

3. vežbe

1. zadatak

```
/* Program koji ispisuje zbir cifara ucitanog celog broja. */
```

```
class ZbirCifara {  
    public static void main(String[] args) {  
        int broj, cifra, zbir;  
        System.out.print("Unesite ceo broj: ");  
        broj = Svetovid.in.readInt();  
        zbir = 0;  
        while (broj != 0) {  
            cifra = broj % 10;  
            zbir = zbir + cifra;  
            broj = broj / 10;  
        }  
        System.out.println("Zbir cifara je " + zbir);  
    }  
}
```

2. zadatak

```
/* Program koji učitava sekvencu znakova i ispisuje ih na ekran  
tako sto sva velika slova pretvara u mala, a ostale znakove  
ispisuje neizmenjeno. Sekvenca znakova završava se tackom. */
```

```
class MalaSlova {  
    public static void main(String[] args) {  
        char c;  
  
        // učitavanje prvog znaka  
        System.out.println("Unos znakova završite tackom.");  
        System.out.print("Unesite znak: ");  
        c = Svetovid.in.readChar();
```

2. zadatak

```
// ispis i učitavanje ostalih znakova
while (c != '.') {
    System.out.print("  --> ");
    if (('A' <= c) && (c <= 'Z')) {
        System.out.println((char) (c + 'a' - 'A'));
    }
    else {
        System.out.println(c);
    }
    System.out.print("Unesite znak: ");
    c = Svetovid.in.readChar();
}
}
```

3. zadatak

```
/* Program koji implementira igru pogađanja broja. Program
   "zamisli" broj između 1 i 100 pomoću generatora slučajnih
   brojeva, a korisnik pogađa broj u više pokušaja. Nakon svakog
   pokušaja korisnik dobija informaciju da li je pogodio broj, ili
   da u sledećem pokušaju treba da navede veći ili manji broj. */
```

```
class Pogađanje {
    public static void main(String[] args) {
        int broj1, broj2, n;

        // postavljanje zamisljenog broja
        broj1 = (int) (Math.random() * 100) + 1;

        // pogađanje zamisljenog broja
        System.out.print("Pogađajte zamisljeni broj od 1 do 100: ");
        broj2 = Svetovid.in.readInt();
```

3. zadatak

```
n = 1;
while (broj1 != broj2) {
    if (broj1 > broj2) {
        System.out.print("Unesite veci broj: ");
    }
    else {
        System.out.print("Unesite manji broj: ");
    }
    broj2 = Svetovid.in.readInt();
    n++;
}

// ispis broja pokusaja
System.out.println("Pogodak! Ukupan broj pokusaja je " + n);
}
```

4. zadatak

/* Program koji izracunava vrednost funkcije u zavisnosti od vrednosti promenljive znak. Funkcija je zadata sledecom formulom:

```
        { sin(x), znak = 's'
        { cos(x), znak = 'c'
f(x, znak) = { atan(x), znak = 'a'
        { ln(x), znak = 'l'
        { exp(x), znak = 'e'
```

*/

```
class Fznak {
    public static void main(String[] args) {
        double x, rez;
        char znak;

        System.out.print("Unesite realan broj x: ");
        x = Svetovid.in.readDouble();

        do {
            System.out.print("Unesite znak s, c, a, l ili e: ");
            znak = Svetovid.in.readChar();
        } while (znak != 's' && znak != 'c' && znak != 'a' &&
                znak != 'l' && znak != 'e');
```

4. zadatak

```
rez = 0.0;
switch (znak) {
    case 's':
        rez = Math.sin(x);
        break;
    case 'c':
        rez = Math.cos(x);
        break;
    case 'a':
        rez = Math.atan(x);
        break;
    case 'l':
        rez = Math.log(x);
        break;
    case 'e':
        rez = Math.exp(x);
        break;
}
System.out.println("f(" + x + ", " + znak + ") = " + rez);
}
```


5. zadatak

```
/* Program koji učitava redni broj dana u nedelji, i pomocu naredbe  
switch ispisuje da i je u pitanju radni dan ili vikend. */
```

```
class Dani {  
    public static void main(String[] args) {  
        int n;  
        System.out.print("Unesite redni broj dana u nedelji: ");  
        n = Svetovid.in.readInt();  
        switch (n) {  
            case 1: case 2: case 3: case 4: case 5:  
                System.out.println("Uneli ste radni dan.");  
                break;  
            case 6:  
            case 7:  
                System.out.println("Uneli ste vikend.");  
                break;  
            default:  
                System.out.println("Ne postoji dan sa tim rednim brojem.");  
        }  
    }  
}
```

6. zadatak

```
/* Program koji ispisuje cifre ucitanog prirodnog broja  
u obrnutom redosledu. */
```

```
class Obrni {  
    public static void main(String[] args) {  
        int broj, cifra;  
  
        System.out.print("Unesite prirodan broj: ");  
        broj = Svetovid.in.readInt();  
  
        System.out.print("Obrnuti broj je ");  
        do {  
            cifra = broj % 10;  
            System.out.print(cifra);  
            broj = broj / 10;  
        } while (broj != 0);  
    }  
}
```