash te vogla te lidhura sebashku njera mbas tjetres dhe qe ruajne te dhena qe jane te lidhura me njera-tjetren.
- Considerohet strukture STATIKE
 - Madhesia e saj do mbetet e njejte gjate gjithe programit.
 - Prsh nqs tabelen e deklarojme me madhesine 10 ath nuk do jete as me pak as me shume se 10

Deklarimi ne paskal

- Deklarimi I nje array behet ne zonen e TYPE, prsh :
 - Type
emertabele = array [madhesia] of tipi_te_dhenave
- Prsh
tab=array[10] of integer
- Kemi deklaruar nje tabele me emer tab qe ka madhesine 10 dhe qe ruan te dhena te tipit integer.

Deklarimi ne paskal

- Mund te deklarohet edhe :
 tab=array[1..10] of integer
- Per te aksesuar cdo elemente te tabelës ath perdoret nje index prsh i:integer.
 - Kur themi tab[i] dmth marrin gjithë elementet.
 - Kur themi tab [1] ath dmth jemi tek qeliza e pare e tabelës sepse i= 1 .
 - Vlera e indexeve mund te filloje edh nga i=0 => tab[0] = qelizen e 1... dhe tab[9]= qelizen e fundit(10).

Deklarimi ne paskal

- Vleredhenja ne tabela :
 - Prsh :
 - Tab[0]= 21;
 - Tab[1]= 43;
 - Tab [2] = 12;
 - ...
 - Tab [9] = 54;
- Tab[10] = {21,43,12 , ..., 54}

Deklarimi ne paskal

- Pasi kemi deklaruar nje strukture te tipit array ath tek seksioni VAR ne mund te deklarojme nje variable te tipit array

- Prsh

- Var

- tabel_1 : tab

- Variabli tabel_1 eshte I tipit tab pra array qe ka madhesine 10 dhe ruan nr te plote.

Ushtrimi 1

- Ndertoni nje program qe afishon elementet numra te plote te nje vektori n-permasor nepermjet nje procedure

Ushtrimi 2

- Ndertoni nje program qe njehson shumen e elementeve numra te plote te nje vektori me n permasa nepermjet nje procedure

Ushtrime 3

- Ndertoni nje program qe paraqet elementet (numra te plote) pozitiv dhe negativ te nje tab me n-permasa si dhe gjen shumen e el.poz, shumen e el.neg

Ushtrimi 4

- Ndertoni nje program qe afishon ato elemente numra te plote te nje tab me n-permasa qe jane te njejte me indeksin e tyre ne tab

Ushtrimi 5

- Ndertoni nje program qe afishon ato elemente numra te plote te nje tab me n-permasa qe jane te njejte me indeksin e tyre si dhe njehsoni nr e elem.tek dhe cift nepermjet fnk perkatese ne tab

Ushtrimi 6

- Ndertoni nje program qe kerkon nje element me vlere vl ne vektor dhe kthen pozicionin e atij elementi ne vektor perndryshe afishon nje mesazh te caktuar

Ushtrimi 7

- Ndertoni nje program qe progam qe nepermjet nje funksioni boolean kthen vleren true nese 2 vektore kane vlere te njejte perndryshe false.

Ushtrimi 8

- Ndertoni nje program qe rendit nga me l madhi deri tek me l vogli elementet e nje vektori.

Ushtrimi 9

- Ndertoni nje program qe llogarit se ne cilin pozicion(index)ndodhet elementi I pare negative.
- Pastaj e afishon ate.

