
/* 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.

*/

/* 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.

*/

/* 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 odmora nema.

*/

/* ZADATAK 4.

Jedan broj deklarirati i dodeliti mu vrednost.

Drugi broj tražiti od korisnika da unese u konzolu.

Prvo ispisati da li je deklarirani broj veći, manji ili identičan već određenom.

Zatim ispisati u konzolu zbir razlike i proizvoda, i zbir količnika i ostatka pri deljenju ta dva broja.

*/

/* 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 odgovor koji je izabrao.

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

*/

/* 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.

*/

/* ZADATAK 7.

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

*/

/* ZADATAK 8.

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

*/

/* 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.

*/

/* ZADATAK 10.

Korisnik u konzolu unosi broj iskorišćenih minuta za telefonski razgovor.

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

Ukoliko je broj iskorišćenih minuta manji od 200 korisnik se obaveštava da nema dovoljno minuta.

*/

/* 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.
*/

/* 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%).
*/

/* 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.
*/

/* ZADATAK 14.

Program treba da traži od korisnika da unese u konzolu broj časova.
Nakon toga program treba da proveriti 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.
*/

/* 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.
*/

/* 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.
*/

/* 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.
*/

/* ZADATAK 18.

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

/* 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.
*/

/* 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.

*/

/* 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.

*/

/* 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

*/