

PRAKTIČAN RAD

-zadaci-

1. Napisati program koji štampa veličine memorijskog prostora za osnovne tipove podataka.
2. Napisati program koji ispituje da li je uneseni broj pozitivan, negativan ili je jednak nuli.
3. Napisati program koji proverava da li je uneseni karakter razmak, tačka ili neki drugi znak
4. Odštampati prvi broj (ako postoji) koji je manji od 600 a deljiv sa brojevima 3,4,5 i 7.
5. Odštampati sve brojeve manje od 20 koji nisu deljivi sa brojem 3.
6. Napisati program koji štampa ASCII tabelu karaktera.
7. Napisati program koji sa tastature čita karaktere sve dok se ne unese karakter *EOF* i ispisuje ih na ekranu.
8. Odštampati sve delioce unesenog broja.
9. Odštampati sve savršene brojeve manje od 10.000 (broj je savršen ako je jednak zbiru svojih delilaca, osim sebe samog).
10. Napisati program koji za uneseni prirodni broj štampa zbir njegovih cifara.
11. Napisati program koji za uneseni prirodan broj ispisuje broj čije su cifre u obrnutom redosledu.
12. Napisati program koji simulira rad kalkulatora sa osnovnim operacijama +, -, *, /,- Izraz se iznosi u obliku *operator operand 1 operand2*.
13. Napisati program koji pronalazi rešenja kvadratne jednačine $ax^2 + bx + c = 0$
14. Napisati program koji štampa sve trocifrene brojeve kod kojih je druga cifra za dva veća od prve a treća za jedan veća od druge.
15. Napisati program koji uneseno malo slovo pretvara u veliko slovo.
16. Napisati program koji za uneseni karakter proverava da li je malo slovo, veliko slovo, cifra ili neki drugi karakter.
17. Napisati program koji sa tastature čita karaktere sve dok se ne unese karakter *EOF* i broji unesene samoglasnike i suglasnike
18. Napisati program koji ispisuje sve brojeve manje od 500 koji su Nivenovi i Armstrongovi.
19. Napisati rekurzivnu funkciju koja štampa prvih n prirodnih brojeva u obrnutom redosledu.
20. Učitati niz sa tastature i izračunati aritmetičku sredinu elemenata, minimalni i maksimalni element.
21. Učitati niz sa tastature dve matrice 3x3 pronaći njihov zbir i odštampati ga na ekranu.
22. Napisati funkciju koja proverava da li dat niz karaktera predstavlja ispravan heksadecimalni broj u obliku #broj i funkciju koja pretvara dati niz karaktera koji predstavlja heksadekadni broj u dekadni.
23. Sa tastature se unosi niz karaktera oblika <broj1><operator><broj2>, pri čemu su broj1 i broj2 dvocifreni brojevi a operator +,-,* ili /. Napisati program koji učitava niz karaktera, ispituje da li je ispravan izraz i izračunava vrednost unesenog izraza.
24. Napisati program koji sa tastature čita dva broja i ispisuje njihov zbir na ekranu. Memoriju za brojeve alocirati dinamički.
25. Napisati program koji sa tastature čita proizvoljan broj n , zatim definiše niz od n realnih brojeva , učitava i štampa elemente niza pristupajući im preko njihovih adresa.
26. Napisati funkciju koja dati niz sortira pomoću algoritma Bubble sort.
27. Napisati funkciju koja dati niz sortira pomoću algoritma Quick sort.
28. Napisati funkciju koja dati niz sortira pomoću algoritma Merge sort.
29. Napisati program koji omogućava rad sa stekom celih brojeva.
30. Napisati program koji omogućava rad sa redom celih brojeva.