

## Provjera znanja – vježbe – kolekcije i datoteke

**Na radnoj površini kreiraj mapu sa svojim imenom i prezimenom te u nju spremaj datoteke zadatka.**

1. Napiši program koji će tražiti upis vrste prehrambenog proizvoda i njegove količine sve dok korisnik ne upiše 0. Zatraži od korisnika unos prehrambenog proizvoda koji treba ukloniti iz kolekcije. Te taj proizvod uklonite. Program mora raditi za uklanjanje svih takvih proizvoda iz liste. Ispiši početnu i konačnu kolekciju.
2. Napisati program koji će tražiti upis realnih brojeva sve dok se ne upiše 0. Brojeve spremiti u List<T> kolekciju te izračunati aritmetičku sredinu parnih znamenki desetica.
3. Napiši program u kojem ćeš kreirati **DirectoryInfo** i **FileInfo** objekte te ćeš ispisati sve poddirektorije i datoteke koje se nalaze u direktoriju. Putanju direktorija tražiti od korisnika.
4. Napiši program u kojem ćeš omogućiti kopiranje sadržaja direktorija s jedne lokacije na drugu lokaciju. Putanju datoteka izvornog i ciljnog direktorija tražiti od korisnika. Osigurati kopiranje od pogreške.