

Prilikom uzimanja ulaznih podataka nemojte ispisivati nikakvu poruku tj. koristite funkciju `input()` sa praznim zagradama, bez argumenta. Prilikom ispisa rezultata potrebno je ispisati samo podatke, bez opisa (npr. ukoliko je rezultat koji se ispisuje 86 ne treba ispisivati `rezultat je: 86`, već samo 86)

1. (5 points) Korisnik unosi pozitivne cijele brojeve jedan ispod drugog. Kraj unosa korisnik označava sa -1. Program ispisuje sumu posljednjih cifara unesenih brojeva. U primjeru ispod posljednje cifre unesenih brojeva su: 2, 4, 3, 5 i 0, pa je njihov zbir 14.

Input:

```
32
184
3
25
10
-1
```

Output:

```
14
```

2. (5 points) Korisnik dva pozitivna cijela broja `a` i `b`. Program ispisuje sve brojeve u rasponu od `a` do `b` (uključujući obje vrijednosti) koji su djeljivi sa 3 ili koji u sebi sadrže barem jednu cifru djeljivu sa 3. Brojevi se ispisuju od najmanjeg ka najvećem u istom redu razdvojeni jednim praznim mjestom. [Napomena: 0 je djeljiva sa 3.]

Input:

```
8
19
```

Output:

```
9 10 12 13 15 16 18 19
```

3. (5 points) U teoriji muzike koriste se četiri osnovne note: C, D, E, F, G, A i H. Računar komponuje kompoziciju tako što nasumično bira brojeve koje predstavljaju note. Vrijednost 1 predstavlja notu C, vrijednost 2 notu D i tako redom do vrijednosti 7 koja predstavlja H. Program treba ispisati vjerovatnoću da će računar u prvih deset izbora odsvirati note C, E i G uzastopno.

Do odgovora treba doći simulirajući generisanje 10.000 kompozicija. Prilikom pisanja programa potrebno je pozvati funkciju `random.seed()` i proslijediti joj vrijednost 42. Vjerovatnoća se ispisuje kao realan broj koji je u rasponu od 0 do 1, a ne kao procenat.