

Pogamut 3 – Lecture 3 – Test

Jméno:

1) Doplňte kód tak, aby inicializoval mapu s klíčem typu „idčka“ a hodnotou typu „předmět“

```
public Map<                ,                > map = new                ;
```

2) Doplňte kód tak, aby procházel všechny navigační body:

```
Map<UnrealId,                > navs = getWorldView().getAll(                );  
for (                : navs                ) {  
    // some magic  
}
```

3) Doplňte kód tak, aby spočítal počet Integerů v *list* větších než *threshold*:

```
public                greater(List<Integer> list, int threshold) {  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
}
```

4) Napište funkci počítající rekurzivně faktoriál:

5) Jakého typu je objekt, kterým odpovídají GameBots2004 oři dotazu na cestu?

- a. IWorldRouteEvent
- b. IWorldPathEvent
- c. IWorldObjectEvent
- d. IWorldEvent

6) Napište kód, který instanciuje anonymní třídu listeneru na *BeginMessage* a bude počítat počet jejich zpráv:

```
public IWorldEventListener<                > listener =  
    new IWorldEventListener<                >                >  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
;
```

7) Jaký objekt reprezentuje informace o pozici agenta v UT2004?

Pogamut 3 – Lecture 3 – Test

- a. Self
- b. Myself
- c. AgentLocation
- d. Agent

8) Registrujte listener z (6) do world view tak, aby poslouchal na *BeginMessage*:

```
.add ( , ) ;
```

9) Jak vypadá stolice zdravého kojeného miminka? (*tahle otázka je nejmíc bodovaná!*)

- a. jako vanilkový pudink
- b. jako míchaná vajíčka
- c. jako špenát
- d. dle stravy maminky