

Zadaci za kontrolni – Programiranje

1. Na ulazu se unose stranice pravougaonika. Preko metoda **IzracunajObim** i **IzracunajPovrsinu** odrediti obim i površinu pravougaonika i prikazati ih na izlazu (Na praznoj konzoli).
2. Preko konzole se unosi broj. Proveriti da li je uneti broj paran i proslediti odgovor (Paran je / Nije paran) proslediti na praznu konzolu.
3. Napisati program koji na konzoli ispisuje prvih 20 prirodnih brojeva koji su deljivi sa 5.
4. Preko konzole se unosi obim kruga. Izračunati njegovu površinu i proslediti je na praznu konzolu.
5. Preko konzole se unose tri broja. Izračunati njihov zbir metodom **IzracunajZbir** i njihov proizvod metodom **IzracunajProizvod** i proslediti ih na praznu konzolu.
6. Preko ulaza se unose sledeći podaci: Prezime, ime, ulica i broj, mesto stanovanja. Unete podatke prikazati na praznoj konzoli.
7. Preko konzole se unosi proizvoljan broj. Proveriti da li je uneti broj deljiv sa 3 i sa 4 i na praznu konzolu proslediti odgovor (Broj je deljiv sa / Broj nije deljiv).
8. Na konzoli ispisati sve brojeve koji su deljivi sa 5 u opsegu od 1 – 100.
9. Na konzoli ispisati sve brojeve koji su deljivi sa 5 u opsegu od 1 – 100, obrnutim redosledom.
10. Preko konzole se unose vrednosti struje kroz neki otpor i njegova otpornost. Odrediti napon na tom otporniku i prikazati ga na praznoj konzoli.
11. Pri naponu od 220V, snaga sijalice je 100W. Prikazati na praznoj konzoli kolika struja teče kroz sijalicu.
12. Preko konzole se unose tri broja. Na praznoj konzoli prikazati broj čija je vrednost u sredini (ni najmanja, ni najveća).
13. Preko konzole se unose dva broja: **a** i **b**. Izračunati količnik **a/b** preko metode **PodeliBrojeve** i prikaži količnik na praznoj konzoli (Napomena: potrebno je obezbediti proveru da li je b različito od nula).
14. Preko konzole se unose dva broja. Uz pretpostavku da su uneti brojevi katete pravouglog trougla, izračunati vrednost hipotenuze i proslediti je na praznu konzolu.
15. Preko konzole se unosi broj. Ako taj broj predstavlja poluprečnik kruga, i ujedno predstavlja i stranicu kvadrata, na izlaz proslediti broj koji predstavlja količnik površine kvadrata i površine kruga.
16. Preko konzole se unosi broj. Proveriti da li je broj manji od nule. Ako jeste, kao izlaz, na praznoj konzoli ispisati poruku: „Nije moguće izračunati koren unetog broja“. Ako broj nije manji od nule, na izlazu prikazati vrednost kvadratnog korena tog broja.
17. Na konzoli ispisati prvih 200 brojeva i njihov zbir.
18. Ako tri uneta broja preko konzole predstavljaju stranice trougla (bez provere da li to mogu biti), na izlazu prikazati površinu trougla (Napomena: potreban je Heronov obrazac).
19. Na konzoli ispisati sve brojeve u opsegu od 1 – 100 koji su deljivi sa 2 a NISU deljivi sa 3.
20. Preko metode **UnesiBroj** uneti 5 brojeva i proslediti na izlaz njihov zbir.