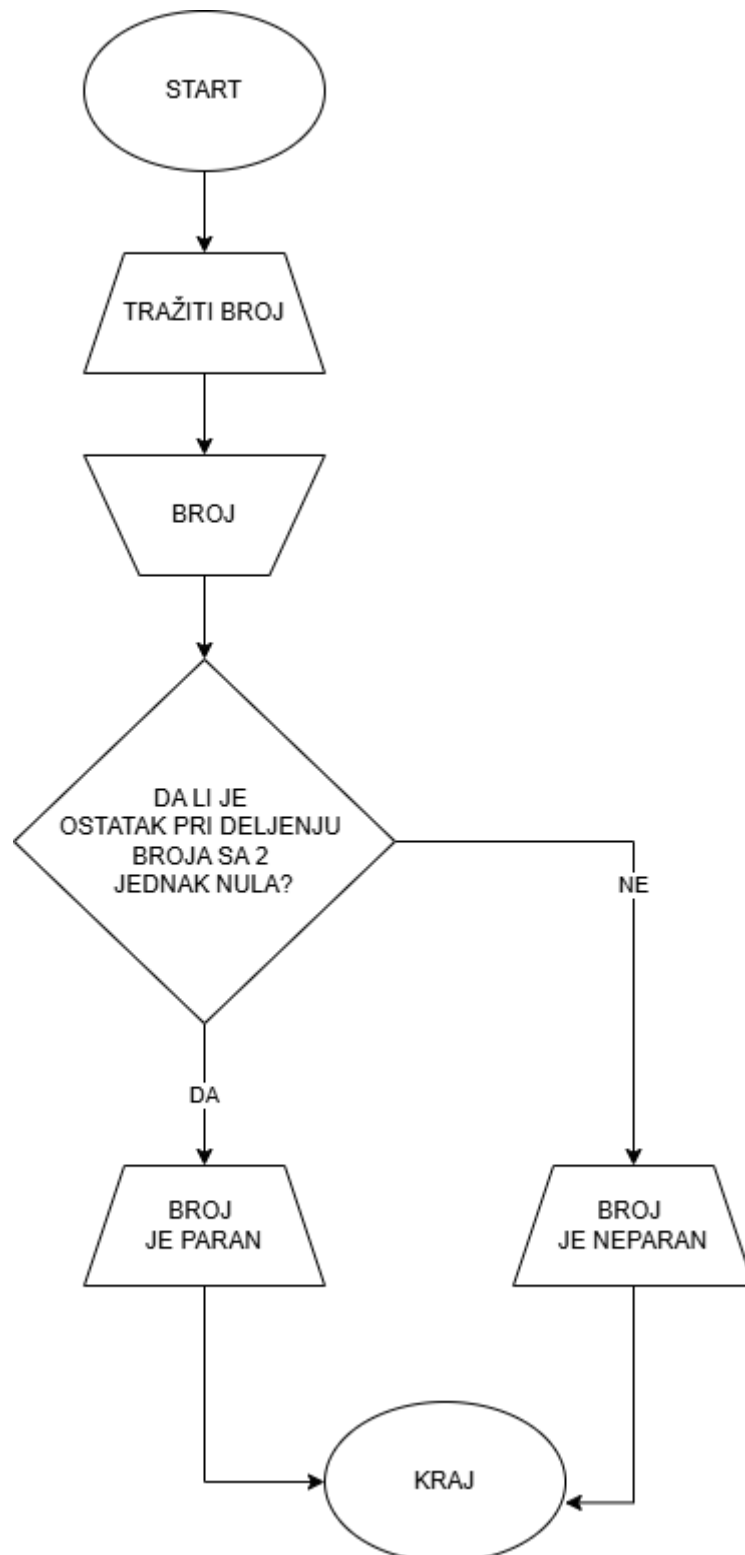


## K1 – Zadatak 1

Program treba da traži od korisnika da unese ceo broj. Na osnovu unetog broja program proverava da li je broj paran ili neparan i ispisuje odgovarajuću poruku.



## 1. Opis zadatka (K1 – Zadatak 1)

Program treba da traži od korisnika da unese ceo broj. Na osnovu unetog broja program proverava da li je broj paran ili neparan i ispisuje odgovarajuću poruku.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
broj	ceo broj	čuva broj koji korisnik unosi

## 3. Ulazi u program

- Ceo broj

## 4. Izlazi iz programa

- Poruka: „Broj je paran.“ ili „Broj je neparan.“

## 5. Redosled koraka

1. Tražiti od korisnika da unese ceo broj.
2. Uneti broj i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa (broj).
3. Proveriti da li je vrednost promenljive broj deljiva sa 2.
4. Ako jeste, ispisati poruku: „Broj je paran.“
5. Ako nije, ispisati poruku: „Broj je neparan.“

```
// K1 - Zadatak 1

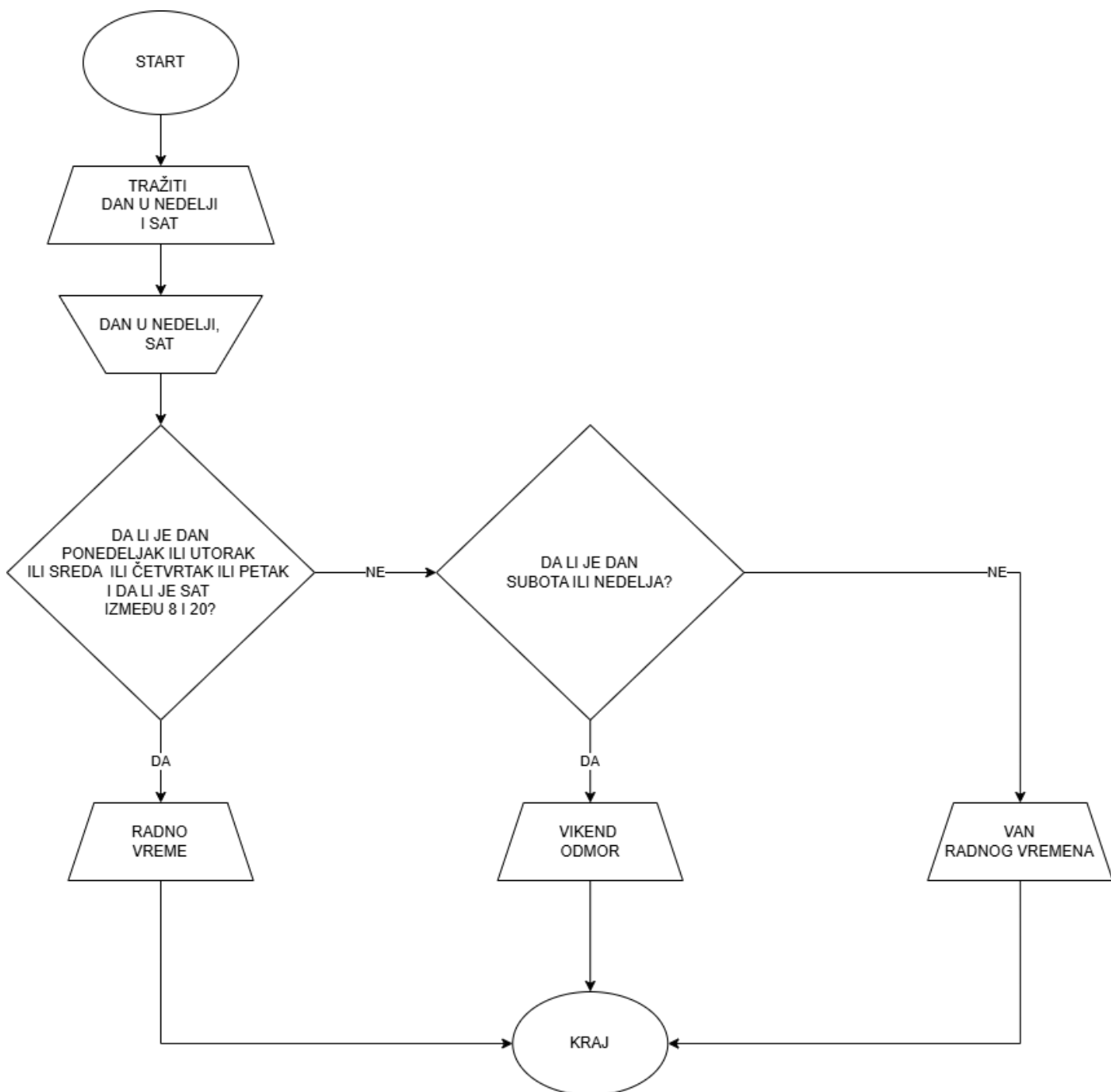
// 1. Tražiti od korisnika da unese ceo broj
Console.WriteLine("Unesite ceo broj:");

// 2. Uneti broj i smestiti ga u celobrojnu promenljivu
int broj = int.Parse(Console.ReadLine());

// 3. Proveriti da li je broj deljiv sa 2
if (broj % 2 == 0)
{
    // 4. Ako jeste
    Console.WriteLine("Broj je paran.");
}
else
{
    // 5. Ako nije
    Console.WriteLine("Broj je neparan.");
}
```

## K1 – Zadatak 2

Program treba da traži od korisnika da unese dan u nedelji i sat (0–23). Na osnovu unetih podataka program proverava da li je u pitanju radno vreme, vikend odmor ili van radnog vremena i ispisuje odgovarajuću poruku.



## 1. Opis zadatka (K1 – Zadatak 2)

Program treba da traži od korisnika da unese dan u nedelji i sat (0–23). Na osnovu unetih podataka program proverava da li je u pitanju radno vreme, vikend odmor ili van radnog vremena i ispisuje odgovarajuću poruku.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
dan	tekst	čuva dan u nedelji koji korisnik unosi
sat	ceo broj	čuva sat koji korisnik unosi (0–23)

## 3. Ulazi u program

- Dan u nedelji
- Sat (broj od 0 do 23)

## 4. Izlazi iz programa

- Poruka: „Radno vreme“ ili „Vikend odmor“ ili „Van radnog vremena“

## 5. Redosled koraka

1. Tražiti od korisnika da unese dan u nedelji i sat.
2. Uneti dan i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa (dan).
3. Uneti sat i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa (sat).
4. Proveriti da li je dan ponedeljak, utorak, sreda, četvrtak ili petak i da li je sat između 8 i 20.
5. Ako jeste, ispisati poruku: „Radno vreme“.
6. Ako nije, proveriti da li je dan subota ili nedelja.
7. Ako jeste, ispisati poruku: „Vikend odmor“.
8. Ako nije, ispisati poruku: „Van radnog vremena“.

```
// K1 - Zadatak 2

// 1. Tražiti od korisnika da unese dan u nedelji i sat
Console.WriteLine("Unesite dan u nedelji:");
string dan = Console.ReadLine();

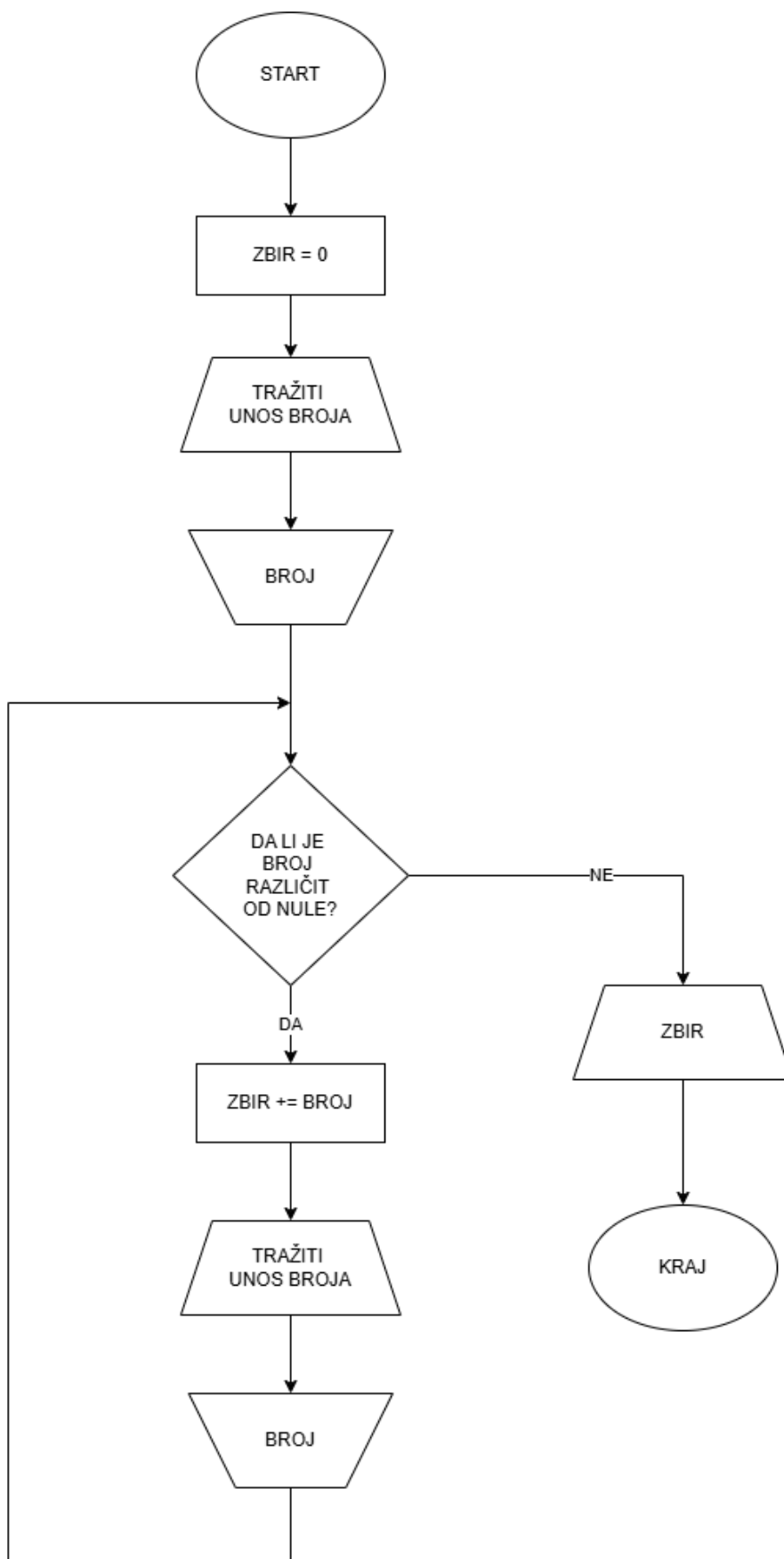
Console.WriteLine("Unesite sat:");
int sat = int.Parse(Console.ReadLine());

// 4. Proveriti da li je dan ponedeljak-petak i da li je sat između 8 i 20
if ((dan == "ponedeljak" || dan == "utorak" || dan == "sreda" || dan == "četvrtak" ||
dan == "petak")
    && sat >= 8 && sat <= 20)
{
    // 5. Ako jeste
    Console.WriteLine("Radno vreme");
}

// 6. Proveriti da li je dan subota ili nedelja
else if (dan == "subota" || dan == "nedelja")
{
    // 7. Ako jeste
    Console.WriteLine("Vikend odmor");
}
else
{
    // 8. Ako nije
    Console.WriteLine("Van radnog vremena");
}
}
```

### K1 – Zadatak 3

Program treba da traži od korisnika da unosi cele brojeve. Unos se ponavlja sve dok korisnik ne unese nulu (0). Kada se unese nula, unos se prekida, a program ispisuje zbir svih prethodno unetih brojeva.



## 1. Opis zadatka (K1 – Zadatak 3)

Program treba da traži od korisnika da unosi cele brojeve. Unos se ponavlja sve dok korisnik ne unese nulu (0). Kada se unese nula, unos se prekida, a program ispisuje zbir svih prethodno unetih brojeva.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
broj	ceo broj	čuva broj koji korisnik unosi
zbir	ceo broj	čuva zbir svih unetih brojeva

## 3. Ulazi u program

- Celi brojevi koje korisnik unosi

## 4. Izlazi iz programa

- Zbir svih unetih brojeva

## 5. Redosled koraka

1. Napraviti celobrojnu promenljivu zbir sa početnom vrednošću 0.
2. Tražiti od korisnika da unese ceo broj.
3. Uneti broj i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa (broj).
4. Proveriti da li je vrednost promenljive broj različita od 0.
5. Ako jeste, dodati vrednost promenljive broj na promenljivu zbir.
  - a) Vratiti se na korak 2.
6. Ako nije, ispisati vrednost promenljive zbir.

```
// K1 - Zadatak 3

// 1. Napraviti celobrojnu promenljivu zbir sa početnom vrednošću 0
int zbir = 0;

// 2. Tražiti od korisnika da unese ceo broj
Console.WriteLine("Unesite ceo broj:");

// 3. Uneti broj i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa
int broj = int.Parse(Console.ReadLine());

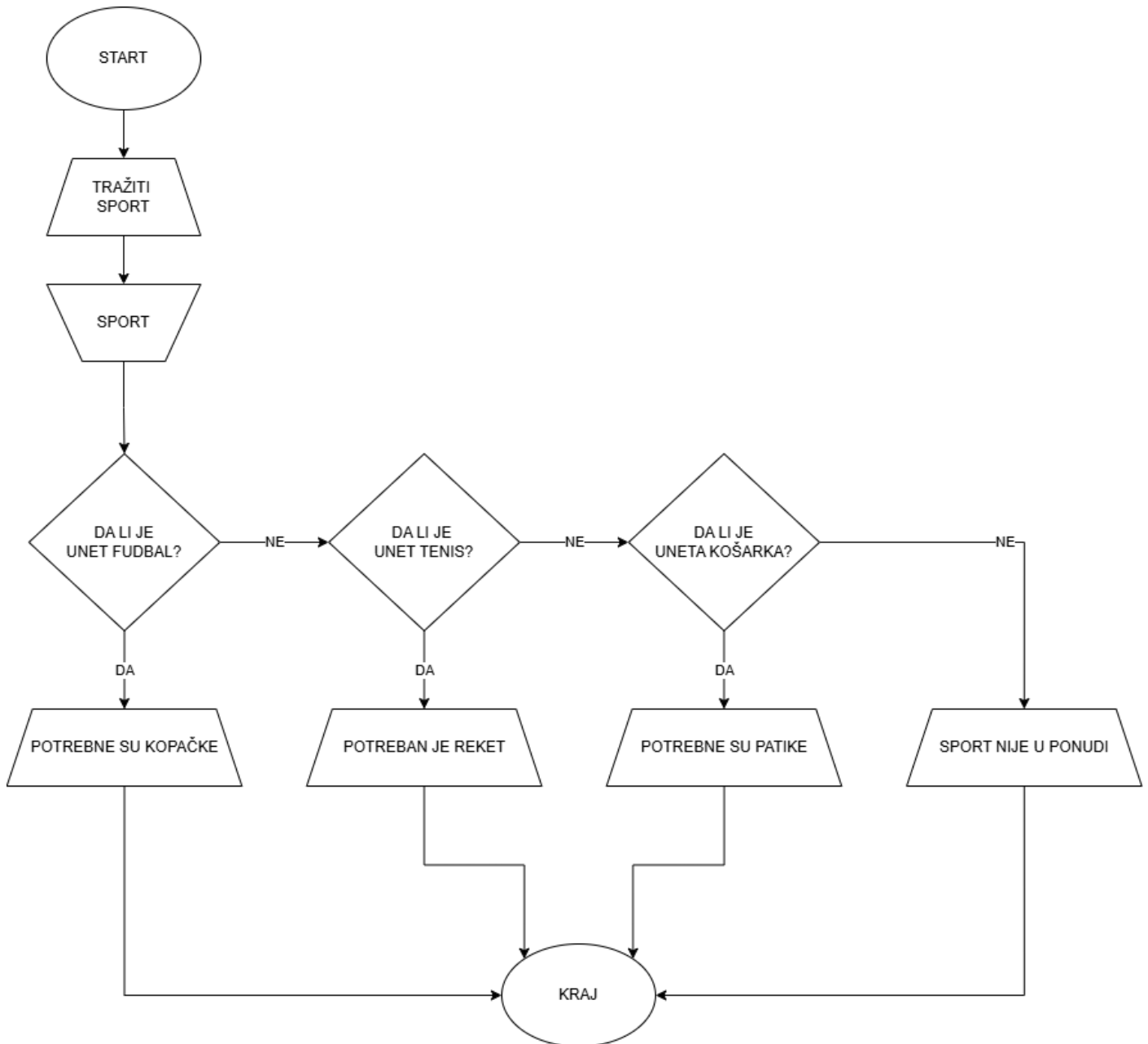
// 4. Proveriti da li je vrednost promenljive broj različita od 0
while (broj != 0)
{
    // 5. Ako jeste, dodati vrednost promenljive broj na promenljivu zbir
    zbir += broj;

    // a) Vratiti se na korak 2
    Console.WriteLine("Unesite ceo broj:");
    broj = int.Parse(Console.ReadLine());
}

// 6. Ako nije, ispisati vrednost promenljive zbir
Console.WriteLine("Zbir unetih brojeva je: {0}", zbir);
```

## K2 – Zadatak 1

Program treba da traži od korisnika da unese naziv sporta. Na osnovu unetog sporta program ispisuje opremu koja je potrebna za taj sport. Ako korisnik unese sport koji nije u ponudi, program ispisuje odgovarajuću poruku.



## 1. Opis zadatka (K2 – Zadatak 1)

Program treba da traži od korisnika da unese naziv sporta. Na osnovu unetog sporta program ispisuje opremu koja je potrebna za taj sport. Ako korisnik unese sport koji nije u ponudi, program ispisuje odgovarajuću poruku.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
sport	tekst	čuva naziv sporta koji korisnik unosi

## 3. Ulazi u program

- Naziv sporta (fudbal, tenis, košarka)

## 4. Izlazi iz programa

- Poruka: „kopačke“, „reket“ „patike“ ili „Sport nije u ponudi.“

## 5. Redosled koraka

1. Tražiti od korisnika da unese naziv sporta.
2. Uneti naziv sporta i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa (sport).
3. Proveriti da li je vrednost promenljive sport jednaka fudbal.
4. Ako jeste, ispisati: „kopačke“.
5. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive sport jednaka tenis.
6. Ako jeste, ispisati: „reket“.
7. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive sport jednaka košarka.
8. Ako jeste, ispisati: „patike“.
9. Ako nije, ispisati poruku: „Sport nije u ponudi.“

```
// K2 - Zadatak 1

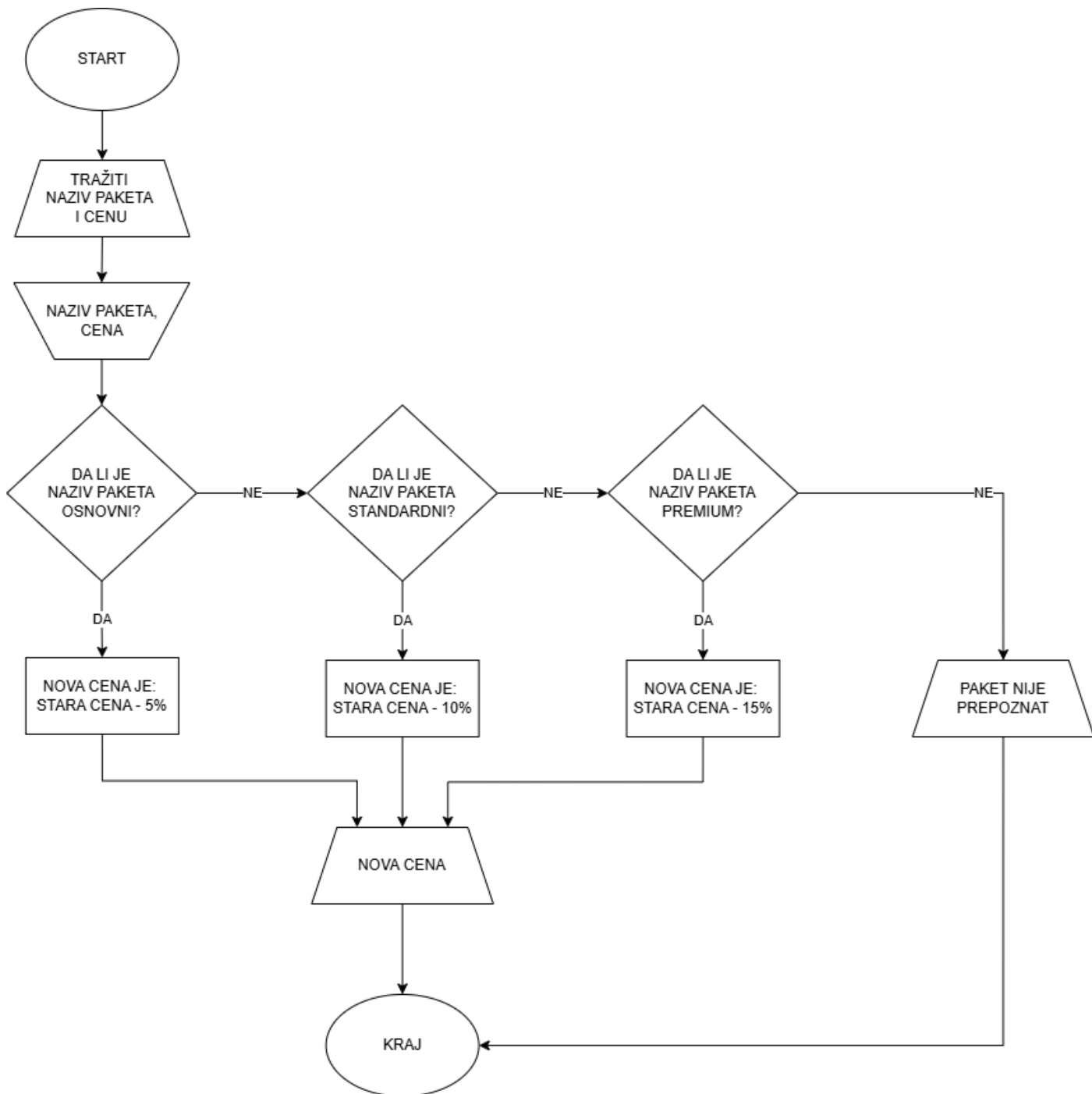
// 1. Tražiti od korisnika da unese naziv sporta
Console.WriteLine("Unesite naziv sporta:");

// 2. Uneti naziv sporta i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa
string sport = Console.ReadLine();

// 3. Proveriti da li je vrednost promenljive sport jednaka fudbal
if (sport == "fudbal")
{
    // 4. Ako jeste
    Console.WriteLine("kopačke");
}
else if (sport == "tenis")
{
    // 6. Ako jeste
    Console.WriteLine("reket");
}
else if (sport == "kosarka")
{
    // 8. Ako jeste
    Console.WriteLine("patike");
}
else
{
    // 9. Ako nije
    Console.WriteLine("Sport nije u ponudi.");
}
```

## K2 – Zadatak 2

Program treba da traži od korisnika da unese naziv paketa i osnovnu cenu. Na osnovu unetog naziva paketa program proverava da li paket ima popust i koliki je taj popust. Ako paket nije u ponudi, program ispisuje odgovarajuću poruku. Na kraju program ispisuje ukupnu cenu nakon popusta.



## 1. Opis zadatka (K2 – Zadatak 2)

Program treba da traži od korisnika da unese naziv paketa i osnovnu cenu. Na osnovu unetog naziva paketa program proverava da li paket ima popust i koliki je taj popust. Ako paket nije u ponudi, program ispisuje odgovarajuću poruku. Na kraju program ispisuje ukupnu cenu nakon popusta.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
paket	tekst	čuva naziv paketa koji korisnik unosi
cena	decimalni broj	čuva osnovnu cenu paketa
novaCena	decimalni broj	čuva cenu paketa nakon popusta

## 3. Ulazi u program

- Naziv paketa (osnovni, standardni, premium)
- Osnovna cena paketa

## 4. Izlazi iz programa

- Ukupna cena nakon popusta ili poruka: „Paket nije prepoznat.“

## 5. Redosled koraka

1. Tražiti od korisnika da unese naziv paketa i osnovnu cenu.
2. Uneti naziv paketa i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa (paket).
3. Uneti cenu i skladištiti je u promenljivu decimalnog tipa (cena).
4. Proveriti da li je vrednost promenljive paket jednaka osnovni.
5. Ako jeste, izračunati novu cenu tako što se od osnovne cene oduzima 5% i skladištiti rezultat u promenljivu novaCena, a zatim ispisati tu vrednost.
6. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive paket jednaka standardni.
7. Ako jeste, izračunati novu cenu tako što se od osnovne cene oduzima 10% i skladištiti rezultat u promenljivu novaCena, a zatim ispisati tu vrednost.
8. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive paket jednaka premium.
9. Ako jeste, izračunati novu cenu tako što se od osnovne cene oduzima 15% i skladištiti rezultat u promenljivu novaCena, a zatim ispisati tu vrednost.
10. Ako nije, ispisati poruku: „Paket nije prepoznat.“

```
// K2 - Zadatak 2

// 1. Tražiti od korisnika da unese naziv paketa i osnovnu cenu
Console.WriteLine("Unesite naziv paketa:");
string paket = Console.ReadLine();

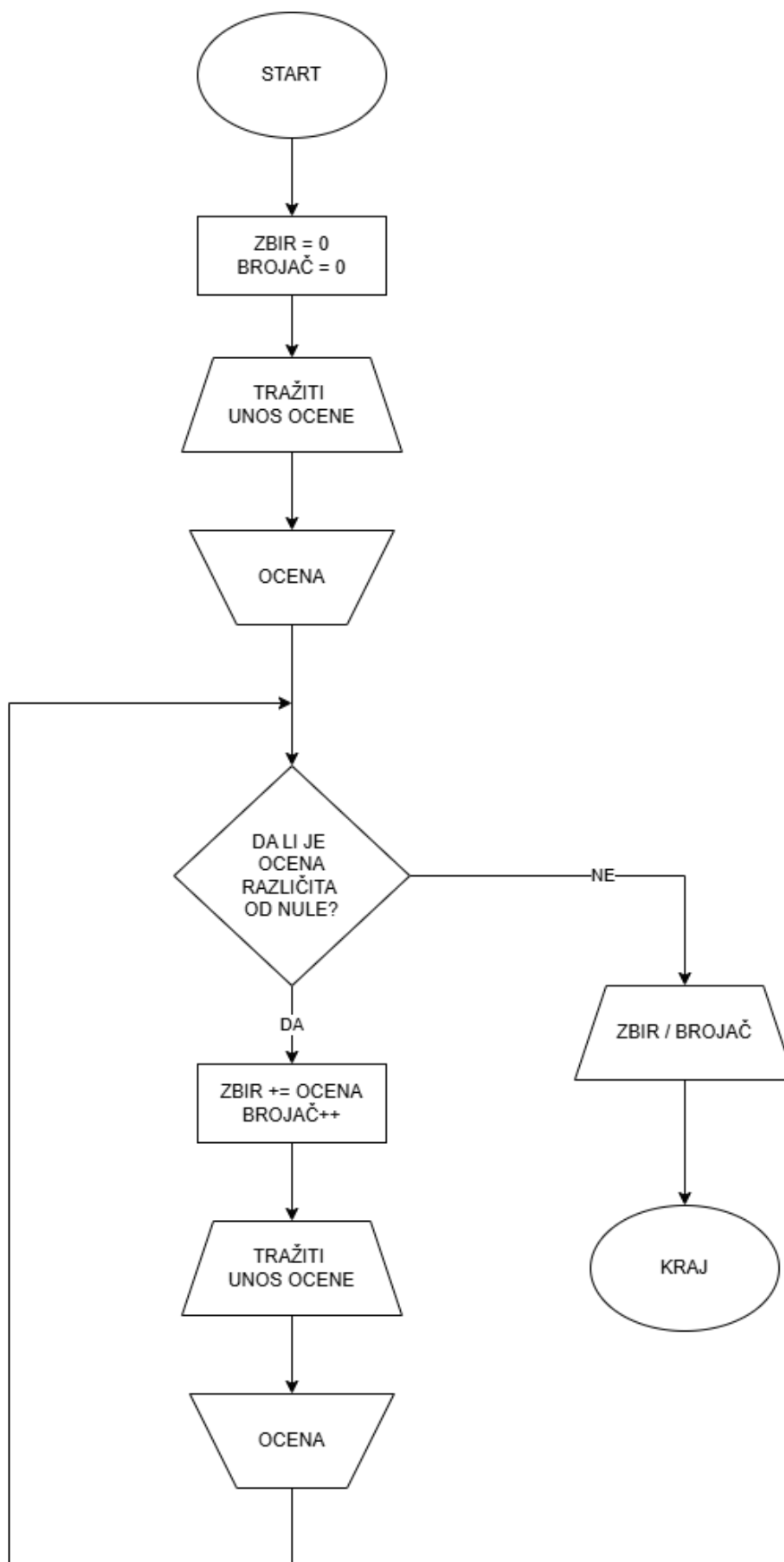
Console.WriteLine("Unesite osnovnu cenu:");
double cena = double.Parse(Console.ReadLine());

// Promenljiva za novu cenu
double novaCena;

// 4. Proveriti da li je vrednost promenljive paket jednaka osnovni
if (paket == "osnovni")
{
    // 5. Ako jeste
    novaCena = cena - (cena * 0.05);
    Console.WriteLine("Nova cena je: {0}", novaCena);
}
else if (paket == "standardni")
{
    // 7. Ako jeste
    novaCena = cena - (cena * 0.10);
    Console.WriteLine("Nova cena je: {0}", novaCena);
}
else if (paket == "premium")
{
    // 9. Ako jeste
    novaCena = cena - (cena * 0.15);
    Console.WriteLine("Nova cena je: {0}", novaCena);
}
else
{
    // 10. Ako nije
    Console.WriteLine("Paket nije prepoznat.");
}
}
```

## K2 – Zadatak 3

Program treba da traži od korisnika da unosi školske ocene. Unos se ponavlja sve dok korisnik ne unese nulu (0). Kada se unese nula, unos se prekida, a program računa i prikazuje prosečnu ocenu na osnovu unetih ocena.



## 1. Opis zadatka (K2 – Zadatak 3)

Program treba da traži od korisnika da unosi školske ocene. Unos se ponavlja sve dok korisnik ne unese nulu (0). Kada se unese nula, unos se prekida, a program računa i prikazuje prosečnu ocenu na osnovu unetih ocena.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
ocena	ceo broj	čuva ocenu koju korisnik unosi
zbir	ceo broj	čuva zbir svih unetih ocena
brojOcena	ceo broj	čuva broj unetih ocena
prosek	decimalni broj	čuva izračunatu prosečnu ocenu

## 3. Ulazi u program

- Školske ocene (cele vrednosti)

## 4. Izlazi iz programa

- Prosečna ocena

## 5. Redosled koraka

1. Napraviti celobrojne promenljive zbir i brojOcena i postaviti im vrednost na 0.
2. Tražiti od korisnika da unese školsku ocenu.
3. Uneti ocenu i skladištiti je u promenljivu celobrojnog tipa (ocena).
4. Proveriti da li je vrednost promenljive ocena različita od 0.
5. Ako jeste:
  - a) dodati vrednost promenljive ocena na promenljivu zbir,
  - b) povećati vrednost promenljive brojOcena za 1,
  - c) vratiti se na korak 2.
6. Ako nije, izračunati prosečnu ocenu tako što se zbir podeli sa brojOcena i rezultat skladištiti u promenljivu prosek.
7. Prikazati vrednost promenljive prosek.

```
// K2 - Zadatak 3

// 1. Napraviti celobrojne promenljive zbir i brojOcena i postaviti im vrednost na 0
int zbir = 0;
int brojOcena = 0;

// 2. Tražiti od korisnika da unese školsku ocenu
Console.WriteLine("Unesite školsku ocenu:");

// 3. Uneti ocenu i skladištiti je u promenljivu celobrojnog tipa
int ocena = int.Parse(Console.ReadLine());

// 4. Proveriti da li je vrednost promenljive ocena različita od 0
while (ocena != 0)
{
    // 5a) dodati vrednost promenljive ocena na promenljivu zbir
    zbir += ocena;

    // 5b) povećati vrednost promenljive brojOcena za 1
    brojOcena++;

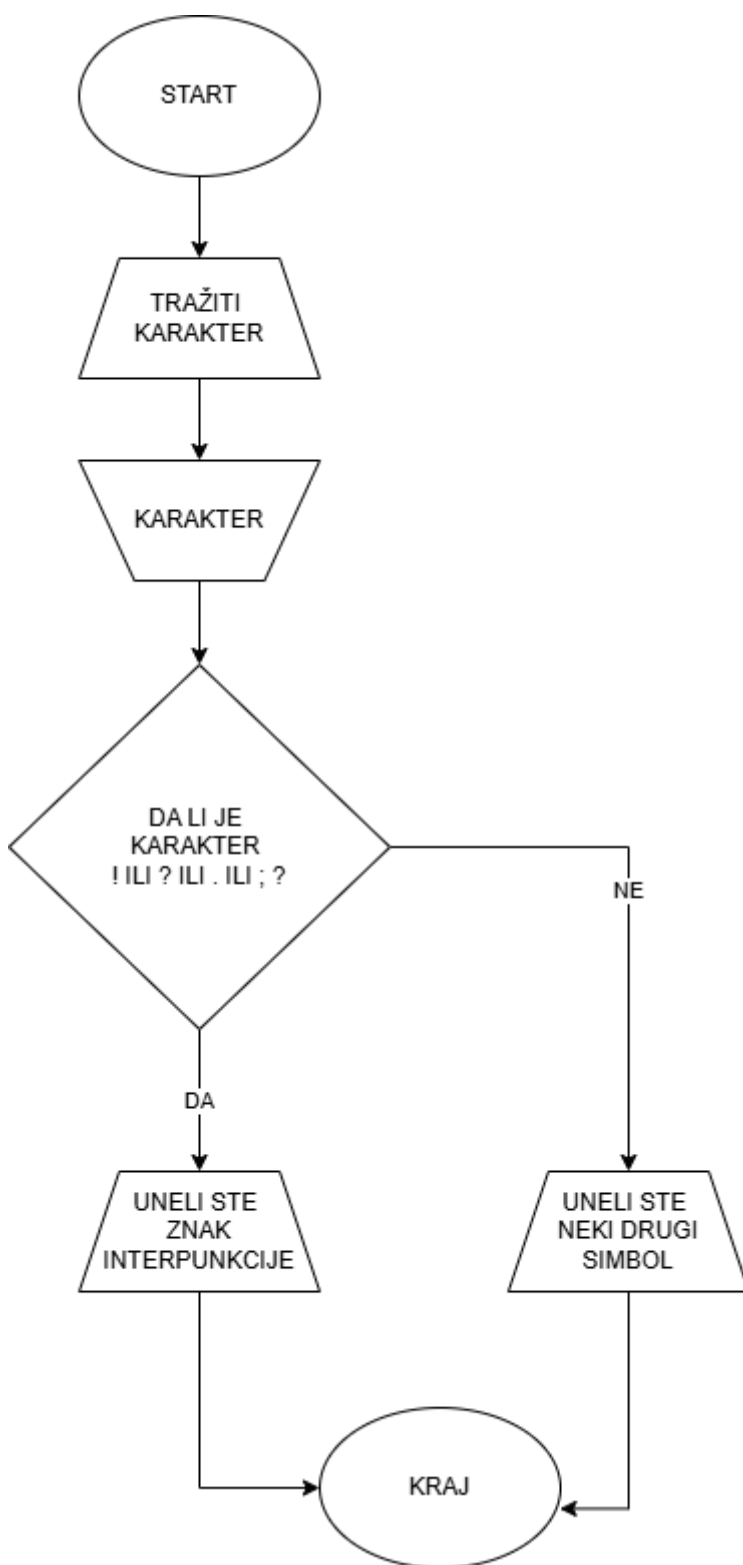
    // 5c) vratiti se na korak 2
    Console.WriteLine("Unesite školsku ocenu:");
    ocena = int.Parse(Console.ReadLine());
}

// 6. Izračunati prosečnu ocenu
double prosek = (double)zbir / brojOcena;

// 7. Prikazati vrednost promenljive prosek
Console.WriteLine("Prosečna ocena je: {0}", prosek);
```

### K3 – Zadatak 1

Program treba da traži od korisnika da unese jedan karakter. Na osnovu unetog karaktera program proverava da li je u pitanju znak interpunkcije (! , ? , . , ; ) ili neki drugi simbol i ispisuje odgovarajuću poruku.



## 1. Opis zadatka (K3 – Zadatak 1)

Program treba da traži od korisnika da unese jedan karakter. Na osnovu unetog karaktera program proverava da li je u pitanju znak interpunkcije (! , ? , . , ; ) ili neki drugi simbol i ispisuje odgovarajuću poruku.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
znak	karakter	čuva karakter koji korisnik unosi

## 3. Ulazi u program

- Jedan karakter

## 4. Izlazi iz programa

- Poruka: „Uneli ste znak interpunkcije.“ ili „Uneli ste neki drugi simbol.“

## 5. Redosled koraka

1. Tražiti od korisnika da unese jedan karakter.
2. Uneti karakter i skladištiti ga u promenljivu znakovnog tipa (znak).
3. Proveriti da li je vrednost promenljive znak jednaka znaku '!', ',', '?', '.' ili ';'.
4. Ako jeste, ispisati poruku: „Uneli ste znak interpunkcije.“
5. Ako nije, ispisati poruku: „Uneli ste neki drugi simbol.“

```
// K3 - Zadatak 1

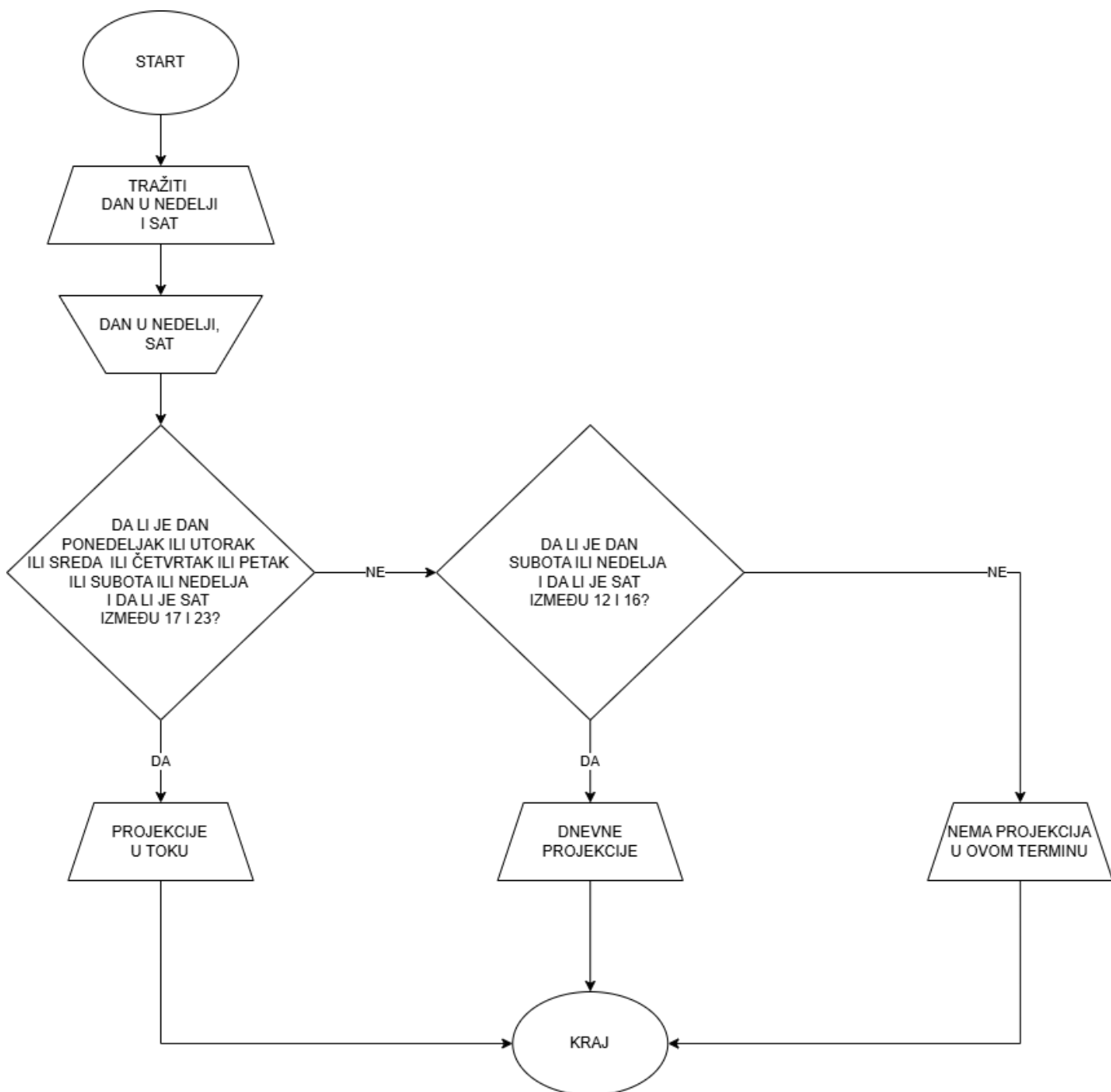
// 1. Tražiti od korisnika da unese jedan karakter
Console.WriteLine("Unesite jedan karakter:");

// 2. Uneti karakter i skladištiti ga u promenljivu znakovnog tipa
char znak = char.Parse(Console.ReadLine());

// 3. Proveriti da li je znak interpunkcije
if (znak == '!' || znak == ',' || znak == '?' || znak == '.' || znak == ';')
{
    // 4. Ako jeste
    Console.WriteLine("Uneli ste znak interpunkcije.");
}
else
{
    // 5. Ako nije
    Console.WriteLine("Uneli ste neki drugi simbol.");
}
```

### K3 – Zadatak 2

Program treba da traži od korisnika da unese dan u nedelji i sat (0–23). Na osnovu unetih podataka program proverava da li su u toku projekcije, dnevne projekcije ili da nema projekcija u tom terminu, i ispisuje odgovarajuću poruku.



## 1. Opis zadatka (K3 – Zadatak 2)

Program treba da traži od korisnika da unese dan u nedelji i sat (0–23). Na osnovu unetih podataka program proverava da li su u toku projekcije, dnevne projekcije ili da nema projekcija u tom terminu, i ispisuje odgovarajuću poruku.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
dan	tekst	čuva dan u nedelji koji korisnik unosi
sat	ceo broj	čuva sat koji korisnik unosi (0–23)

## 3. Ulazi u program

- Dan u nedelji
- Sat (broj od 0 do 23)

## 4. Izlazi iz programa

- Poruka: „Projekcije u toku“, „Dnevne projekcije“ ili „Nema projekcija u ovom terminu“

## 5. Redosled koraka

1. Tražiti od korisnika da unese dan u nedelji i sat.
2. Uneti dan i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa (dan).
3. Uneti sat i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa (sat).
4. Proveriti da li je vrednost promenljive sat između 17 i 23.
5. Ako jeste, ispisati poruku: „Projekcije u toku.“
6. Ako nije, proveriti da li je dan subota ili nedelja i da li je sat između 12 i 16.
7. Ako jeste, ispisati poruku: „Dnevne projekcije.“
8. Ako nije, ispisati poruku: „Nema projekcija u ovom terminu.“

```
// K3 - Zadatak 2

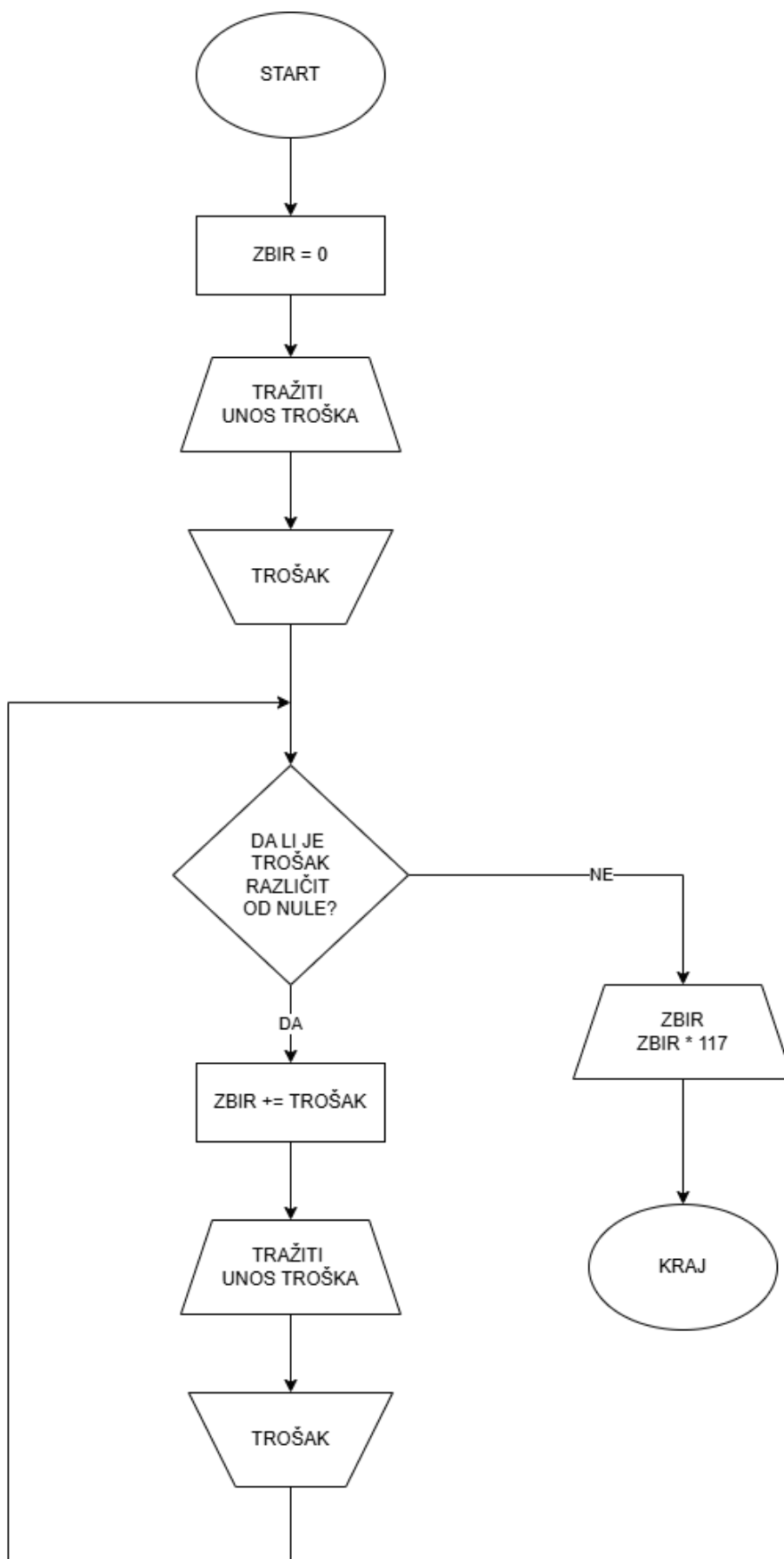
// 1. Tražiti od korisnika da unese dan u nedelji i sat
Console.WriteLine("Unesite dan u nedelji:");
string dan = Console.ReadLine();

Console.WriteLine("Unesite sat:");
int sat = int.Parse(Console.ReadLine());

// 4. Proveriti da li je vrednost promenljive sat između 17 i 23
if (sat >= 17 && sat <= 23)
{
    // 5. Ako jeste
    Console.WriteLine("Projekcije u toku.");
}
else
{
    // 6. Proveriti da li je dan subota ili nedelja i da li je sat između 12 i 16
    if ((dan == "subota" || dan == "nedelja") && sat >= 12 && sat <= 16)
    {
        // 7. Ako jeste
        Console.WriteLine("Dnevne projekcije.");
    }
    else
    {
        // 8. Ako nije
        Console.WriteLine("Nema projekcija u ovom terminu.");
    }
}
}
```

### K3 – Zadatak 3

Program treba da traži od korisnika da unosi iznose troškova u evrima. Unos se ponavlja sve dok korisnik ne unese nulu (0). Kada se unese nula, unos se prekida, a program računa i prikazuje ukupnu potrošnju u evrima i ukupnu potrošnju u dinarima.



## 1. Opis zadatka (K3 – Zadatak 3)

Program treba da traži od korisnika da unosi iznose troškova u evrima. Unos se ponavlja sve dok korisnik ne unese nulu (0). Kada se unese nula, unos se prekida, a program računa i prikazuje ukupnu potrošnju u evrima i ukupnu potrošnju u dinarima.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
trosak	decimalni broj	čuva iznos troška koji korisnik unosi
ukupnoEur	decimalni broj	čuva zbir svih troškova u evrima
ukupnoDin	decimalni broj	čuva ukupnu potrošnju u dinarima

## 3. Ulazi u program

- Iznosi troškova u evrima

## 4. Izlazi iz programa

- Ukupna potrošnja u evrima
- Ukupna potrošnja u dinarima

## 5. Redosled koraka

- Napraviti decimalnu promenljivu ukupnoEur i postaviti vrednost na vrednost 0.
- Tražiti od korisnika da unese iznos troška u evrima.
- Uneti iznos i skladištiti ga u promenljivu decimalnog tipa (trosak).
- Proveriti da li je vrednost promenljive trosak različita od 0.
- Ako jeste:
  - dodati vrednost promenljive trosak na promenljivu ukupnoEur,
  - vratiti se na korak 2.
- Ako nije, izračunati ukupnu potrošnju u dinarima tako što se vrednost ukupnoEur pomnoži sa 117 i skladištiti rezultat u promenljivu ukupnoDin.
- Prikazati ukupnu potrošnju u evrima i u dinarima.

```
// K3 - Zadatak 3

// 1. Napraviti decimalnu promenljivu ukupnoEur i postaviti vrednost na 0
double ukupnoEur = 0;

// 2. Tražiti od korisnika da unese iznos troška u evrima
Console.WriteLine("Unesite iznos troška u evrima:");

// 3. Uneti iznos i skladištiti ga u promenljivu decimalnog tipa
double trosak = double.Parse(Console.ReadLine());

// 4. Proveriti da li je vrednost promenljive trosak različita od 0
while (trosak != 0)
{
    // 5a) dodati vrednost promenljive trosak na promenljivu ukupnoEur
    ukupnoEur += trosak;

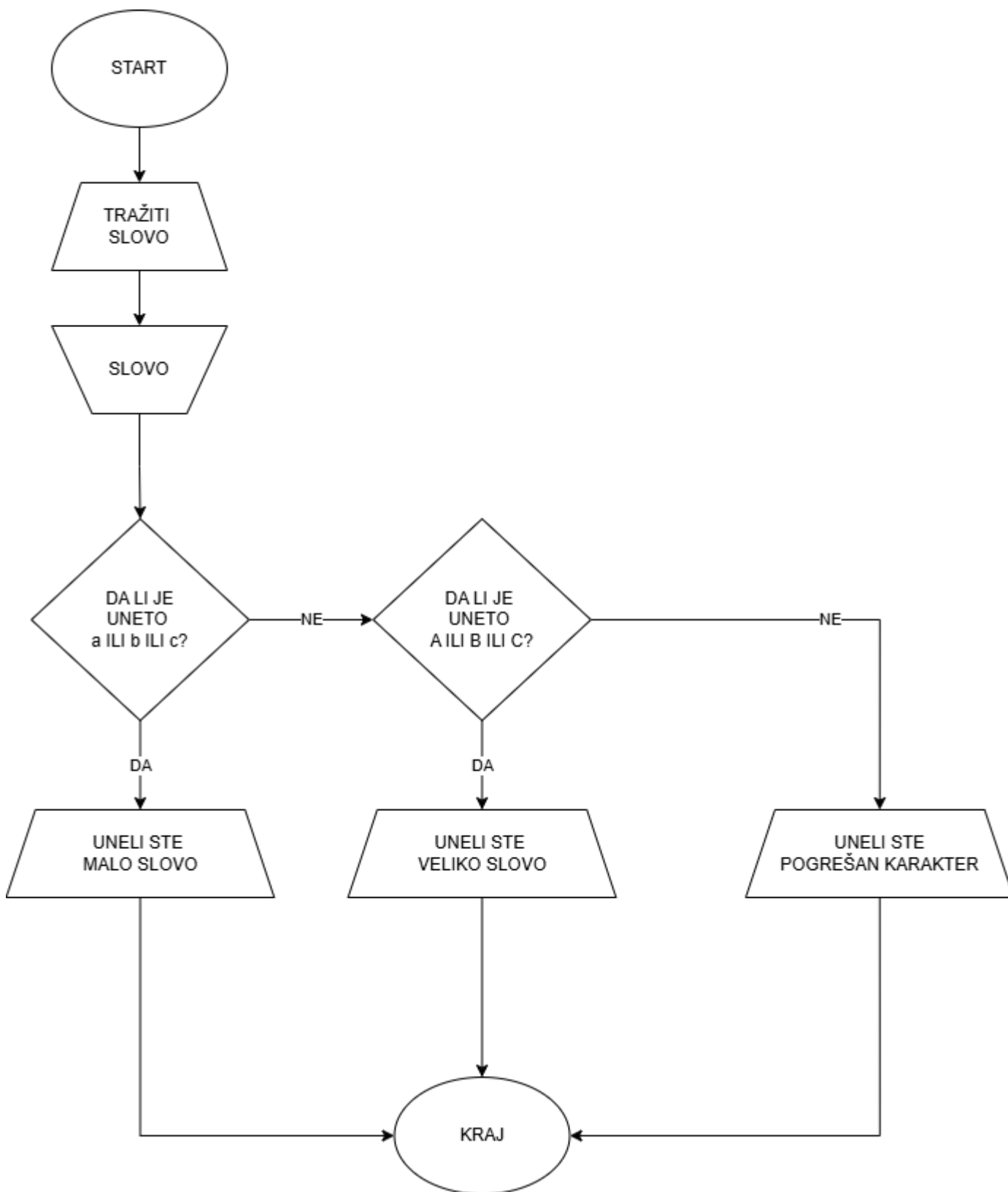
    // 5b) vratiti se na korak 2
    Console.WriteLine("Unesite iznos troška u evrima:");
    trosak = double.Parse(Console.ReadLine());
}

// 6. Izračunati ukupnu potrošnju u dinarima
double ukupnoDin = ukupnoEur * 117;

// 7. Prikazati ukupnu potrošnju u evrima i u dinarima
Console.WriteLine("Ukupna potrošnja u evrima je: {0}", ukupnoEur);
Console.WriteLine("Ukupna potrošnja u dinarima je: {0}", ukupnoDin);
```

#### K4 – Zadatak 1

Program treba da traži od korisnika da unese jedno slovo – a, b ili c, malo ili veliko. Na osnovu unetog karaktera program proverava da li je uneto malo slovo, veliko slovo, ili neki drugi karakter i ispisuje odgovarajuću poruku.



## 1. Opis zadatka (K4 – Zadatak 1)

Program treba da traži od korisnika da unese jedno slovo – a, b ili c, malo ili veliko. Na osnovu unetog karaktera program proverava da li je uneto malo slovo, veliko slovo, ili neki drugi karakter i ispisuje odgovarajuću poruku.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
slovo	karakter	čuva karakter koji korisnik unosi

## 3. Ulazi u program

- Jedan karakter (slovo ili znak)

## 4. Izlazi iz programa

- Poruka: „Uneli ste malo slovo“, „Uneli ste veliko slovo“ ili „Uneli ste pogrešan karakter“

## 5. Redosled koraka

1. Tražiti od korisnika da unese jedan karakter.
2. Uneti karakter i skladištiti ga u promenljivu znakovnog tipa (slovo).
3. Proveriti da li je vrednost promenljive slovo jednaka 'a', 'b' ili 'c'.
4. Ako jeste, ispisati poruku: „Uneli ste malo slovo.“
5. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive slovo jednaka 'A', 'B' ili 'C'.
6. Ako jeste, ispisati poruku: „Uneli ste veliko slovo.“
7. Ako nije, ispisati poruku: „Uneli ste pogrešan karakter.“

```
// K4 - Zadatak 1

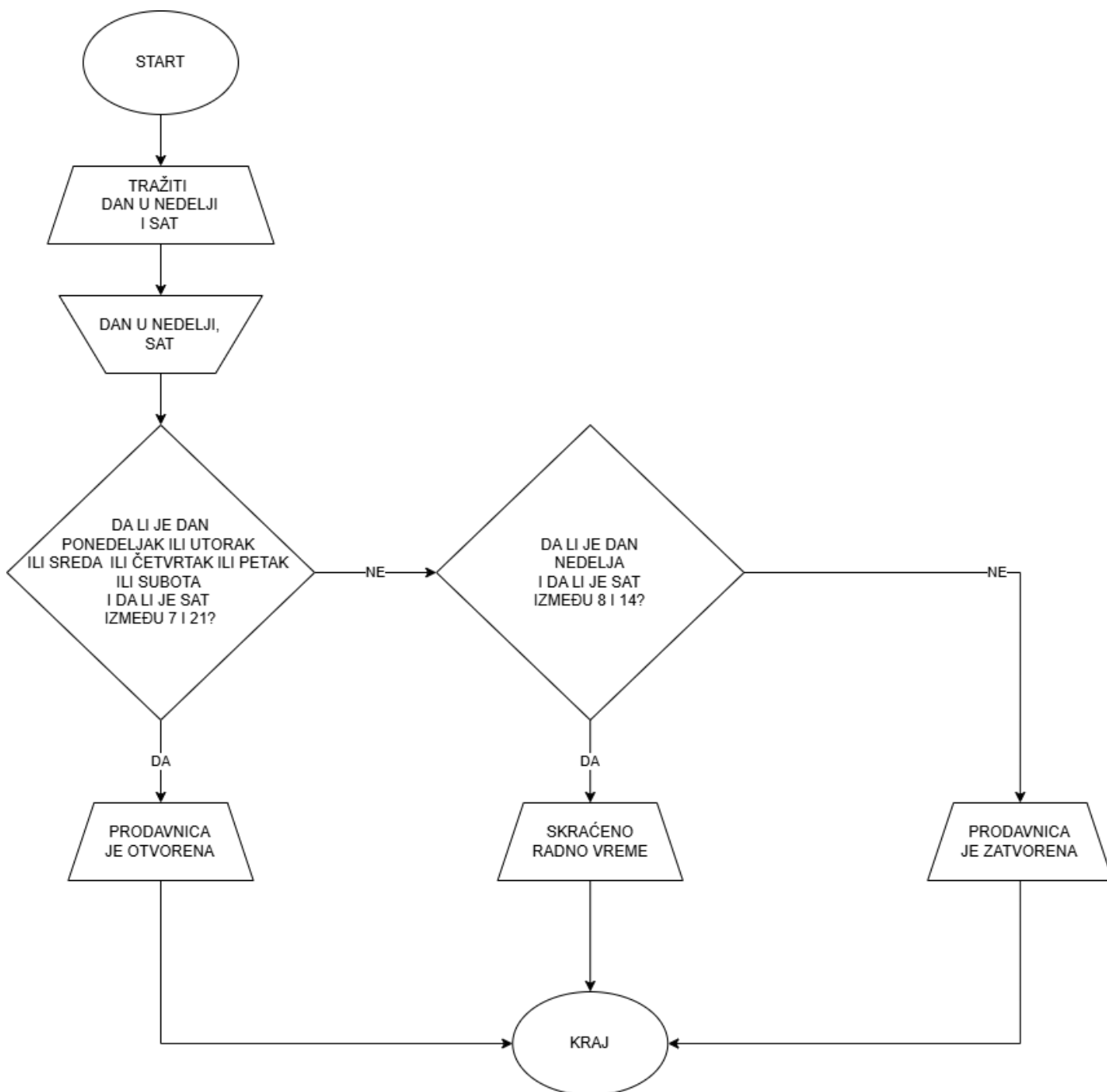
// 1. Tražiti od korisnika da unese jedan karakter
Console.WriteLine("Unesite jedan karakter:");

// 2. Uneti karakter i skladištiti ga u promenljivu znakovnog tipa
char slovo = char.Parse(Console.ReadLine());

// 3. Proveriti da li je vrednost promenljive slovo jednaka 'a', 'b' ili 'c'
if (slovo == 'a' || slovo == 'b' || slovo == 'c')
{
    // 4. Ako jeste
    Console.WriteLine("Uneli ste malo slovo.");
}
else if (slovo == 'A' || slovo == 'B' || slovo == 'C')
{
    // 6. Ako jeste
    Console.WriteLine("Uneli ste veliko slovo.");
}
else
{
    // 7. Ako nije
    Console.WriteLine("Uneli ste pogrešan karakter.");
}
```

## K4 – Zadatak 2

Program treba da traži od korisnika da unese dan u nedelji i sat (0–23). Na osnovu unetih podataka program proverava da li je prodavnica otvorena, da li radi skraćeno, ili je zatvorena, i ispisuje odgovarajuću poruku.



## 1. Opis zadatka (K4 – Zadatak 2)

Program treba da traži od korisnika da unese dan u nedelji i sat (0–23). Na osnovu unetih podataka program proverava da li je prodavnica otvorena, da li radi skraćeno, ili je zatvorena, i ispisuje odgovarajuću poruku.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
dan	tekst	čuva dan u nedelji koji korisnik unosi
sat	ceo broj	čuva sat koji korisnik unosi (0–23)

## 3. Ulazi u program

- Dan u nedelji
- Sat (broj od 0 do 23)

## 4. Izlazi iz programa

- Poruka: „Prodavnica je otvorena“, „Skraćeno radno vreme“ ili „Prodavnica je zatvorena“

## 5. Redosled koraka

1. Tražiti od korisnika da unese dan u nedelji i sat.
2. Uneti dan i skladištiti ga u promenljivu tekstualnog tipa (dan).
3. Uneti sat i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa (sat).
4. Proveriti da li je dan između ponedeljka i subote i da li je sat između 7 i 21.
5. Ako jeste, ispisati poruku: „Prodavnica je otvorena.“
6. Ako nije, proveriti da li je dan nedelja i da li je sat između 8 i 14.
7. Ako jeste, ispisati poruku: „Skraćeno radno vreme.“
8. Ako nije, ispisati poruku: „Prodavnica je zatvorena.“

```
// K4 - Zadatak 2

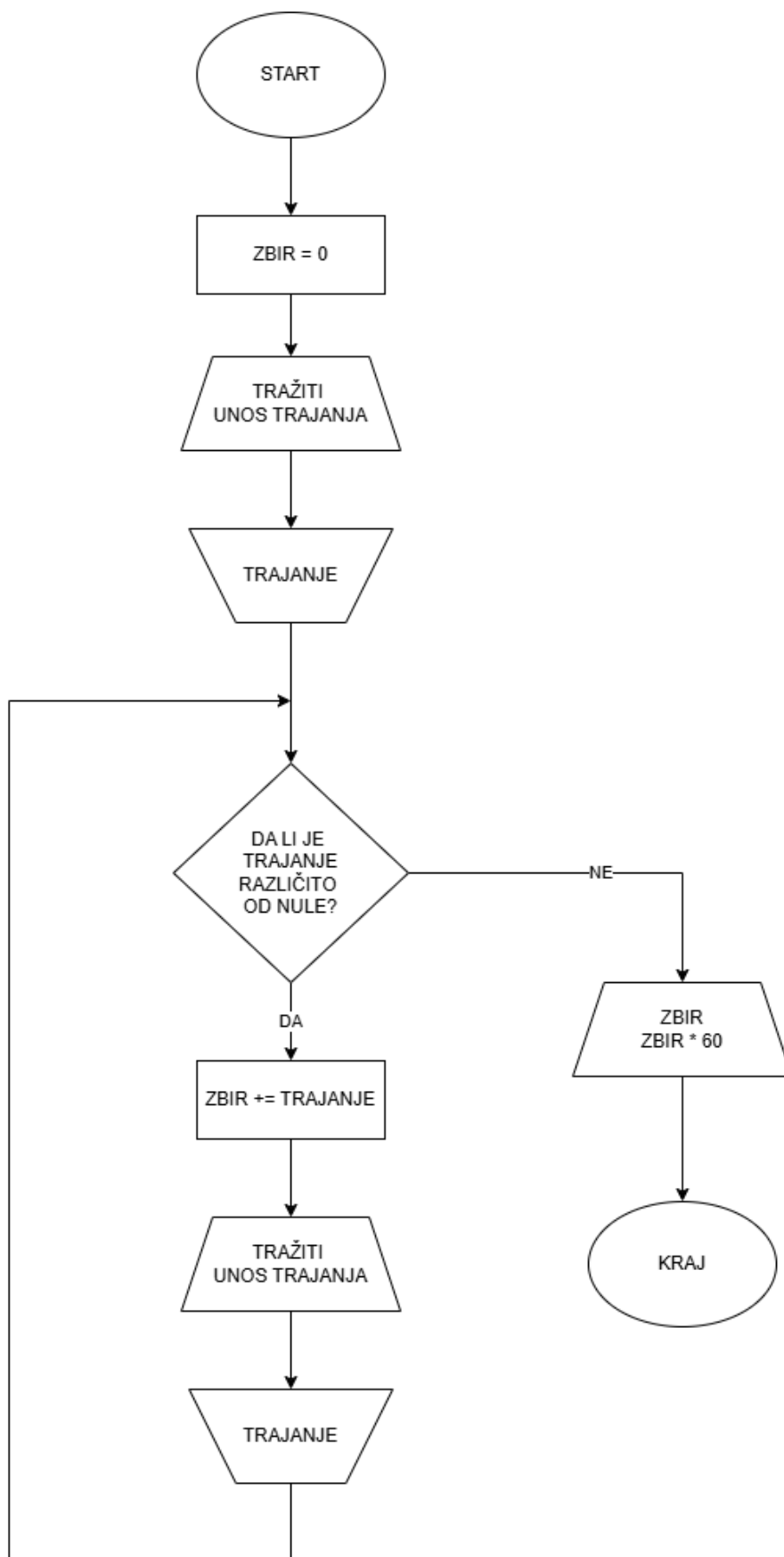
// 1. Tražiti od korisnika da unese dan u nedelji i sat
Console.WriteLine("Unesite dan u nedelji:");
string dan = Console.ReadLine();

Console.WriteLine("Unesite sat:");
int sat = int.Parse(Console.ReadLine());

// 4. Proveriti da li je dan između ponedeljka i subote i da li je sat između 7 i 21
if ((dan == "ponedeljak" || dan == "utorak" || dan == "sreda" || dan == "cetvrtak" ||
dan == "petak" || dan == "subota")
    && sat >= 7 && sat <= 21)
{
    // 5. Ako jeste
    Console.WriteLine("Prodavnica je otvorena.");
}
else
{
    // 6. Proveriti da li je dan nedelja i da li je sat između 8 i 14
    if (dan == "nedelja" && sat >= 8 && sat <= 14)
    {
        // 7. Ako jeste
        Console.WriteLine("Skraćeno radno vreme.");
    }
    else
    {
        // 8. Ako nije
        Console.WriteLine("Prodavnica je zatvorena.");
    }
}
}
```

### K4 – Zadatak 3

Program treba da traži od korisnika da unosi trajanje aktivnosti u satima. Unos se ponavlja sve dok korisnik ne unese nulu (0). Kada se unese nula, unos se prekida, a program računa i prikazuje ukupno trajanje u satima i ukupno trajanje u minutima.



## 1. Opis zadatka (K4 – Zadatak 3)

Program treba da traži od korisnika da unosi trajanje aktivnosti u satima. Unos se ponavlja sve dok korisnik ne unese nulu (0). Kada se unese nula, unos se prekida, a program računa i prikazuje ukupno trajanje u satima i ukupno trajanje u minutima.

---

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
trajanje	ceo broj	čuva trajanje aktivnosti koje korisnik unosi (u satima)
ukupnoSati	ceo broj	čuva ukupno trajanje u satima
ukupnoMinuti	ceo broj	čuva ukupno trajanje izraženo u minutima

## 3. Ulazi u program

- Trajanje aktivnosti u satima

## 4. Izlazi iz programa

- Ukupno trajanje u satima
- Ukupno trajanje u minutima

## 5. Redosled koraka

1. Napraviti celobrojnu promenljivu ukupnoSati i postaviti vrednost na 0.
2. Tražiti od korisnika da unese trajanje aktivnosti u satima.
3. Uneti trajanje i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa (trajanje).
4. Proveriti da li je vrednost promenljive trajanje različita od 0.
5. Ako jeste:
  - a) dodati vrednost promenljive trajanje na promenljivu ukupnoSati,
  - b) vratiti se na korak 2.
6. Ako nije, izračunati ukupno trajanje u minutima tako što se vrednost ukupnoSati pomnoži sa 60 i skladištiti rezultat u promenljivu ukupnoMinuti.
7. Prikazati ukupno trajanje u satima i u minutima.

```
// K4 - Zadatak 3

// 1. Napraviti celobrojnu promenljivu ukupnoSati i postaviti vrednost na 0
int ukupnoSati = 0;

// 2. Tražiti od korisnika da unese trajanje aktivnosti u satima
Console.WriteLine("Unesite trajanje aktivnosti u satima:");

// 3. Uneti trajanje i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa
int trajanje = int.Parse(Console.ReadLine());

// 4. Proveriti da li je vrednost promenljive trajanje različita od 0
while (trajanje != 0)
{
    // 5a) dodati vrednost promenljive trajanje na promenljivu ukupnoSati
    ukupnoSati += trajanje;

    // 5b) vratiti se na korak 2
    Console.WriteLine("Unesite trajanje aktivnosti u satima:");
    trajanje = int.Parse(Console.ReadLine());
}

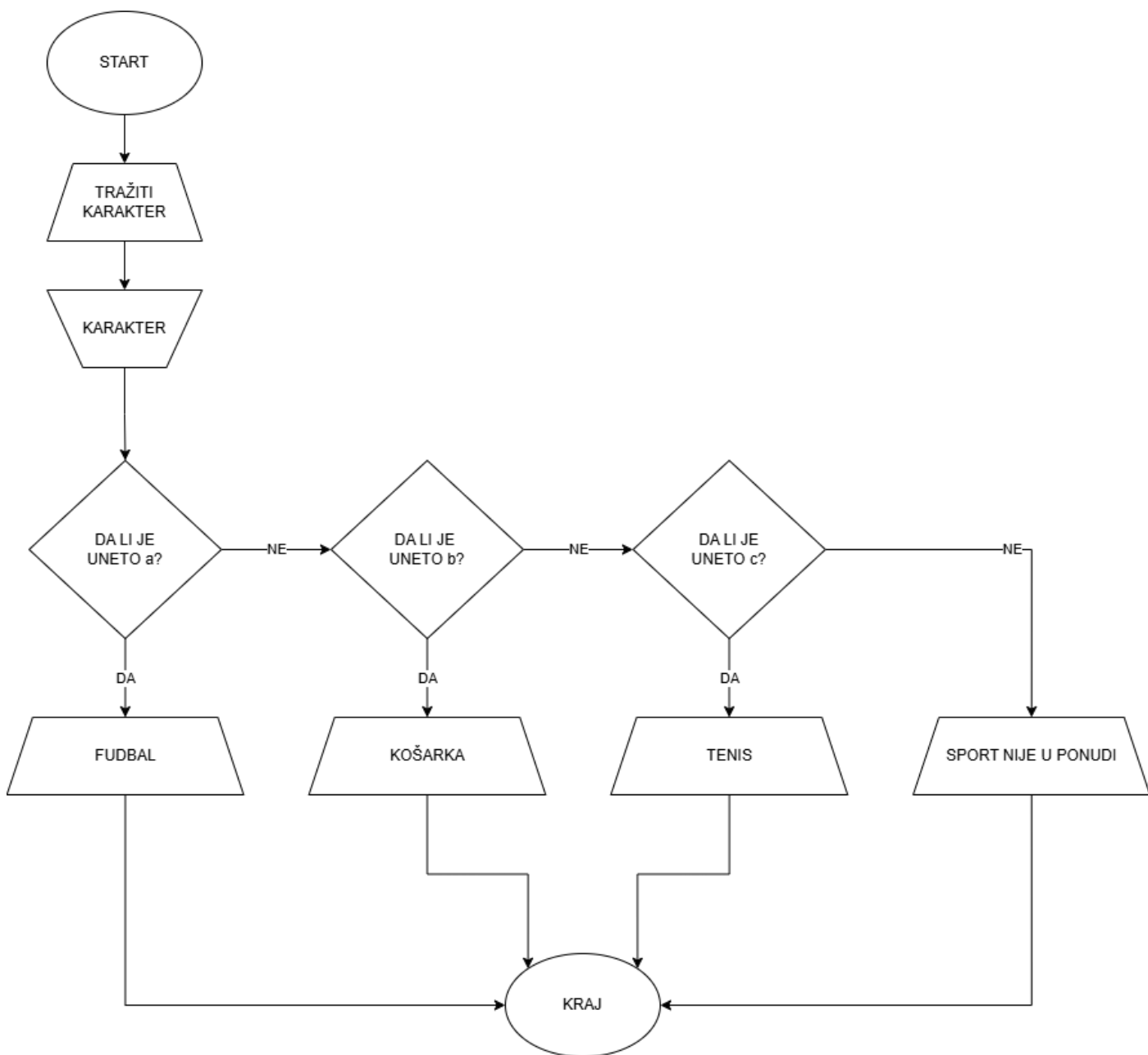
// 6. Izračunati ukupno trajanje u minutima
int ukupnoMinuti = ukupnoSati * 60;

// 7. Prikazati ukupno trajanje u satima i u minutima
Console.WriteLine("Ukupno trajanje u satima: {0}", ukupnoSati);
Console.WriteLine("Ukupno trajanje u minutima: {0}", ukupnoMinuti);
```

## K5 – Zadatak 1

Program treba da pita korisnika kojim sportom želi da se bavi. Korisnik unosom karaktera bira:

- a – fudbal
  - b – košarka
  - c – tenis.
- Program ispisuje sport koji je izabran. Ako korisnik unese drugi karakter, program ispisuje: „Sport nije u ponudi.“



## 1. Opis zadatka (K5 – Zadatak 1)

Program treba da pita korisnika kojim sportom želi da se bavi. Korisnik unosom karaktera bira:

- a – fudbal
- b – košarka
- c – tenis.

Program ispisuje sport koji je izabran. Ako korisnik unese drugi karakter, program ispisuje: „Sport nije u ponudi.“

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
izbor	karakter	čuva karakter koji korisnik unosi

## 3. Ulazi u program

- Jedan karakter

## 4. Izlazi iz programa

- Naziv izabranog sporta ili poruka: „Sport nije u ponudi.“

## 5. Redosled koraka

1. Tražiti od korisnika da unosom karaktera izabere sport (a, b ili c).
2. Uneti karakter i skladištiti ga u promenljivu znakovnog tipa (izbor).
3. Proveriti da li je vrednost promenljive izbor jednaka karakteru 'a'.
4. Ako jeste, ispisati: „Fudbal“.
5. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive izbor jednaka karakteru 'b'.
6. Ako jeste, ispisati: „Košarka“.
7. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive izbor jednaka karakteru 'c'.
8. Ako jeste, ispisati: „Tenis“.
9. Ako nije, ispisati poruku: „Sport nije u ponudi.“

```
// K5 - Zadatak 1

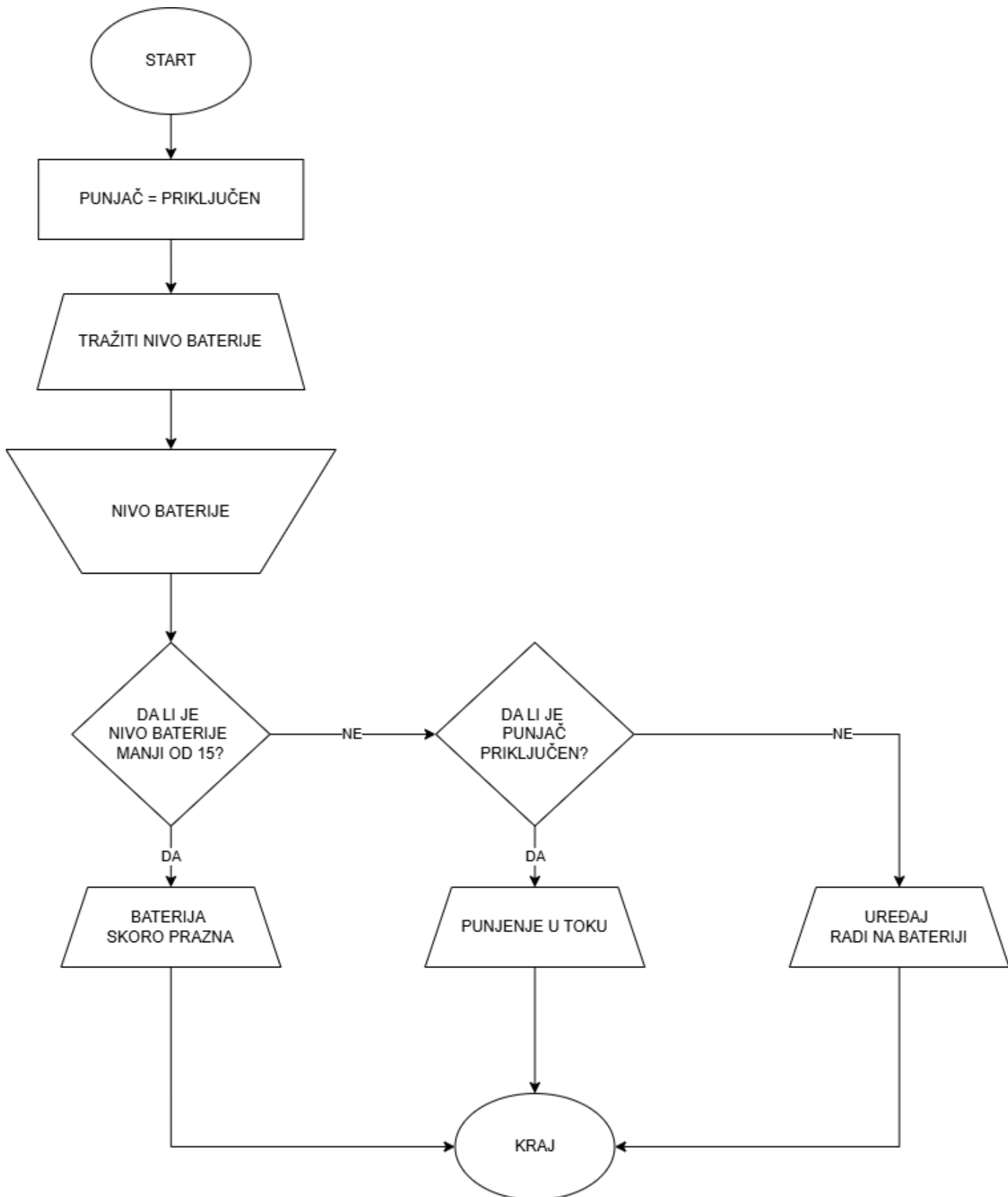
// 1. Tražiti od korisnika da unosom karaktera izabere sport (a, b ili c)
Console.WriteLine("Izaberite sport (a, b ili c):");

// 2. Uneti karakter i skladištiti ga u promenljivu znakovnog tipa
char izbor = char.Parse(Console.ReadLine());

// 3. Proveriti da li je vrednost promenljive izbor jednaka karakteru 'a'
if (izbor == 'a')
{
    // 4. Ako jeste
    Console.WriteLine("Fudbal");
}
else if (izbor == 'b')
{
    // 6. Ako jeste
    Console.WriteLine("Košarka");
}
else if (izbor == 'c')
{
    // 8. Ako jeste
    Console.WriteLine("Tenis");
}
else
{
    // 9. Ako nije
    Console.WriteLine("Sport nije u ponudi.");
}
```

## K5 – Zadatak 2

Program treba da traži od korisnika da unese nivo baterije u procentima (0–100). Ako je nivo baterije manji od 15%, program ispisuje da je baterija skoro prazna. Ako je nivo 15% ili veći, proverava se da li je punjač priključen (ta informacija je definisana u programu), i na osnovu toga se ispisuje odgovarajuća poruka.



## 1. Opis zadatka (K5 – Zadatak 2)

Program treba da traži od korisnika da unese nivo baterije u procentima (0–100). Ako je nivo baterije manji od 15%, program ispisuje da je baterija skoro prazna. Ako je nivo 15% ili veći, proverava se da li je punjač priključen (ta informacija je definisana u programu), i na osnovu toga se ispisuje odgovarajuća poruka.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
nivo	ceo broj	čuva procenat baterije koji korisnik unosi
punjac	logički tip	čuva informaciju da li je punjač priključen

## 3. Ulazi u program

- Nivo baterije (0–100)

## 4. Izlazi iz programa

- Poruka: „Baterija skoro prazna.“, „Punjenje u toku.“ ili „Uređaj radi na bateriji.“

## 5. Redosled koraka

1. Deklarisati i dodeliti vrednost promenljivoj logičkog tipa (punjac) unutar programa.
2. Tražiti od korisnika da unese nivo baterije u procentima.
3. Uneti procenat i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa (nivo).
4. Proveriti da li je vrednost promenljive nivo manja od 15.
5. Ako jeste, ispisati poruku: „Baterija skoro prazna.“
6. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive punjac jednaka true.
7. Ako jeste, ispisati poruku: „Punjenje u toku.“
8. Ako nije, ispisati poruku: „Uređaj radi na bateriji.“

```
// K5 - Zadatak 2

// 1. Deklarisati i dodeliti vrednost promenljivoj logičkog tipa unutar programa
bool punjac = true;

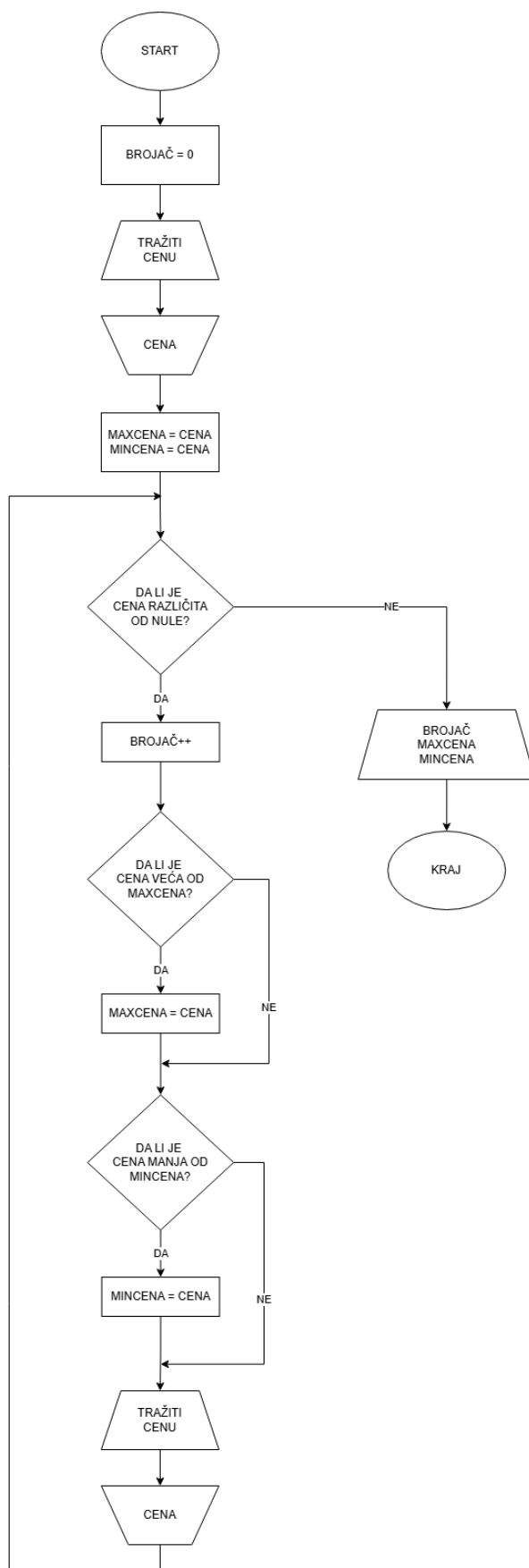
// 2. Tražiti od korisnika da unese nivo baterije u procentima
Console.WriteLine("Unesite nivo baterije u procentima:");

// 3. Uneti procenat i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa
int nivo = int.Parse(Console.ReadLine());

// 4. Proveriti da li je vrednost promenljive nivo manja od 15
if (nivo < 15)
{
    // 5. Ako jeste
    Console.WriteLine("Baterija skoro prazna.");
}
else
{
    // 6. Proveriti da li je vrednost promenljive punjac jednaka true
    if (punjac == true)
    {
        // 7. Ako jeste
        Console.WriteLine("Punjenje u toku.");
    }
    else
    {
        // 8. Ako nije
        Console.WriteLine("Uređaj radi na bateriji.");
    }
}
}
```

### K5 – Zadatak 3

Program treba da traži od korisnika da unosi cene proizvoda (pozitivne brojeve). Unos se ponavlja sve dok korisnik ne unese nulu (0), čime se unos prekida. Nakon prekida unosa program treba da prikaže ukupan broj unetih proizvoda, najvišu i najnižu unetu cenu.



## 1. Opis zadatka (K5 – Zadatak 3)

Program treba da traži od korisnika da unosi cene proizvoda (pozitivne brojeve). Unos se ponavlja sve dok korisnik ne unese nulu (0), čime se unos prekida. Nakon prekida unosa program treba da prikaže ukupan broj unetih proizvoda, najvišu i najnižu unetu cenu.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
cena	decimalni broj	čuva cenu proizvoda koju korisnik unosi
brojProizvoda	ceo broj	čuva broj unetih proizvoda
maxCena	decimalni broj	čuva najvišu unetu cenu
minCena	decimalni broj	čuva najnižu unetu cenu

## 3. Ulazi u program

- Cene proizvoda (pozitivni brojevi)

## 4. Izlazi iz programa

- Ukupan broj unetih proizvoda, najviša uneta cena, najniža uneta cena

## 5. Redosled koraka

1. Napraviti celobrojnu promenljivu brojProizvoda i postaviti vrednost na 0.
2. Napraviti decimalne promenljive maxCena i minCena.
3. Tražiti od korisnika da unese cenu proizvoda.
4. Uneti cenu i skladištiti je u promenljivu decimalnog tipa (cena).
5. Unetu vrednost dodeliti i promenljivim maxCena i minCena.
6. Proveriti da li je vrednost promenljive cena različita od nule.
7. Ako jeste:
  - a. povećati vrednost promenljive brojProizvoda za 1,
  - b. proveriti da li je uneta cena veća od maxCena,
    - i. Ako jeste sačuvati vrednost promenljive cena u promenljivu maxCena.
  - c. proveriti da li je uneta cena manja od minCena,
    - i. Ako jeste sačuvati vrednost promenljive cena u promenljivu minCena.
  - d. vratiti se na korak 3.
8. Ako nije prikazati broj unetih proizvoda, najvišu i najnižu cenu.

```

// K5 - Zadatak 3

// 1. Napraviti celobrojnu promenljivu brojProizvoda i postaviti vrednost na 0
int brojProizvoda = 0;

// 2. Napraviti decimalne promenljive maxCena i minCena
double maxCena;
double minCena;

// 3. Tražiti od korisnika da unese cenu proizvoda
Console.WriteLine("Unesite cenu proizvoda:");

// 4. Uneti cenu i skladištiti je u promenljivu decimalnog tipa
double cena = double.Parse(Console.ReadLine());

// 5. Unetu vrednost dodeliti i promenljivim maxCena i minCena
maxCena = cena;
minCena = cena;

// 6. Proveriti da li je vrednost promenljive cena različita od nule
while (cena != 0)
{
    // 7a) povećati vrednost promenljive brojProizvoda za 1
    brojProizvoda++;

    // 7b) proveriti da li je uneta cena veća od maxCena
    if (cena > maxCena)
    {
        // 7bi) sačuvati vrednost promenljive cena u promenljivu maxCena
        maxCena = cena;
    }

    // 7c) proveriti da li je uneta cena manja od minCena
    if (cena < minCena)
    {
        // 7ci) sačuvati vrednost promenljive cena u promenljivu minCena
        minCena = cena;
    }

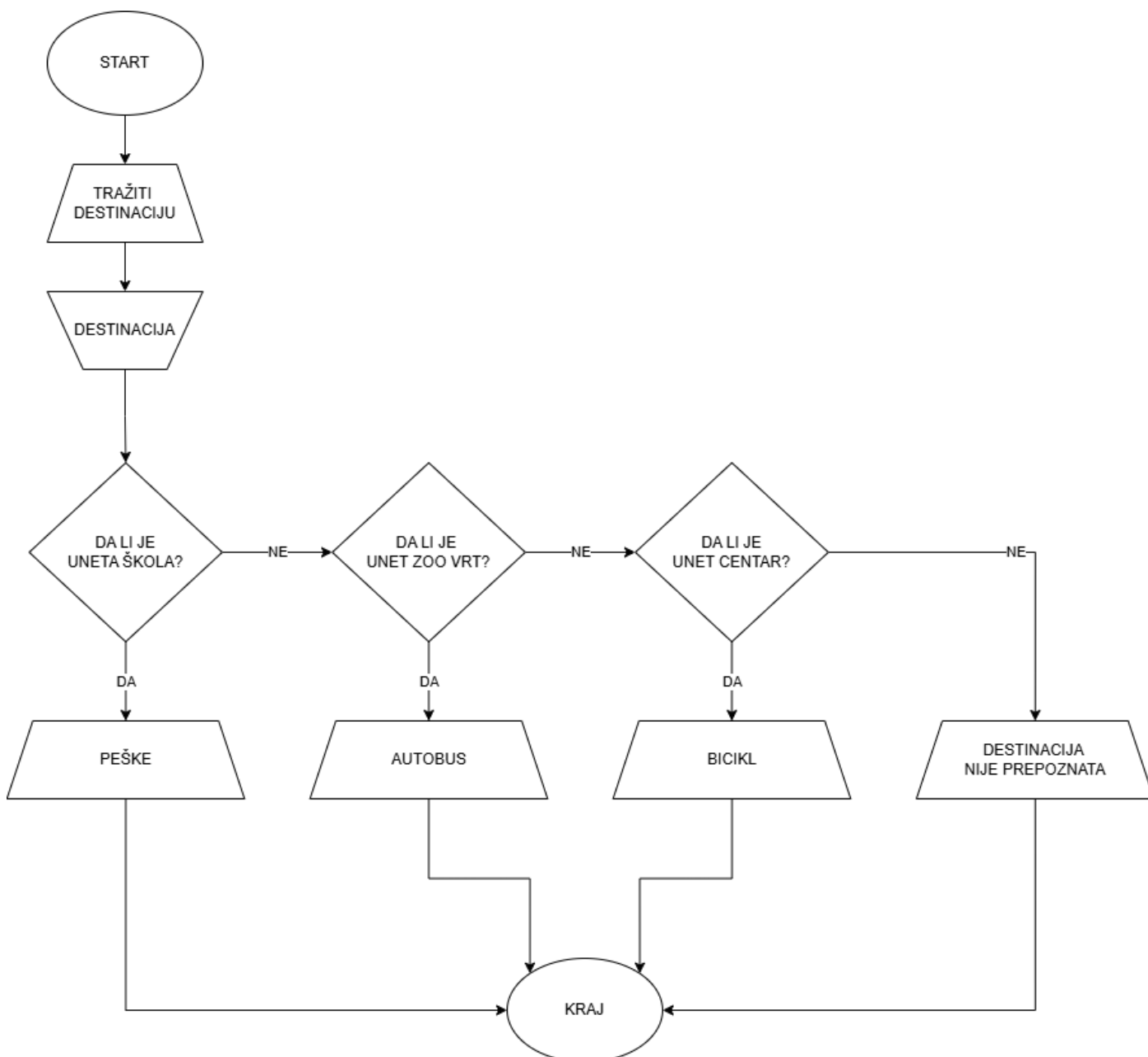
    // 7d) vratiti se na korak 3
    Console.WriteLine("Unesite cenu proizvoda:");
    cena = double.Parse(Console.ReadLine());
}

// 8. Ako nije prikazati broj unetih proizvoda, najvišu i najnižu cenu
Console.WriteLine("Broj unetih proizvoda: {0}", brojProizvoda);
Console.WriteLine("Najviša cena: {0}", maxCena);
Console.WriteLine("Najniža cena: {0}", minCena);

```

## K6 – Zadatak 1

Program treba da traži od korisnika da unese destinaciju. Na osnovu unete destinacije program ispisuje preporučeni vid prevoza. Ako korisnik unese destinaciju koja nije u ponudi, program ispisuje odgovarajuću poruku.



## 1. Opis zadatka (K6 – Zadatak 1)

Program treba da traži od korisnika da unese destinaciju. Na osnovu unete destinacije program ispisuje preporučeni vid prevoza. Ako korisnik unese destinaciju koja nije u ponudi, program ispisuje odgovarajuću poruku.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
destinacija	tekst	čuva naziv destinacije koju korisnik unosi

## 3. Ulazi u program

- Naziv destinacije (škola, zoo vrt, centar)

## 4. Izlazi iz programa

- Poruka: „peške“, „autobus“, „bicikl“ ili „Destinacija nije prepoznata.“

## 5. Redosled koraka

- Tražiti od korisnika da unese naziv destinacije.
- Uneti destinaciju i skladištiti je u promenljivu tekstualnog tipa (destinacija).
- Proveriti da li je vrednost promenljive destinacija jednaka škola.
- Ako jeste, ispisati: „peške“.
- Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive destinacija jednaka zoo vrt.
- Ako jeste, ispisati: „autobus“.
- Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive destinacija jednaka centar.
- Ako jeste, ispisati: „bicikl“.
- Ako nije, ispisati poruku: „Destinacija nije prepoznata.“

```
// K6 - Zadatak 1

// 1. Tražiti od korisnika da unese naziv destinacije
Console.WriteLine("Unesite naziv destinacije:");

// 2. Uneti destinaciju i skladištiti je u promenljivu tekstualnog tipa
string destinacija = Console.ReadLine();

// 3-9. Provera destinacije pomoću switch naredbe
switch (destinacija)
{
    case "skola":
        // 4. Ako jeste
        Console.WriteLine("peške");
        break;

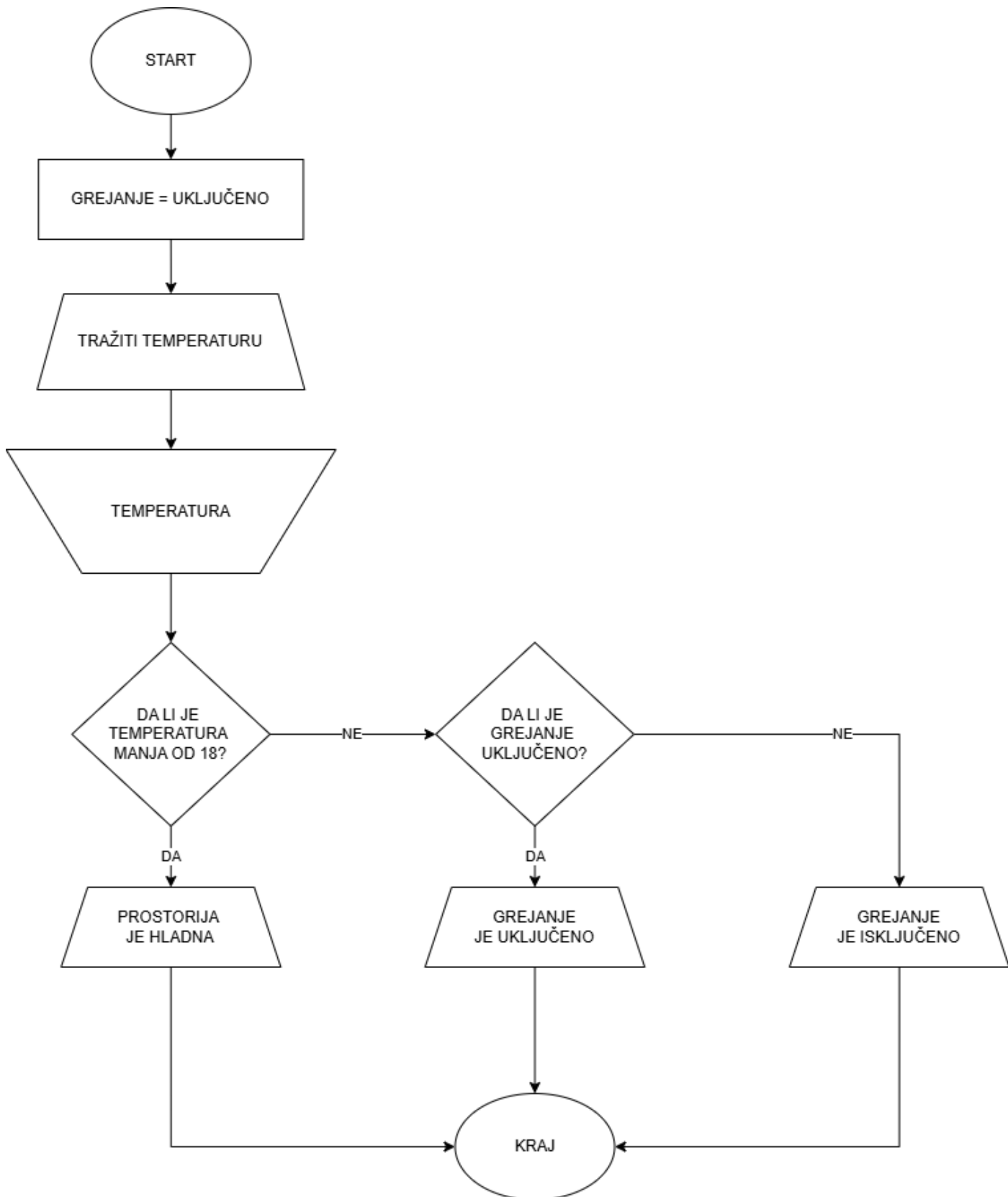
    case "zoo vrt":
        // 6. Ako jeste
        Console.WriteLine("autobus");
        break;

    case "centar":
        // 8. Ako jeste
        Console.WriteLine("bicikl");
        break;

    default:
        // 9. Ako nije
        Console.WriteLine("Destinacija nije prepoznata.");
        break;
}
```

## K6 – Zadatak 2

Program treba da traži od korisnika da unese temperaturu u prostoriji (u °C). Ako je temperatura manja od 18°C, program ispisuje da je prostorija hladna. Ako je temperatura 18°C ili veća, proverava se da li je grejanje uključeno (ta informacija je definisana u programu), i na osnovu toga se ispisuje odgovarajuća poruka.



## 1. Opis zadatka (K6 – Zadatak 2)

Program treba da traži od korisnika da unese temperaturu u prostoriji (u °C). Ako je temperatura manja od 18°C, program ispisuje da je prostorija hladna. Ako je temperatura 18°C ili veća, proverava se da li je grejanje uključeno (ta informacija je definisana u programu), i na osnovu toga se ispisuje odgovarajuća poruka.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
temperatura	decimalni broj	čuva temperaturu koju korisnik unosi
grejanje	logički tip	čuva informaciju da li je grejanje uključeno

## 3. Ulazi u program

- Temperatura u prostoriji (u °C)

## 4. Izlazi iz programa

- Poruka: „Prostorija je hladna.“, „Grejanje je uključeno.“ ili „Grejanje je isključeno.“

## 5. Redosled koraka

1. Deklarisati i dodeliti vrednost promenljivoj logičkog tipa (grejanje) unutar programa.
2. Tražiti od korisnika da unese temperaturu u prostoriji.
3. Uneti temperaturu i skladištiti je u promenljivu decimalnog tipa (temperatura).
4. Proveriti da li je vrednost promenljive temperatura manja od 18.
5. Ako jeste, ispisati poruku: „Prostorija je hladna.“
6. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive grejanje jednaka true.
7. Ako jeste, ispisati poruku: „Grejanje je uključeno.“
8. Ako nije, ispisati poruku: „Grejanje je isključeno.“

```
// K6 - Zadatak 2

// 1. Deklarisati i dodeliti vrednost promenljivoj logičkog tipa unutar programa
bool grejanje = true;

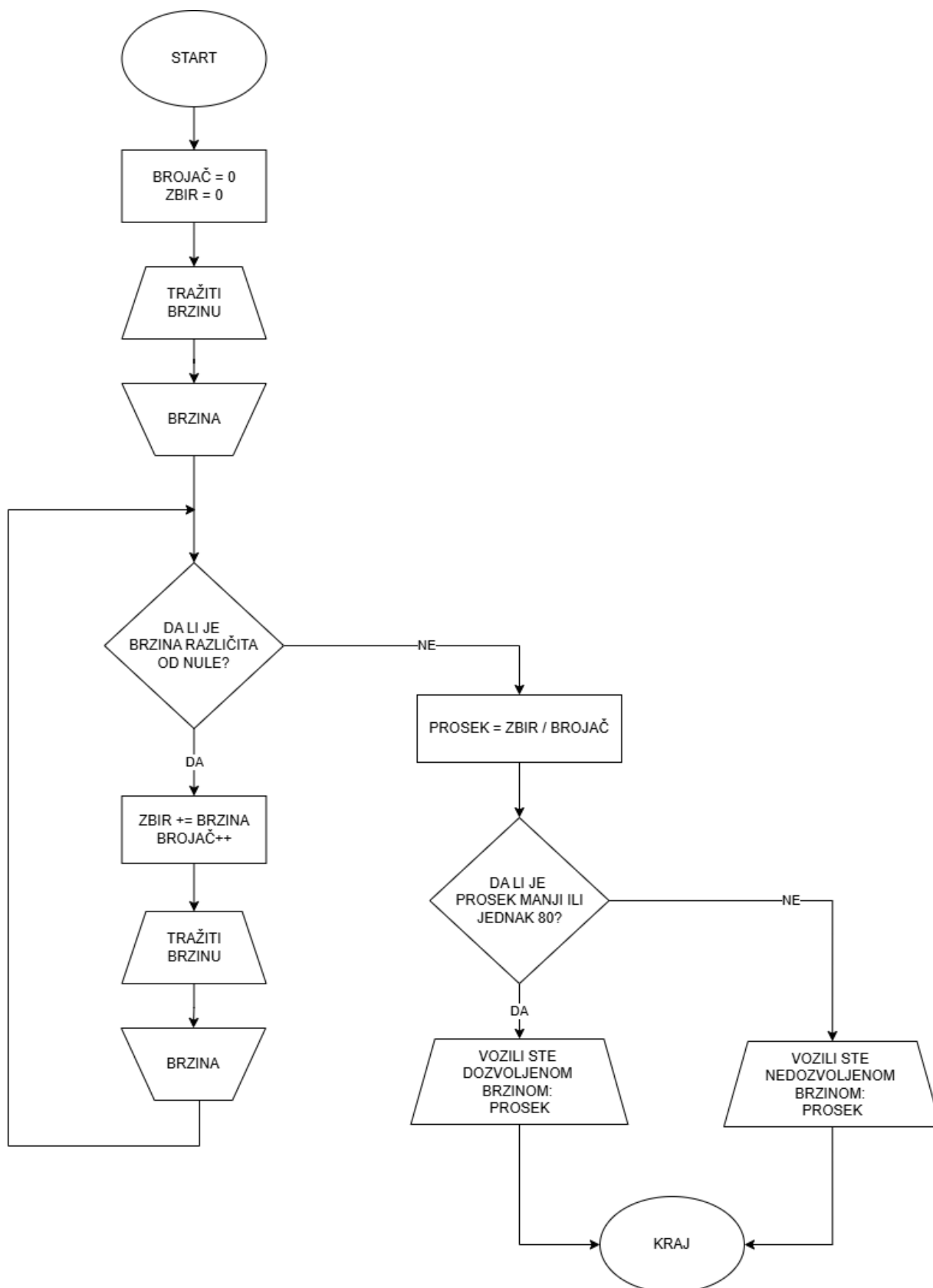
// 2. Tražiti od korisnika da unese temperaturu u prostoriji
Console.WriteLine("Unesite temperaturu u prostoriji:");

// 3. Uneti temperaturu i skladištiti je u promenljivu decimalnog tipa
double temperatura = double.Parse(Console.ReadLine());

// 4. Proveriti da li je vrednost promenljive temperatura manja od 18
if (temperatura < 18)
{
    // 5. Ako jeste
    Console.WriteLine("Prostorija je hladna.");
}
else
{
    // 6. Proveriti da li je vrednost promenljive grejanje jednaka true
    if (grejanje == true)
    {
        // 7. Ako jeste
        Console.WriteLine("Grejanje je uključeno.");
    }
    else
    {
        // 8. Ako nije
        Console.WriteLine("Grejanje je isključeno.");
    }
}
}
```

### K6 – Zadatak 3

Program treba da traži od korisnika da unosi brzinu vozila u km/h. Unos se ponavlja sve dok korisnik ne unese nulu (0), čime se unos prekida. Nakon prekida unosa program izračunava prosečnu brzinu kretanja i ispisuje poruku u zavisnosti od dobijenog proseka.



## 1. Opis zadatka (K6 – Zadatak 3)

Program treba da traži od korisnika da unosi brzinu vozila u km/h. Unos se ponavlja sve dok korisnik ne unese nulu (0), čime se unos prekida. Nakon prekida unosa program izračunava prosečnu brzinu kretanja i ispisuje poruku u zavisnosti od dobijenog proseka.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
brzina	ceo broj	čuva brzinu koju korisnik unosi
zbir	ceo broj	čuva zbir svih unetih brzina
brojUnosa	ceo broj	čuva broj unetih brzina
prosek	decimalni broj	čuva prosečnu brzinu kretanja

## 3. Ulazi u program

- Brzine vozila u km/h

## 4. Izlazi iz programa

- Prosečna brzina kretanja
- Poruka: „Vozili ste dozvoljenom brzinom.“ ili „Vozili ste nedozvoljenom brzinom.“

## 5. Redosled koraka

1. Napraviti celobrojne promenljive zbir i brojUnosa i postaviti im vrednosti na 0.
2. Tražiti od korisnika da unese brzinu vozila u km/h.
3. Uneti brzinu i skladištiti je u promenljivu celobrojnog tipa (brzina).
4. Proveriti da li je vrednost promenljive brzina različita od 0.
5. Ako jeste:
  - a) dodati vrednost promenljive brzina na promenljivu zbir,
  - b) povećati vrednost promenljive brojUnosa za 1,
  - c) vratiti se na korak 2.
6. Ako nije, izračunati prosečnu brzinu tako što se zbir podeli sa brojUnosa i rezultat skladištiti u promenljivu prosek.
7. Proveriti da li je vrednost promenljive prosek manja ili jednaka 80.
8. Ako jeste, ispisati poruku: „Vozili ste dozvoljenom brzinom.“
9. Ako nije, ispisati poruku: „Vozili ste nedozvoljenom brzinom.“

```

// K6 - Zadatak 3

// 1. Napraviti celobrojne promenljive zbir i brojUnosa i postaviti im vrednosti na 0
int zbir = 0;
int brojUnosa = 0;

// 2. Tražiti od korisnika da unese brzinu vozila u km/h
Console.WriteLine("Unesite brzinu vozila u km/h:");

// 3. Uneti brzinu i skladištiti je u promenljivu celobrojnog tipa
int brzina = int.Parse(Console.ReadLine());

// 4. Proveriti da li je vrednost promenljive brzina različita od 0
while (brzina != 0)
{
    // 5a) dodati vrednost promenljive brzina na promenljivu zbir
    zbir += brzina;

    // 5b) povećati vrednost promenljive brojUnosa za 1
    brojUnosa++;

    // 5c) vratiti se na korak 2
    Console.WriteLine("Unesite brzinu vozila u km/h:");
    brzina = int.Parse(Console.ReadLine());
}

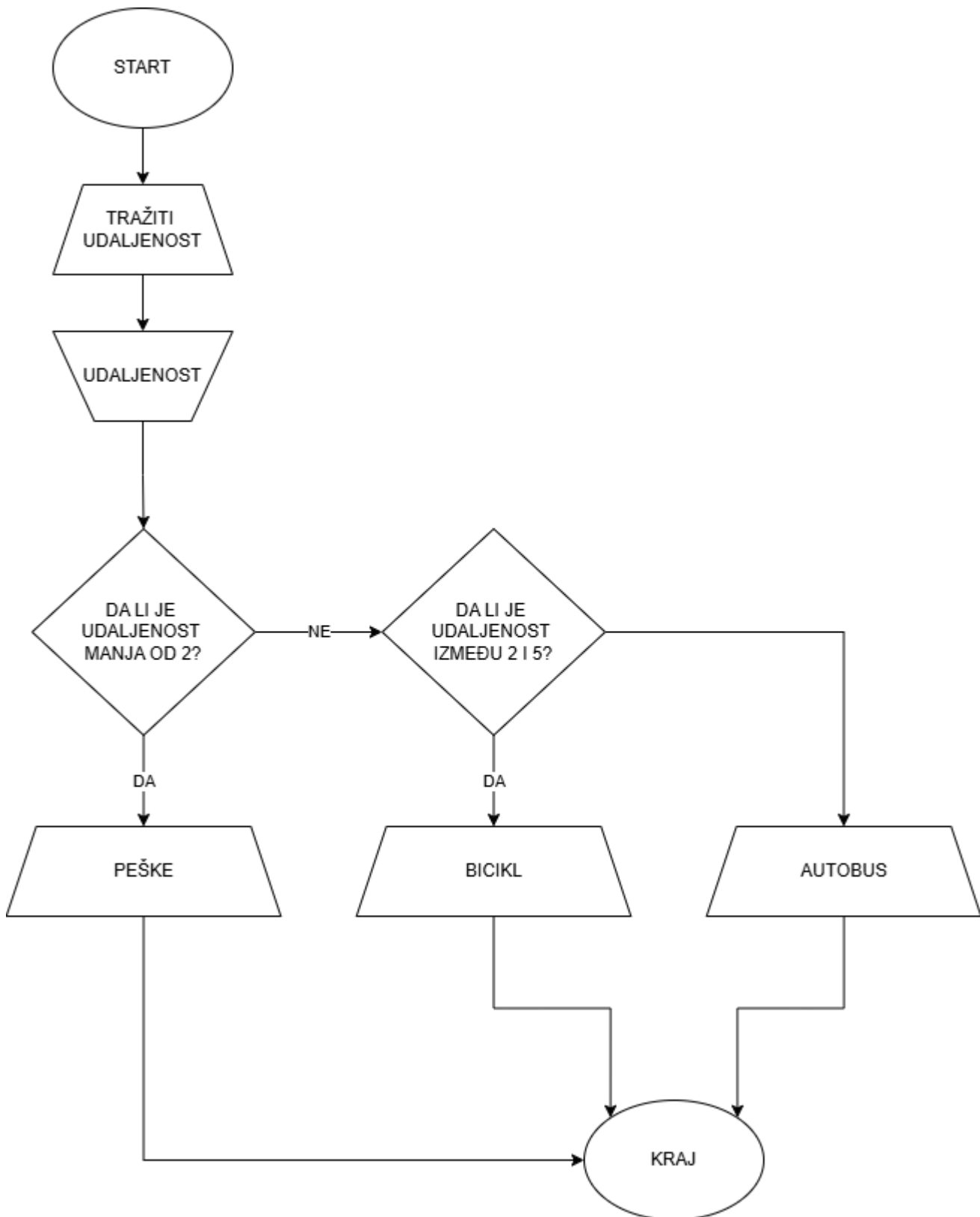
// 6. Izračunati prosečnu brzinu
double prosek = (double)zbir / brojUnosa;

// 7-9. Proveriti prosečnu brzinu i ispisati odgovarajuću poruku
if (prosek <= 80)
{
    // 8. Ako jeste
    Console.WriteLine("Vozili ste dozvoljenom brzinom.");
}
else
{
    // 9. Ako nije
    Console.WriteLine("Vozili ste nedozvoljenom brzinom.");
}

```

## K7 – Zadatak 1

Program treba da traži od korisnika da unese udaljenost do odredišta (u kilometrima). Na osnovu unete udaljenosti program ispisuje preporučeni vid prevoza.



## 1. Opis zadatka (K7 – Zadatak 1)

Program treba da traži od korisnika da unese udaljenost do odredišta (u kilometrima). Na osnovu unete udaljenosti program ispisuje preporučeni vid prevoza.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
udaljenost	decimalni broj	čuva udaljenost do odredišta u kilometrima

## 3. Ulazi u program

- Udaljenost do odredišta (u kilometrima)

## 4. Izlazi iz programa

- Poruka: „peške“, „bicikl“ ili „autobus“

## 5. Redosled koraka

1. Tražiti od korisnika da unese udaljenost do odredišta u kilometrima.
2. Uneti udaljenost i skladištiti je u promenljivu decimalnog tipa (udaljenost).
3. Proveriti da li je vrednost promenljive udaljenost manja od 2.
4. Ako jeste, ispisati: „peške“.
5. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive udaljenost između 2 i 5 (uključujući granice po potrebi).
6. Ako jeste, ispisati poruku: „bicikl“.
7. Ako nije, ispisati poruku: „autobus“.

```
// K7 - Zadatak 1

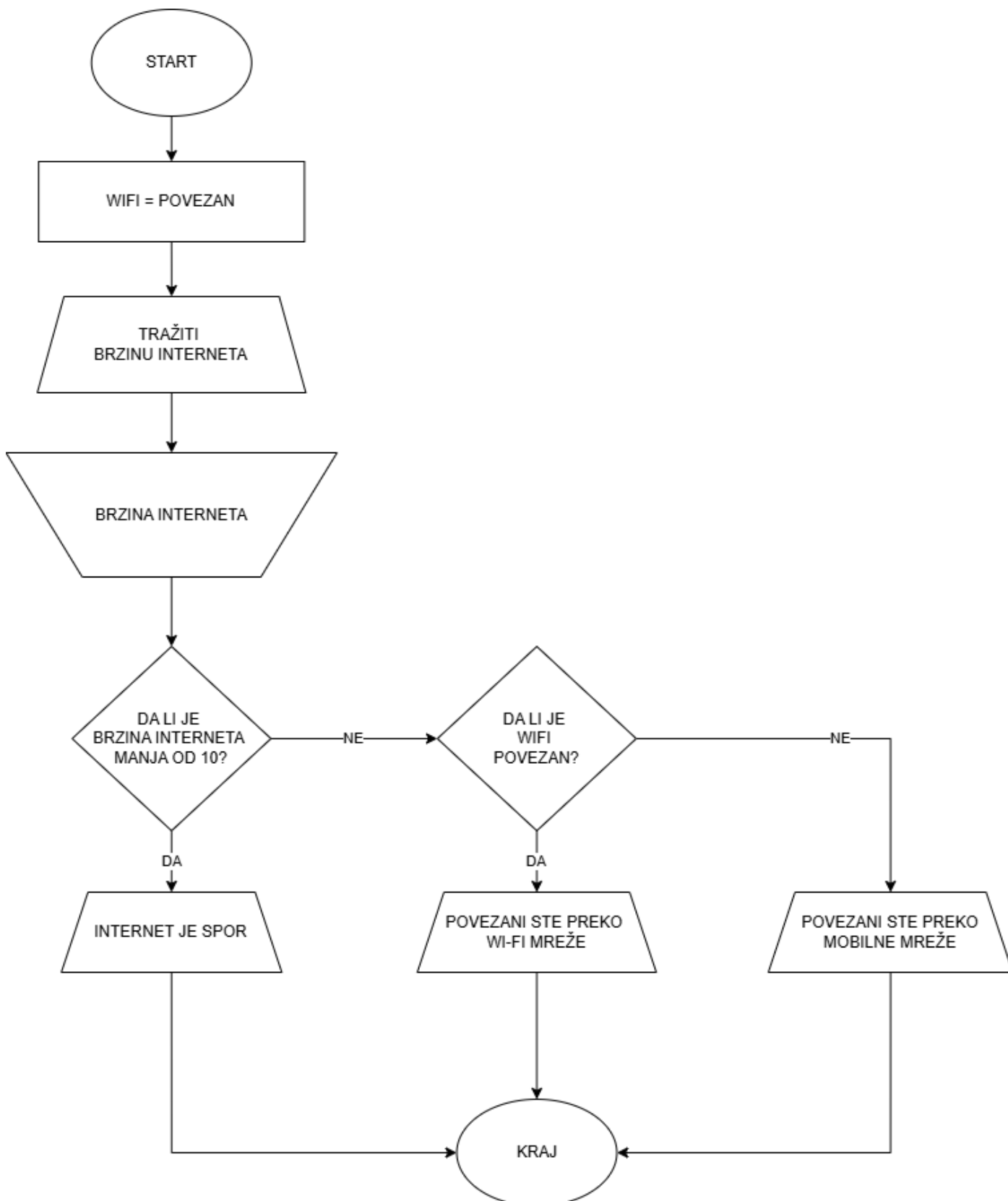
// 1. Tražiti od korisnika da unese udaljenost do odredišta u kilometrima
Console.WriteLine("Unesite udaljenost do odredišta u kilometrima:");

// 2. Uneti udaljenost i skladištiti je u promenljivu decimalnog tipa
double udaljenost = double.Parse(Console.ReadLine());

// 3. Proveriti da li je vrednost promenljive udaljenost manja od 2
if (udaljenost < 2)
{
    // 4. Ako jeste
    Console.WriteLine("peške");
}
else if (udaljenost >= 2 && udaljenost <= 5)
{
    // 6. Ako jeste
    Console.WriteLine("bicikl");
}
else
{
    // 7. Ako nije
    Console.WriteLine("autobus");
}
```

## K7 – Zadatak 2

Program treba da traži od korisnika da unese brzinu interneta u Mbps. Ako je brzina manja od 10 Mbps, program ispisuje da je internet spor. Ako je brzina 10 Mbps ili veća, proverava se da li je korisnik povezan preko Wi-Fi mreže (ta informacija je definisana u programu), i na osnovu toga se ispisuje odgovarajuća poruka.



## 1. Opis zadatka (K7 – Zadatak 2)

Program treba da traži od korisnika da unese brzinu interneta u Mbps. Ako je brzina manja od 10 Mbps, program ispisuje da je internet spor. Ako je brzina 10 Mbps ili veća, proverava se da li je korisnik povezan preko Wi-Fi mreže (ta informacija je definisana u programu), i na osnovu toga se ispisuje odgovarajuća poruka.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
brzina	ceo broj	čuva brzinu interneta koju korisnik unosi (u Mbps)
wifi	logički tip	čuva informaciju da li je korisnik povezan preko Wi-Fi mreže

## 3. Ulazi u program

- Brzina interneta u Mbps

## 4. Izlazi iz programa

- Poruka: „Internet je spor.“, „Povezani ste preko Wi-Fi mreže.“ ili „Povezani ste preko mobilne mreže.“

## 5. Redosled koraka

1. Deklarisati i dodeliti vrednost promenljivoj logičkog tipa (wifi) unutar programa.
2. Tražiti od korisnika da unese brzinu interneta u Mbps.
3. Uneti brzinu i skladištiti je u promenljivu celobrojnog tipa (brzina).
4. Proveriti da li je vrednost promenljive brzina manja od 10.
5. Ako jeste, ispisati poruku: „Internet je spor.“
6. Ako nije, proveriti da li je vrednost promenljive wifi jednaka true.
7. Ako jeste, ispisati poruku: „Povezani ste preko Wi-Fi mreže.“
8. Ako nije, ispisati poruku: „Povezani ste preko mobilne mreže.“

```
// K7 - Zadatak 2

// 1. Deklarisati i dodeliti vrednost promenljivoj logičkog tipa unutar programa
bool wifi = true;

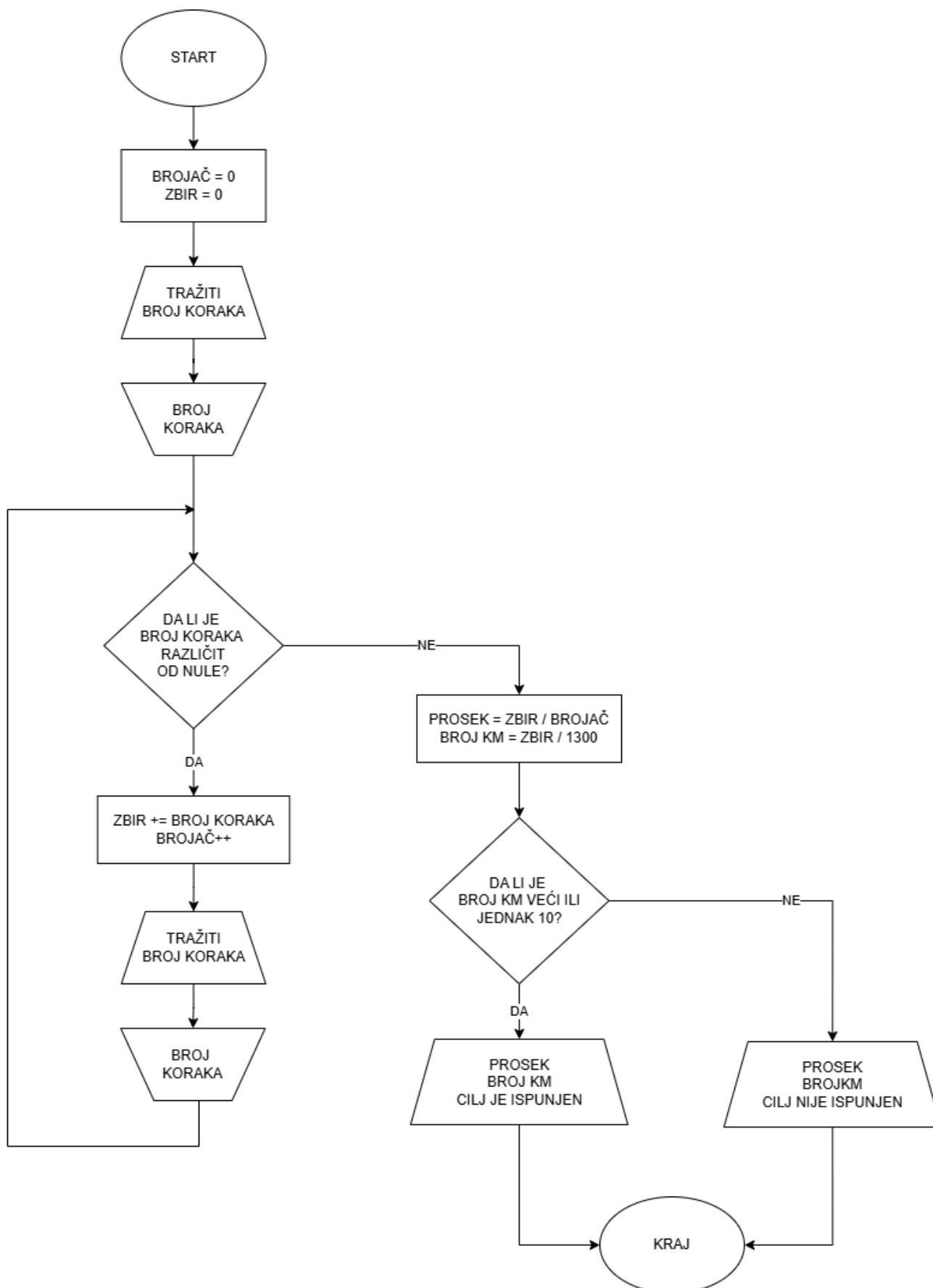
// 2. Tražiti od korisnika da unese brzinu interneta u Mbps
Console.WriteLine("Unesite brzinu interneta u Mbps:");

// 3. Uneti brzinu i skladištiti je u promenljivu celobrojnog tipa
int brzina = int.Parse(Console.ReadLine());

// 4. Proveriti da li je vrednost promenljive brzina manja od 10
if (brzina < 10)
{
    // 5. Ako jeste
    Console.WriteLine("Internet je spor.");
}
else
{
    // 6. Proveriti da li je vrednost promenljive wifi jednaka true
    if (wifi == true)
    {
        // 7. Ako jeste
        Console.WriteLine("Povezani ste preko Wi-Fi mreže.");
    }
    else
    {
        // 8. Ako nije
        Console.WriteLine("Povezani ste preko mobilne mreže.");
    }
}
}
```

### K7 – Zadatak 3

Program treba da traži od korisnika da unosi broj koraka. Unos se ponavlja sve dok korisnik ne unese nulu (0), čime se unos prekida. Nakon prekida unosa program računa i prikazuje prosečan broj koraka, broj pređenih kilometara i poruku da li je cilj ispunjen.



## 1. Opis zadatka (K7 – Zadatak 3)

Program treba da traži od korisnika da unosi broj koraka. Unos se ponavlja sve dok korisnik ne unese nulu (0), čime se unos prekida. Nakon prekida unosa program računa i prikazuje prosečan broj koraka, broj pređenih kilometara i poruku da li je cilj ispunjen.

## 2. Promenljive koje su potrebne

Naziv	Tip	Svrha promenljive
koraci	ceo broj	čuva broj koraka koji korisnik unosi
zbirKoraka	ceo broj	čuva zbir svih unetih koraka
brojUnosa	ceo broj	čuva broj unosa
prosekKoraka	decimalni broj	čuva prosečan broj koraka
kilometri	decimalni broj	čuva broj pređenih kilometara

## 3. Ulazi u program

- Broj koraka

## 4. Izlazi iz programa

- Prosečan broj koraka, broj pređenih kilometara, poruka: „Cilj je ispunjen.“ ili „Cilj nije ispunjen.“

## 5. Redosled koraka

1. Napraviti promenljive zbirKoraka i brojUnosa i postaviti im vrednost na 0.
2. Tražiti od korisnika da unese broj koraka.
3. Uneti broj koraka i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa (koraci).
4. Proveriti da li je vrednost promenljive koraci različita od 0.
5. Ako jeste:
  - a) dodati vrednost promenljive koraci na promenljivu zbirKoraka,
  - b) povećati vrednost promenljive brojUnosa za 1,
  - c) vratiti se na korak 2.
6. Ako nije izračunati prosečan broj koraka tako što se zbirKoraka podeli sa brojUnosa i rezultat skladištiti u promenljivu prosekKoraka.
7. Izračunati broj pređenih kilometara tako što se zbirKoraka podeli sa 1300 i rezultat skladištiti u promenljivu kilometri.
8. Proveriti da li je vrednost promenljive kilometri veća ili jednaka 10.
9. Ako jeste ispisati poruku: „Cilj je ispunjen.“
10. Ako nije, ispisati poruku: „Cilj nije ispunjen.“

```

// K7 - Zadatak 3

// 1. Napraviti promenljive zbirKoraka i brojUnosa i postaviti im vrednost na 0
int zbirKoraka = 0;
int brojUnosa = 0;

// 2. Tražiti od korisnika da unese broj koraka
Console.WriteLine("Unesite broj koraka:");

// 3. Uneti broj koraka i skladištiti ga u promenljivu celobrojnog tipa
int koraci = int.Parse(Console.ReadLine());

// 4. Proveriti da li je vrednost promenljive koraci različita od 0
while (koraci != 0)
{
    // 5a) dodati vrednost promenljive koraci na promenljivu zbirKoraka
    zbirKoraka += koraci;

    // 5b) povećati vrednost promenljive brojUnosa za 1
    brojUnosa++;

    // 5c) vratiti se na korak 2
    Console.WriteLine("Unesite broj koraka:");
    koraci = int.Parse(Console.ReadLine());
}

// 6. Izračunati prosečan broj koraka
double prosekKoraka = (double)zbirKoraka / brojUnosa;

// 7. Izračunati broj pređenih kilometara
double kilometri = (double)zbirKoraka / 1300;

// 8-10. Proveriti da li je cilj ispunjen
if (kilometri >= 10)
{
    // 9. Ako jeste
    Console.WriteLine("Cilj je ispunjen.");
}
else
{
    // 10. Ako nije
    Console.WriteLine("Cilj nije ispunjen.");
}
}

```