

RADNI LISTOVI

Svaki radni list je podeljen na pet podeoka, a svaki od njih ima svoju ulogu u razumevanju problema i njegovom rešenju:

1. Opis zadatka

U ovom delu zadatak se prepisuje ili preformuliše jednostavnim rečima. Cilj je da se zadatak razume, a ne da se pamti napamet.

2. Promenljive koje su potrebne

U tabeli se navode sve promenljive koje će se koristiti u programu.

Za svaku se piše:

- Naziv (ime koje ćemo koristiti u programu),
- Tip (tekst, broj, decimalni broj, karakter),
- Svrha (za šta se ta promenljiva koristi).

3. Ulazi u program

Ovaj deo opisuje šta korisnik unosi u program (npr. ime, broj, ocenu...).

Na taj način razmišljamo o tome odakle podaci dolaze.

4. Izlazi iz programa

Ovaj deo opisuje šta program prikazuje korisniku (npr. rezultat, poruku, izračunatu vrednost...).

Na ovaj način učimo da razdvojimo ulaz i izlaz programa.

5. Redosled koraka (algoritam)

Ovde se pišu koraci rešavanja zadatka, jedan po jedan, onim redosledom kojim bi računar izvršavao program.

Najpre se piše:

- traženje i unos podataka,
- zatim obrade (provere, računanja),
- na kraju ispis rezultata.

1. Opis zadatka (Zadatak 1):

Uneti ime, prezime i mesto prebivališta korisnika. Program treba da ispiše korisnikovo ime i prezime i da prikaže da li je korisnik putnik (nije iz Sombora) ili nije putnik (iz Sombora).

2. Promenljive koje su potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
ime	tekst	čuva ime korisnika
prezime	tekst	čuva prezime korisnika
mesto	tekst	čuva mesto prebivališta korisnika

3. Ulazi u program:

- Ime
- Prezime
- Mesto prebivališta

4. Izlazi iz programa:

- Ime i prezime korisnika i poruka da li je korisnik putnik ili nije

5. Redosled koraka:

1. Tražiti od korisnika da unese ime, prezime i mesto prebivališta.
2. Uneti ime korisnika i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa (ime).
3. Uneti prezime korisnika i skladištiti ga u promenljivu tipa tekstualnog tipa (prezime).
4. Uneti mesto prebivališta i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa (mesto).
5. Proveriti da li je vrednost promenljive mesto jednako Sombor.
6. Ako jeste prikazati: ime i prezime i poruku da nije putnik.
7. Ako nije prikazati: ime i prezime i poruku da jeste putnik.

1. Opis zadatka (Zadatak 2):

Uneti ime, prezime i godište korisnika. Program treba da ispiše korisnikovo ime i prezime i da prikaže da li je korisnik punoletan (ima 18 ili više godina) ili nije punoletan (ima manje od 18 godina).

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
ime	tekst	čuva ime korisnika
prezime	tekst	čuva prezime korisnika
godiste	ceo broj	čuva godinu rođenja korisnika

3. Ulazi u program:

- Ime
- Prezime
- Godište korisnika

4. Izlazi iz programa:

- Ime i prezime korisnika i poruka da li je korisnik punoletan ili nije

5. Redosled koraka:

1. Tražiti od korisnika da unese ime, prezime i godište.
2. Uneti ime korisnika i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa (ime).
3. Uneti prezime korisnika i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa (prezime).
4. Uneti godište korisnika i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa (godiste).
5. Proveriti da li je vrednost promenljive godiste – 18 veća ili jednaka trenutnoj godini.
6. Ako jeste ispisati: ime i prezime jeste punoletan.
7. Ako nije ispisati: ime i prezime nije punoletan.

1. Opis zadatka (Zadatak 3):

Na osnovu vremena unetog u konzolu u formatu 0000 obavestiti korisnika da li je u toku čas i koji po redu. Ako čas nije u toku, obavestiti korisnika da nema nastave.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
vreme	ceo broj	čuva vreme uneto od strane korisnika (format 0000)

3. Ulazi u program:

- Vreme (u formatu 0000)

4. Izlazi iz programa:

- Poruka da li je čas u toku i koji je po redu ili poruka da nema nastave

5. Redosled koraka:

1. Tražiti od korisnika da unese vreme u formatu 0000.
2. Uneti vreme i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa (vreme).
3. Proveriti da li je vrednost promenljive vreme između 1415 i 1500.
4. Ako jeste, ispisati da je u toku prvi čas.
5. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive vreme između 1505 i 1550.
6. Ako jeste, ispisati da je u toku drugi čas.
7. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive vreme između 1605 i 1650.
8. Ako jeste, ispisati da je u toku treći čas.
9. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive vreme između 1655 i 1740.
10. Ako jeste, ispisati da je u toku četvrti čas.
11. Ako nije ni u jednom od navedenih opsega, ispisati da nema nastave.

1. Opis zadatka (Zadatak 4):

Jedan broj deklarirati i dodeliti mu vrednost. Drugi broj tražiti od korisnika da unese u konzolu. Najpre ispisati da li je uneti broj veći, manji ili jednak prvom broju. Zatim ispisati zbir, razliku, proizvod, količnik i ostatak pri deljenju ta dva broja, bez pravljenja posebnih promenljivih za rezultate.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
prviBroj	ceo broj	čuva unapred određeni broj
drugiBroj	ceo broj	čuva broj koji korisnik unosi

3. Ulazi u program:

- Drugi broj

4. Izlazi iz programa:

- Poruka da li je uneti broj veći, manji ili jednak unapred zadatom broju
- Zbir, razlika, proizvod, količnik i ostatak pri deljenju

5. Redosled koraka:

1. Deklarisati promenljivu prviBroj i dodeliti joj vrednost (npr. 10).
2. Tražiti od korisnika da unese drugi broj.
3. Uneti drugi broj i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa (drugiBroj).
4. Proveriti da li je vrednost promenljive drugiBroj veća od vrednosti promenljive prviBroj.
5. Ako jeste, ispisati da je uneti broj veći od prvog broja.
6. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive drugiBroj manja od vrednosti promenljive prviBroj.
7. Ako jeste, ispisati da je uneti broj manji od prvog broja.
8. Ako nije, ispisati da je uneti broj jednak prvom broju.
9. Prikazati zbir vrednosti promenljivih prviBroj i drugiBroj.
10. Prikazati razliku vrednosti promenljivih prviBroj i drugiBroj.
11. Prikazati proizvod vrednosti promenljivih prviBroj i drugiBroj.
12. Prikazati količnik vrednosti promenljivih prviBroj i drugiBroj.
13. Prikazati ostatak pri deljenju vrednosti promenljivih prviBroj i drugiBroj.

1. Opis zadatka (Zadatak 5):

Uneti ime korisnika u konzolu. Ponuditi korisniku da unosom karaktera a, b ili c izabere odgovor na pitanje. Prikazati ime korisnika i odgovor koji je izabrao. Ako korisnik unese bilo šta sem a, b ili c, ispisati da je unet pogrešan karakter.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
ime	tekst	čuva ime korisnika
izbor	karakter	čuva karakter koji korisnik unosi za izbor

3. Ulazi u program:

- Ime korisnika
- Karakter a, b ili c (odabir odgovora)

4. Izlazi iz programa:

- Ime korisnika i izabrani odgovor ili poruka da je unet pogrešan karakter

5. Redosled koraka:

1. Tražiti od korisnika da unese ime.
2. Uneti ime i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa (ime).
3. Ponuditi korisniku da unosom karaktera a, b ili c izabere odgovor.
4. Uneti odabrani karakter i skladištiti ga u promenljivu tipa karakter (izbor).
5. Proveriti da li je vrednost promenljive izbor jednaka karakteru 'a'.
6. Ako jeste, prikazati ime korisnika i odgovor pod a.
7. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive izbor jednaka karakteru 'b'.
8. Ako jeste, prikazati ime korisnika i odgovor pod b.
9. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive izbor jednaka karakteru 'c'.
10. Ako jeste, prikazati ime korisnika i odgovor pod c.
11. Ako nije, ispisati da je unet pogrešan karakter.

1. Opis zadatka (Zadatak 6):

U konzolu uneti ime korisnika, a zatim uneti sedam ocena (1–5). Izračunati prosek ocena i ispisati u konzolu ime i prosečnu ocenu korisnika zaokruženu na dve decimale.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
ime	tekst	čuva ime korisnika
ocena	ceo broj	čuva ocenu unetu od strane korisnika
zbir	decimalni broj	čuva zbir svih unetih ocena
prosek	decimalni broj	čuva prosečnu ocenu

3. Ulazi u program:

- Ime korisnika
- Sedam ocena (svaka u rasponu od 1 do 5)

4. Izlazi iz programa:

- Ime korisnika i prosečna ocena zaokružena na dve decimale

5. Redosled koraka:

1. Tražiti od korisnika da unese ime.
2. Uneti ime i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa (ime).
3. Inicijalizovati promenljivu zbir na 0.
4. Ponoviti sedam puta:
 - a) Tražiti od korisnika da unese ocenu (1–5).
 - b) Uneti ocenu i skladištiti je u promenljivu decimalnog tipa (ocena).
 - c) Dodati vrednost promenljive ocena na promenljivu zbir.
5. Izračunati prosek tako što se vrednost promenljive zbir podeli sa 7 i skladišti u promenljivu decimalnog tipa (prosek).
6. Zaokružiti vrednost promenljive prosek na dve decimale.
7. Prikazati ime korisnika i njegovu prosečnu ocenu.

1. Opis zadatka (Zadatak 7):

Program treba da ispiše najveći od tri različita broja, pri čemu su vrednosti brojeva dodeljene unutar samog programa.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
broj1	ceo broj	čuva prvu unapred zadatu vrednost
broj2	ceo broj	čuva drugu unapred zadatu vrednost
broj3	ceo broj	čuva treću unapred zadatu vrednost

3. Ulazi u program:

- Nema korisničkog unosa (brojevi su zadati u programu)

4. Izlazi iz programa:

- Najveći od tri broja

5. Redosled koraka:

1. Deklarisati promenljivu celobrojnog tipa (broj1) i dodeliti joj unapred zadatu vrednost.
2. Deklarisati promenljivu celobrojnog tipa (broj2) i dodeliti joj unapred zadatu vrednost.
3. Deklarisati promenljivu celobrojnog tipa (broj3) i dodeliti joj unapred zadatu vrednost.
4. Proveriti da li je vrednost promenljive broj1 veća od vrednosti promenljivih broj2 i broj3.
5. Ako jeste, ispisati vrednost promenljive broj1 kao najveću.
6. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive broj2 veća od vrednosti promenljive broj3.
7. Ako jeste, ispisati vrednost promenljive broj2 kao najveću.
8. Ako nije, ispisati vrednost promenljive broj3 kao najveću.

1. Opis zadatka (Zadatak 8):

Program treba da preuzme malo slovo azbuke od korisnika i da ispiše obaveštenje da li je to slovo samoglasnik ili nije.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
slovo	karakter	čuva malo slovo azbuke koje korisnik unosi

3. Ulazi u program:

- Malo slovo azbuke

4. Izlazi iz programa:

- Poruka da li je slovo samoglasnik ili nije

5. Redosled koraka:

1. Tražiti od korisnika da unese malo slovo azbuke.
2. Uneti slovo i skladištiti ga u promenljivu tipa karakter (slovo).
3. Proveriti da li je vrednost promenljive slovo jednaka slovu 'a' ili 'e' ili 'i' ili 'o' ili 'u'.
4. Ako jeste, ispisati da je slovo samoglasnik.
5. Ako nije nijedno od navedenih, ispisati da slovo nije samoglasnik.

1. Opis zadatka (Zadatak 9):

Program treba da traži od korisnika da unese filmski žanr u konzolu, nakon čega će program da ispiše preporuku na osnovu onoga što je uneo korisnik. Bar tri različita žanra treba da budu zastupljena – ukoliko korisnik ne izabere ništa od toga, program treba da prikaže poruku da to što je uneo nije u ponudi.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
zanr	tekst	čuva naziv filmskog žanra korisnika

3. Ulazi u program:

- Naziv filmskog žanra

4. Izlazi iz programa:

- Preporuka filma na osnovu unetog žanra ili poruka da žanr nije u ponudi

5. Redosled koraka:

1. Tražiti od korisnika da unese naziv filmskog žanra.
2. Uneti žanr i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa (zanr).
3. Proveriti da li je vrednost promenljive zanr jednaka akcija.
4. Ako jeste, ispisati preporuku akcijskog filma.
5. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive zanr jednaka komedija.
6. Ako jeste, ispisati preporuku filma komedije.
7. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive zanr jednaka horor.
8. Ako jeste, ispisati preporuku horor filma.
9. Ako nije nijedno od navedenih, ispisati da izabrani žanr nije u ponudi.

1. Opis zadatka (Zadatak 10):

Korisnik u konzolu unosi broj neiskorišćenih minuta za telefonski razgovor. Ukoliko broj neiskorišćenih minuta nije nula, proverava se i ispisuje da li je sagovornik dostupan (dostupnost je definisana unutar samog programa). Ukoliko broj neiskorišćenih minuta jeste nula, korisnik se obaveštava da nema dovoljno minuta.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
minuti	ceo broj	čuva broj neiskorišćenih minuta koji korisnik unosi
dostupan	logički tip	čuva informaciju o tome da li je sagovornik dostupan

3. Ulazi u program:

- Broj neiskorišćenih minuta

4. Izlazi iz programa:

- Poruka o dostupnosti sagovornika ili da nema dovoljno minuta

5. Redosled koraka:

1. Tražiti od korisnika da unese broj neiskorišćenih minuta.
2. Uneti broj minuta i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa (minuti).
3. Deklarisati i dodeliti vrednost promenljivoj tekstualnog tipa (dostupan) unutar programa.
4. Proveriti da li je vrednost promenljive minuti jednaka nuli.
5. Ako jeste, ispisati da korisnik nema dovoljno minuta.
6. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive dostupan jednaka true.
7. Ako jeste, ispisati da je sagovornik dostupan.
8. Ako nije, ispisati da sagovornik nije dostupan.

1. Opis zadatka (Zadatak 11):

Korisnik unosi u konzolu godišnje doba i temperaturu. Program ispisuje:
neočekivano hladno – ako su godišnja doba leto/proleće a temperatura ≤ 5 ;
neočekivano toplo – ako su godišnja doba zima/jesen a temperatura ≥ 30 ;
normalna temperatura – u bilo kom drugom slučaju.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
godisnjeDoba	tekst	čuva uneto godišnje doba
temperatura	decimalni broj	čuva unetu temperaturu

3. Ulazi u program:

- Godišnje doba
- Temperatura

4. Izlazi iz programa:

- Poruka da li je neočekivano hladno, neočekivano toplo ili normalna temperatura

5. Redosled koraka:

1. Tražiti od korisnika da unese godišnje doba i temperaturu.
2. Uneti godišnje doba i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa (godisnjeDoba).
3. Uneti temperaturu i skladištiti je u promenljivu tipa decimalni broj (temperatura).
4. Proveriti da li je vrednost promenljive godisnjeDoba jednaka leto ili proleće i da li je vrednost promenljive temperatura manja ili jednaka 5.
5. Ako jeste, ispisati da je neočekivano hladno.
6. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive godisnjeDoba jednaka zima ili jesen i da li je vrednost promenljive temperatura veća ili jednaka 30.
7. Ako jeste, ispisati da je neočekivano toplo.
8. Ako nije, ispisati da je normalna temperatura.

1. Opis zadatka (Zadatak 12):

Korisnik unosi artikl i cenu u konzolu. Program proverava da li je uneti artikl na popustu i obaveštava korisnika o novoj ceni ukoliko jeste (sok i voda 20% popusta, senf i majonez 15%, bombone i keks 10%).

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
artikl	tekst	čuva naziv artikla
cena	decimalni broj	čuva početnu cenu artikla
novaCena	decimalni broj	čuva izračunatu cenu sa primenjenim popustom

3. Ulazi u program:

- Naziv artikla
- Cena

4. Izlazi iz programa:

- Poruka o novoj ceni ako je artikl na popustu ili poruka da artikl nije na popustu

5. Redosled koraka:

1. Tražiti od korisnika da unese artikl i cenu.
2. Uneti artikl i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa (artikl).
3. Uneti cenu i skladištiti je u promenljivu tipa decimalni broj (cena).
4. Proveriti da li je vrednost promenljive artikl jednaka sok ili voda.
5. Ako jeste, izračunati novu cenu tako što se od vrednosti promenljive cena oduzima 20% vrednosti promenljive cena; rezultat skladištiti u promenljivu decimalnog tipa (novaCena) i prikazati poruku sa novom cenom.
6. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive artikl jednaka senf ili majonez.
7. Ako jeste, izračunati novu cenu tako što se od vrednosti promenljive cena oduzima 15% vrednosti promenljive cena; rezultat skladištiti u promenljivu decimalnog tipa (novaCena) i ispisati novu cenu.
8. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive artikl jednaka bombone ili keks.
9. Ako jeste, izračunati novu cenu tako što se od vrednosti promenljive cena oduzima 10% vrednosti promenljive cena; rezultat skladištiti u promenljivu decimalnog tipa (novaCena) i ispisati novu cenu.
10. Ako nije nijedna od navedenih opcija, ispisati da artikl nije na popustu.

1. Opis zadatka (Zadatak 13):

Program traži od korisnika da pogodi broj između 1 i 100. Broj koji se traži je deklarisan unutar programa. Sve dok broj nije isti kao i deklarisani program ponavlja unos. Kada se unese broj isti kao i deklarisani korisnik se obaveštava da je pogodio traženi broj.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
traženiBroj	broj	čuva broj koji se traži
korisnikovBroj	broj	čuva broj koji korisnik unosi

3. Ulazi u program:

- Broj

4. Izlazi iz programa:

- Poruka da li je korisnik pogodio broj

5. Redosled koraka:

1. Deklarisati numeričku promenljivu i dodeliti joj vrednost broja koji se traži (između 1 i 100).
2. Tražiti od korisnika da unese broj od 1 do 100.
3. Uneti broj i skladištiti ga u promenljivu numeričkog tipa (korisnikovBroj).
4. Proveriti da li je vrednost unetog broja različita od deklarisanog broja.
5. Ako jeste, obavestiti korisnika da nije pogodio i da proba ponovo.
 - a) Ponovo uneti broj i skladištiti ga u promenljivu korisnikovBroj.
 - b) Vratiti se na korak broj 4.
6. Ako nije, ispisati da je korisnik pogodio broj.

1. Opis zadatka (Zadatak 14):

Program treba da traži od korisnika da unese u konzolu brzinu vožnje. Nakon toga program treba da proveri da li je brzina manja ili jednaka 80 i da ukoliko jeste povećava brzinu za 5 i ispisuje je u konzolu sve dok ona ne pređe 80 kada će korisniku biti ispisano obaveštenje da je prekoračio brzinu.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
brzina	broj	čuva brzinu

3. Ulazi u program:

- Brzina

4. Izlazi iz programa:

- Poruka o trenutnoj brzini
- Poruka o prekoračenju brzine

5. Redosled koraka:

1. Tražiti od korisnika da unese brzinu.
2. Uneti brzinu i skladištiti je u promenljivu numeričkog tipa (brzina).
3. Proveriti da li je vrednost promenljive brzina manja ili jednaka 80.
4. Ako jeste, ispisati brzinu.
 - a) Vrednost promenljive brzina povećati za 5.
 - b) Vratiti se na korak broj 3.
5. Ako nije, ispisati da je prekoračena brzina.

1. Opis zadatka (Zadatak 15):

Program treba da korisniku daje šansu da upisuje imena gradova u konzolu dok god ne upiše Rim nakon čega se korisnik obaveštava da je pogodio traženi grad.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
grad	tekst	čuva naziv grada

3. Ulazi u program:

- Naziv grada

4. Izlazi iz programa:

- Poruka da li je korisnik pogodio grad

5. Redosled koraka:

1. Tražiti od korisnika da unese naziv grada.
2. Uneti grad i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa (grad).
3. Proveriti da li je vrednost promenljive grad različit od Rim.
4. Ako jeste, vratiti se na korak broj 2.
5. Ako nije, obavestiti korisnika da je pogodio traženi grad.

1. Opis zadatka (Zadatak 16):

Od korisnika se traži da unese paran broj. Program se ponavlja dok god korisnik ne unese neparan broj nakon čega se program završava, a korisnik obaveštava da je unet neparan broj.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
broj	broj	čuva broj koji unosi korisnik

3. Ulazi u program:

- Broj

4. Izlazi iz programa:

- Poruka da je unet neparan broj i da je program prekinut

5. Redosled koraka:

1. Tražiti od korisnika da unese broj.
2. Uneti broj i skladištiti ga u promenljivu numeričkog tipa (broj).
3. Proveriti da li je vrednost promenljive broj deljiva sa dva.
4. Ako jeste, vratiti se na korak broj 2.
5. Ako nije, obavestiti korisnika da je unet neparan broj i da je program prekinut.

1. Opis zadatka (Zadatak 17):

Od korisnika se traži da unese broj TV kanala u konzolu. Nakon toga u zavisnosti od izabranog broja korisnik se obaveštava na koji je TV kanal prebacio (sami birate bar tri različita broja i TV kanala). Unosom broja koji nije povezan ni sa jednim programom korisnik se obaveštava da nema kanala pod tim brojem. Unosom nule program se prekida a korisnik se obaveštava da je ugasio televizor.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
kanal	broj	čuva broj kanala

3. Ulazi u program:

- Broj kanala

4. Izlazi iz programa:

- Poruka o tome koji je kanal izabran (ako ga ima)
- Poruka o tome da je televizor ugašen

5. Redosled koraka:

1. Tražiti od korisnika da unese broj.
2. Uneti broj kanala i skladištiti ga u promenljivu numeričkog tipa (kanal).
3. Proveriti da li je vrednost promenljive kanal različita od nule.
4. Ako jeste:
 - a) Proveriti da li je vrednost promenljive kanal jednaka jedan.
 - aa) Ako jeste, ispisati da je prebačeno na kanal RTS1.
 - ab) Vratiti se na korak broj 2.
 - b) Ako nije proveriti da li je vrednost promenljive kanal jednaka dvanaest.
 - ba) Ako jeste, ispisati da je prebačeno na kanal National Geographic.
 - bb) Vratiti se na korak broj 2.
 - c) Ako nije proveriti da li je vrednost promenljive kanal jednaka trideset.
 - ca) Ako jeste, ispisati da je prebačeno na kanal Eurosport.
 - cb) Vratiti se na korak broj 2.
 - d) Ako nije ispisati da ne postoji kanal pod tim brojem.
 - da) Vratiti se na korak broj 2.
5. Ako nije, ispisati da je televizor ugašen.

1. Opis zadatka (Zadatak 18):

Kreirati niz od šest brojeva, dodeliti im vrednosti, a zatim članove tog niza ispisati u konzolu pomoću for petlje.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
brojevi	niz brojeva	čuva šest brojeva

3. Ulazi u program:

Nema ulaza

4. Izlazi iz programa:

- Članovi kreiranog niza

5. Redosled koraka:

1. Kreirati promenljivu tipa numeričkog niza i dodeliti joj šest vrednosti.
2. Ispisati svih šest članova niza pomoću for petlje.

1. Opis zadatka (Zadatak 19):

Kreirati tekstualni niz za 4 člana.

Omogućiti korisniku da unese članove niza pomoću for petlje.

Takođe pomoću for petlje ispisati u konzolu sve članove niza koje je korisnik uneo.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
imena	tekstualni niz	čuva četiri imena

3. Ulazi u program:

- Četiri imena

4. Izlazi iz programa:

- Imena koja unese korisnik

5. Redosled koraka:

1. Kreirati promenljivu tipa tekstualnog niza za četiri člana.
2. Tražiti od korisnika da unese imena.
3. Uneti četiri imena i skladištiti ih u nizovnu promenljivu pomoću for petlje.
4. Ispisati članove niza pomoću for petlje.

1. Opis zadatka (Zadatak 20):

Kreirati niz od pet brojeva i dodeliti im vrednosti.

Pomoću foreach petlje ispisati sve članove niza, ostatke njihovog deljenja sa 2 i njihove kvadrate.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
brojevi	niz brojeva	čuva pet brojeva

3. Ulazi u program:

- Nema ulaza

4. Izlazi iz programa:

- Svi članovi niza
- Ostaci deljenja sa 2 svih članova niza
- Kvadrati svih članova niza

5. Redosled koraka:

1. Kreirati promenljivu tipa numeričkog niza i dodeliti joj pet vrednosti.
2. Pomoću foreach petlje ispisati:
 - a) Sve članove niza
 - b) Ostatke deljenja sa 2 za sve članove niza
 - c) Vrednosti kvadrata svih članova niza

1. Opis zadatka (Zadatak 21):

Tražiti od korisnika da unese broj članova numeričkog niza.

Zatim tražiti od korisnika da unese članove niza.

Prvo ispisati sve neparne brojeve koji su u nizu a zatim ispisati sve brojeve sa neparnim indeksom.

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
brojClanova	broj	čuva broj članova niza
brojevi	niz brojeva	čuva brojeve koje unese korisnik

3. Ulazi u program:

- Broj članova niza
- Članovi niza

4. Izlazi iz programa:

- Svi neparni članovi niza
- Svi članovi niza sa neparnim indeksom

5. Redosled koraka:

1. Tražiti od korisnika da unese broj članova niza.
2. Uneti broj članova niza i skladištiti ga u promenljivu numeričkog tipa (brojClanova).
3. Kreirati promenljivu tipa numeričkog niza (brojevi) dužine vrednosti promenljive brojClanova.
4. Tražiti od korisnika da unese članove niza.
5. Uneti članove niza i skladištiti ih u kreirani numerički niz pomoću for petlje.
6. Za svakog člana niza proveriti da li je neparan.
 - a) Ako jeste ispisati ga u konzolu.
7. Za svakog člana niza proveriti da li mu je indeks neparan.
 - a) Ako jeste ispisati ga u konzolu.

1. Opis zadatka (Zadatak 22):

Dodeliti nizu šest numeričkih vrednosti i zatim na ekran ispisati:

- a) prvog člana niza
- b) poslednja tri člana niza
- c) sve članove niza čiji su kvadrati manji od 100

2. Promenljive koje su mi potrebne:

Naziv	Tip	Svrha promenljive
brojevi	niz brojeva	čuva šest brojeva

3. Ulazi u program:

- Nema ulaza

4. Izlazi iz programa:

- Prvi član niza
- Poslednja tri člana niza
- Svi članovi niza čiji su kvadrati manji od 100

5. Redosled koraka:

1. Kreirati promenljivu tipa numeričkog niza i dodeliti joj šest vrednosti.
2. Ispisati vrednost prvog člana niza.
3. Ispisati vrednosti poslednja tri člana niza pomoću for petlje.
4. Za svakog člana niza proveriti da li mu je vrednost kvadrata manja od 100.
 - a) Ako jeste ispisati ga u konzolu.