

/* ZADATAK 1.

Uneti u konzolu ime, prezime i školski smer korisnika.

Program treba da ispiše korisnikovo ime i prezime i to da li je korisnik upisan u smer Tehničar IT ili nije.

DODATAK: Provera treba da prihvati izraze *Tehničar IT* i *Tehničar informacionih tehnologija* bez obzira da li je korisnik uneo izraze malim, velikim ili kombinovanim slovima. */

/* ZADATAK 2.

Uneti u konzolu ime, prezime i visinu korisnika u centimetrima.

Program treba da ispiše korisnikovo ime i prezime i to da li je korisnik viši od dva metra ili nije.

DODATAK: Ukoliko korisnik unese vrednost koja ne pripada opsegu *od 30 do 250* obavestiti ga o pogrešnom unosu i tražiti nov unos. */

/* ZADATAK 3.

Na osnovu vremena unetog u konzolu, formata *0000* obavestiti korisnika da li je u toku odmor i koji po redu.

1. odmor 1500 - 1505

2. odmor 1550 - 1605

3. odmor 1650 - 1655

Ako trenutno nije u toku odmor, ispisati da trenutno nije odmor u toku.

DODATAK: Ukoliko korisnik unese neodgovarajuću vrednost (manje ili više od 4 cifre) obavestiti ga o pogrešnom unosu i tražiti nov unos. */

/* ZADATAK 4.

Jedan broj deklarirati i dodeliti mu vrednost.

Drugi broj tražiti od korisnika da unese u konzolu.

Prvo ispisati da li je uneti broj veći, manji ili identičan prvom broju.

Zatim ispisati u konzolu zbir razlike i proizvoda, i zbir količnika i ostatka pri deljenju prvog i drugog broja.

DODATAK: Zbir količnika i ostatka pri deljenju treba prikazati kao decimalan broj. */

/* ZADATAK 5.

Uneti nadimak korisnika u konzolu.

Ponuditi korisniku da unosom broja 1, 2, 3 ili 4 izabere odgovor na pitanje.

Prikazati nadimak korisnika i redni broj odgovora koji je izabrao.

Ukoliko korisnik unese bilo šta sem 1, 2, 3 ili 4 ispisati da je unet pogrešan broj.

DODATAK: Ako je korisnik izabrao neispravan broj obavestiti ga o grešci i ponoviti pitanje. Nakon izabranog ispravnog odgovora pitati korisnika da li je siguran (da/ne) i vratiti ga na pitanje ako nije siguran (ako je odgovor bilo šta osim da (bez obzira da li je uneto malim, velikim ili kombinovanim slovima)).*/

/* ZADATAK 6.

U konzolu uneti naziv predmeta, a zatim uneti pet ocena (1-5).

Izračunati prosek ocena i ispisati u konzolu naziv predmeta i prosečnu ocenu korisnika zaokruženu na jednu decimalu.

DODATAK: Ukoliko uneta vrednost nije odgovarajuća (1-5) obavestiti korisnika o pogrešnom unosu i ponoviti unos dok se ne sakupi pet ispravnih ocena. */

/* ZADATAK 7.

Program treba da ispiše najmanji od tri različita broja, vrednosti dodeljene unutar samog programa.

DODATAK: Takođe je potrebno ispisati za koliko je najmanji broj manji od drugog i od trećeg (ako su isti ispisaće se da je manji za 0). */

/* ZADATAK 8.

Program treba da primi slovo od korisnika i da ispiše obaveštenje da li je to slovo deo azbuke (sve sem q, w, x i y) ili nije.

DODATAK: Program treba da ispunjava zadatak bez obzira da li korisnik unese malo ili veliko slovo. */

/* ZADATAK 9.

Program treba da traži od korisnika da unese muzički žanr u konzolu, nakon čega će program da ispiše preporuku na osnovu onoga što je uneo korisnik.

Bar četiri različita žanra treba da budu zastupljena - ukoliko korisnik ne izabere ništa od toga treba da bude obavešten da to što je uneo nije u ponudi.

DODATAK: Program treba da ispunjava zadatak bez obzira da li korisnik unese žanr malim, velikim ili kombinovanim slovima. */

/* ZADATAK 10.

Korisnik u konzolu unosi broj iskorišćenih minuta za telefonski razgovor.

Ukoliko je broj iskorišćenih minuta manji od 200 proverava se i ispisuje da li je sagovornik dostupan (dostupnost je definisana unutar samog programa).

Ukoliko je broj iskorišćenih minuta veći ili jednak 200 korisnik se obaveštava da nema dovoljno minuta.

DODATAK: Ukoliko ima preostalih neiskorišćenih minuta program treba da obavesti korisnika koliko ih je preostalo do maksimalnih 200. */

/* ZADATAK 11.

Korisnik unosi u konzolu dan u nedelji i sat (u formatu 0-23).

Program mu daje obaveštenje da je:

nastava u toku - ako je radni dan (ponedeljak, utorak, sreda, četvrtak, petak) i sat između 8 i 20.

vikend odmor - ako je subota ili nedelja.

van nastavnog vremena - u bilo kom drugom slučaju.

DODATAK: Ukoliko dan i/ili sat nisu ispravno uneti (ponedeljak-nedelja, 0-23) potrebno je obavestiti korisnika o pogrešnom unosu i ponoviti unos. Takođe je potrebno da provera dana ne zavisi od toga da li je korisnik uneo dan malim, velikim ili kombinovanim slovima. */

/* ZADATAK 12.

Korisnik unosi tip članarine i cenu u konzolu.

Program proverava da li članarina ima popust i obaveštava korisnika o novoj ceni ukoliko ima (mesečna članarina 10%, tromesečna članarina 20%, godišnja članarina 30%).

DODATAK: Nova cena treba da bude ispisana kao decimalan broj, zajedno sa cifrom za koju je cena umanjena. Takođe je potrebno da provera tipa članarine ne zavisi od toga da li je korisnik uneo tip malim, velikim ili kombinovanim slovima.*/

/* ZADATAK 13.

Program traži od korisnika da pogodi traženi samoglasnik. Samoglasnik koji se traži je deklarisan unutar programa. Sve dok uneti karakter nije isti kao i deklarisani program ponavlja unos. Kada se unese karakter isti kao i deklarisani korisnik se obaveštava da je pogodio traženi samoglasnik.

DODATAK: Potrebno je obavestiti korisnika o broju pokušaja koji mu je bio potreban. */

/* ZADATAK 14.

Program treba da traži od korisnika da unese u konzolu broj časova.

Nakon toga program treba da proveri da li je broj časova manji ili jednak 35 i da ukoliko jeste povećava broj časova za 1 i ispisuje ga u konzolu sve dok on ne pređe 35 kada će korisniku biti ispisano obaveštenje da je prekoračen dozvoljen broj časova za jednu nedelju.

DODATAK: Nakon ispisa pitati korisnika da li želi da ponovi unos. Ponavljati izvršavanje programa dok god je odgovor da (bez obzira da li je uneto malim, velikim ili kombinovanim slovima).*/

/* ZADATAK 15.

Program treba da korisniku daje šansu da upisuje imena država u konzolu dok god ne upiše Srbija nakon čega se korisnik obaveštava da je pogodio traženu državu.

DODATAK: Potrebno je ispisati korisniku koliko mu je pokušaja bilo potrebno, i omogućiti da provera ne zavisi od toga da li je korisnik uneo naziv države malim, velikim ili kombinovanim slovima. */

/* ZADATAK 16.

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

DODATAK: Nakon završetka programa ispisuje se zbir svih unetih dvocifrenih brojeva, bez poslednjeg, nedvocifrenog, unetog broja koji je prekinuo izvršavanje programa. */

/* ZADATAK 17.

Od korisnika se traži da unese ime u konzolu.

Nakon toga u zavisnosti od izabranog imena korisnik se obaveštava koliko učenika sa tim imenom ima u razredu (sami birate bar tri različita imena i broj učenika).

Unosom imena koje ne postoji u razredu korisnik se obaveštava da nema tog imena u razredu.

Unosom teksta kraj program se prekida a korisnik se obaveštava da je prekinuo program.

DODATAK: Potrebno je omogućiti da provera ne zavisi od toga da li je korisnik ime i kraj uneo malim, velikim ili kombinovanim slovima. */

/* ZADATAK 18.

Kreirati niz od 10 brojeva, dodeliti im vrednosti, a zatim članove tog niza ispisati u konzolu pomoću foreach petlje.

DODATAK: Prilikom ispisivanja vrednosti članova niza ispisati i redni broj člana. */

/* ZADATAK 19.

Kreirati tekstualni niz za 4 člana.

Omogućiti korisniku da unese nazive gradova kao članove niza pomoću for petlje.

Takođe pomoću for petlje ispisati u konzolu poruku Grad: uz svakog člana niza koje je korisnik uneo.

DODATAK: Prilikom ispisa nazivi gradova treba da budu ispisani velikim slovima. */

/* ZADATAK 20.

Kreirati niz od pet brojeva i dodeliti im vrednosti.

Pomoću foreach petlje ispisati sve članove niza, i za svakog člana niza podatak da li je pozitivan, negativan ili nula.

DODATAK: Na kraju ispisati i koliko je članova niza pozitivno, koliko negativno, a koliko ih je nula. */

/* ZADATAK 21.

Tražiti od korisnika da unese broj članova numeričkog niza.

Zatim tražiti od korisnika da unese članove niza.

Prvo ispisati sve brojeve veće od 10, a zatim ispisati kvadrate svih članova niza sa parnim indeksom.

DODATAK: Potrebno je proveriti da li ima članova sa parnim indeksom (ako niz ima manje od 3 člana nema parnog indeksa) i obavestiti korisnika ako ih nema. Takođe je potrebno proveriti i da li ima članova koji su veći od deset i obavestiti korisnika ako ih nema. Ako ih ima za svakog člana navesti redni broj u nizu i vrednost. */

/* ZADATAK 22.

Dodeliti nizu sedam numeričkih vrednosti i zatim na ekran ispisati:

- a) poslednjeg člana niza
- b) zbir najvećeg i najmanjeg člana niza
- c) sve članove niza koji su jednocifreni

DODATAK: Ako nema jednocifrenih članova niza obavestiti korisnika, a ako ih ima prikazati i njihove redne brojeve u nizu i njihove vrednosti. */

/* ZADATAK 23.

Tražiti od korisnika da unese naziv sporta i poziciju u timu (u dva odvojena reda).

Program treba da ispiše poruku u obliku:

Sport: SPORT (sve velikim slovima)

Pozicija: pozicija (sve malim slovima)

*/

/* ZADATAK 24.

Tražiti od korisnika da unese opis omiljenog hobija.
Program treba da ispiše broj karaktera u unetom tekstu.
Ako tekst ima više od 30 karaktera, ispisati poruku da je opis predugačak,
a ako ima manje od 10 da je opis prekratak.
*/

/* ZADATAK 25.

Tražiti od korisnika da unese naziv države.
Ako je uneti naziv države „Srbija“, program treba da zameni taj naziv skraćenicom „RS“,
ako je uneti naziv države „Irska“, program treba da zameni taj naziv skraćenicom „IE“,
Na kraju ispisati naziv države u formatu: Uneta država je: država.
*/

/* ZADATAK 26.

Tražiti od korisnika da unese broj telefona u formatu 061/1234567.
Program treba da izdvoji i ispiše pozivni broj
(deo teksta koji se nalazi pre znaka /).
Ako uneti broj ne sadrži znak /, ispisati poruku da je broj telefona neispravan.
*/

/* ZADATAK 27.

Tražiti od korisnika da unese nazive omiljenih aplikacija
razdvojene znakom ; (tačka-zarez).
Program treba da razdvoji uneti tekst na pojedinačne aplikacije
i da naziv svake aplikacije ispiše u poseban red.
*/

/* ZADATAK 28.

Kreirati i pozvati metodu koja će ispisivati pozdrave "Dobrodošli", "Welcome", "Benvenuto" jedan ispod drugog.
*/

/* ZADATAK 29.

Tražiti od korisnika da unese godište,
a zatim pomoću metode ispisati koliko godina korisnik ima ove godine.
*/

/* ZADATAK 30.

Tražiti od korisnika da unese broj,
a zatim pomoću metode ispisati suprotnu vrednost tog broja (negativnu ako je pozitivan, pozitivnu ako je negativan).
*/

/* ZADATAK 31.

Napisati metodu koja vraća znak pitanja.
*/

/* ZADATAK 32.

Napisati metodu koja vraća vrednost manjeg od dva broja koja su joj prosleđena.
*/