
/* ZADATAK 1.

Uneti u konzolu ime, prezime i mesto prebivališta korisnika.

Program treba da ispiše korisnikovo ime i prezime i to da li je korisnik putnik ili ne, odnosno da li je iz Sombora.

*/

/* ZADATAK 2.

Uneti u konzolu ime, prezime i godište korisnika.

Program treba da ispiše korisnikovo ime i prezime i to da li je korisnik punoletan ili nije, odnosno da li ima 18 godina.

*/

/* ZADATAK 3.

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

1. čas 1415 - 1500

2. čas 1505 - 1550

3. čas 1605 - 1650

4. čas 1655 - 1740

Ukoliko čas nije u toku obavestiti korisnika da nema nastave.

*/

/* 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 već određenom.

Zatim ispisati u konzolu zbir, razliku, proizvod, količnik i ostatak pri deljenju ta dva broja.

*/

/* 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.

Ukoliko korisnik unese bilo šta sem a, b ili c ispisati da je unet pogrešan karakter.

*/

/* 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.

*/

/* ZADATAK 7.

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

*/

/* ZADATAK 8.

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

*/

/* 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 treba da bude obavešten da to što je uneo nije u ponudi.

*/

/* 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.

*/

/* ZADATAK 11.

Korisnik unosi u konzolu godišnje doba i temperaturu.
Program mu daje obaveštenje da je :
neočekivano hladno - ako su godišnja doba leto/proleće a temperatura manja ili jednaka 5.
neočekivano toplo - ako su godišnja doba zima/jesen a temperatura veca ili jednaka 30.
normalna temperatura - u bilo kom drugom slučaju.
*/

/* 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%).
*/

/* 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 deklarisan program ponavlja unos. Kada se unese broj isti kao i deklarisan korisnik se obaveštava da je pogodio traženi broj.
*/

/* ZADATAK 14.

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.
*/

/* 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.
*/

/* ZADATAK 16.

Od korisnika se traži da unese broj. Program se ponavlja dok god korisnik ne unese neparan broj nakon čega se program završava.
*/

/* ZADATAK 17.

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

/* ZADATAK 18.

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

/* 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.
*/

/* 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.

*/

/* 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.

*/

/* ZADATAK 22.

Kreirati niz od šest brojeva i dodeliti im vrednosti, a zatim na ekran ispisati:

a) prvog člana niza

b) poslednja tri člana niza

c) sve članove niza čiji su kvadrati manji od 100

*/