

1.2 Grananja

Zadatak 1.2.1 Napisati program koji ispisuje najmanji od tri uneta cela broja.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite tri cela broja:
5 18 -1
Najmanji: -1
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite tri cela broja:
0 43 16
Najmanji: 0
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite tri cela broja:
-5 -5 -5
Najmanji: -5
```

Zadatak 1.2.2 Napisati program koji za uneti realan broj ispisuje njegovu apsolutnu vrednost zaokruženu na dve decimale.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite jedan realan broj:
7.42
Apsolutna vrednost: 7.42
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite jedan realan broj:
-562.428
Apsolutna vrednost: 562.43
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite jedan realan broj:
0
Apsolutna vrednost: 0.00
```

Zadatak 1.2.3 Napisati program koji za uneti ceo broj ispisuje njegovu recipročnu vrednost zaokruženu na četiri decimale. U slučaju neispravnog unosa, ispisati odgovarajuću poruku o grešci.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite jedan ceo broj: 22
Recipročna vrednost: 0.0455
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite jedan ceo broj: -9
Recipročna vrednost: -0.1111
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite jedan ceo broj: 0
Greska: nedozvoljeno je deljenje nulom.
```

Primer 4

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite jedan ceo broj: 57298
Recipročna vrednost: 0.0000
```

Zadatak 1.2.4 Napisati program koji učitava tri cela broja i ispisuje zbir pozitivnih.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite tri cela broja:
1 3 -6
Zbir pozitivnih: 4
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite tri cela broja:
-719 -48 -123
Zbir pozitivnih: 0
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite tri cela broja:
16 2 576
Zbir pozitivnih: 594
```

Zadatak 1.2.5 U prodavnici je organizovana akcija da svaki kupac dobije najjeftiniji od tri artikla za jedan dinar. Napisati program koji za unete cene tri artikla izračunava ukupnu cenu, kao i koliko dinara se uštedi zahvaljujući popustu. Cene artikala su pozitivni celi brojevi. U slučaju neispravnog unosa, ispisati odgovarajuću poruku o grešci.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite tri cene: 35 125 97
|| Cena sa popustom: 223 din
|| Usteda: 34 din
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite tri cene: 1034 15 25
|| Cena sa popustom: 1060 din
|| Usteda: 14 din
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite tri cene: 500 500 500
|| Cena sa popustom: 1001 din
|| Usteda: 499 din
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite tri cene: 247 -133 126
|| Greska: neispravan unos cene.
```

Zadatak 1.2.6 Napisati program koji za uneto vreme u formatu *sat:minut* ispisuje koliko je sati i minuta ostalo do ponoći. Broj sati treba da bude iz intervala $[0, 24)$, a broj minuta iz intervala $[0, 60)$. U slučaju neispravnog unosa, ispisati odgovarajuću poruku o grešci.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite vreme: 18:19
|| Do ponoci: 5 sati i 41 minuta
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite vreme: 23:7
|| Do ponoci: 0 sati i 53 minuta
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite vreme: 24:20
|| Greska: neispravan unos vremena.
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite vreme: 14:0
|| Do ponoci: 10 sati i 0 minuta
```

Zadatak 1.2.7 Napisati program koji za unetu godinu ispisuje da li je prestupna. Godina je neoznačen ceo broj.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite godinu: 2016
|| Godina je prestupna.
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite godinu: 1997
|| Godina nije prestupna.
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite godinu: 1900
|| Godina nije prestupna.
```

Zadatak 1.2.8 Napisati program koji za učitani karakter ispisuje uneti karakter i njegov ASCII kod. Ukoliko je uneti karakter malo (veliko) slovo, ispisati i odgovarajuće veliko (malo) slovo i njegov ASCII kod.

1 Osnovni elementi imperativnog programiranja

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite karakter: 0
|| Uneti karakter: 0
|| ASCII kod: 48
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite karakter: ?
|| Uneti karakter: ?
|| ASCII kod: 63
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite karakter: A
|| Uneti karakter: A
|| ASCII kod: 65
|| Odgovarajuće malo slovo: a
|| ASCII kod: 97
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite karakter: v
|| Uneti karakter: v
|| ASCII kod: 118
|| Odgovarajuće veliko slovo: V
|| ASCII kod: 86
```

Zadatak 1.2.9 Napisati program koji učitava tri karaktera. Ispitati da li među unetim karakterima ima cifara i ako je tako odrediti proizvod tih cifara. Ukoliko među unetim karakterima nema cifara, program treba da ispiše odgovarajuću poruku. NAPOMENA: *Karakter koji se unose su razdvojeni blanko znacima.*

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite karaktere: A 5 3
|| Proizvod cifara: 15
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite karaktere: k ! m
|| Medju unetim karakterima nema cifara.
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite karaktere: 9 9 9
|| Proizvod cifara: 729
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite karaktere: a 8 0
|| Proizvod cifara: 0
```

Zadatak 1.2.10 Kasirka unosi šifru artikla koja se zadaje u formi tri spojena karaktera koji mogu biti mala slova, velika slova ili cifre. U kasi su sve šifre zapisane malim slovima i ciframa. Napisati program koji kasirkin unos konvertuje u unos koji je odgovarajući za kasu, tj. koji sva velika slova pretvara u odgovarajuća mala, a ostale karaktere ne menja. U slučaju neispravnog unosa šifre, ispisati odgovarajuću poruku o grešci.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite sifru: aBc
|| Rezultat: abc
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite sifru: a?!
|| Greška: ? je neispravan karakter.
```

Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite karaktere: 5A5
|| Rezultat: 5a5

```

Primer 4

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite karaktere: 123
|| Rezultat: 123

```

Zadatak 1.2.11 Napisati program koji za uneti četvorocifreni broj ispisuje njegovu najveću cifru. U slučaju neispravnog unosa, ispisati odgovarajuću poruku o grešci.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite četvorocifreni broj: 6835
|| Najveća cifra je: 8

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite četvorocifreni broj: 7777
|| Najveća cifra je: 7

```

Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite četvorocifreni broj: 238
|| Greška: niste uneli četvorocifreni broj.

```

Primer 4

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite četvorocifreni broj: -2002
|| Najveća cifra je: 2

```

Zadatak 1.2.12 Trocifreni broj je Armstrongov ako je jednak zbiru kubova svojih cifara. Napisati program koji za dati pozitivan trocifreni broj proverava da li je Armstrongov. U slučaju neispravnog unosa, ispisati odgovarajuću poruku o grešci.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite pozitivan trocifreni broj:
|| 153
|| Broj je Armstrongov.

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite pozitivan trocifreni broj:
|| 111
|| Broj nije Armstrongov.

```

Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite pozitivan trocifreni broj:
|| 84
|| Greška: niste uneli pozitivan trocifreni broj.

```

Primer 4

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite pozitivan trocifreni broj:
|| 371
|| Broj je Armstrongov.

```

Zadatak 1.2.13 Napisati program koji ispisuje proizvod parnih cifara unetog četvorocifrenog broja. U slučaju neispravnog unosa, ispisati odgovarajuću poruku o grešci.

1 Osnovni elementi imperativnog programiranja

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite cetvorocifreni broj: 8123  
|| Proizvod parnih cifara: 16
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite cetvorocifreni broj: 3579  
|| Nema parnih cifara.
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite cetvorocifreni broj: 288  
|| Greska: niste uneli cetvorocifreni broj.
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite cetvorocifreni broj: -1234  
|| Proizvod parnih cifara: 8
```

Zadatak 1.2.14 Napisati program koji učitava četvorocifreni broj i ispisuje broj koji se dobija kada se unetom broju razmene najmanja i najveća cifra. U slučaju da se najmanja ili najveća cifra pojavljuju na više pozicija, uzeti prvo pojavljivanje, gledajući sa desna na levo. U slučaju neispravnog unosa, ispisati odgovarajuću poruku o grešci.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite cetvorocifreni broj: 2863  
|| Rezultat: 8263
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite cetvorocifreni broj: 1192  
|| Rezultat: 1912
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite cetvorocifreni broj: 247  
|| Greska: niste uneli cetvorocifreni broj.
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite cetvorocifreni broj: -4239  
|| Rezultat: -4932
```

Zadatak 1.2.15 Napisati program koji za uneti četvorocifreni broj proverava da li su njegove cifre uređene neopadajuće, nerastuće ili nisu uređene i štampa odgovarajuću poruku. U slučaju neispravnog unosa, ispisati odgovarajuću poruku o grešci.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite cetvorocifreni broj: 1389  
|| Cifre su uredjene neopadajuće.
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite cetvorocifreni broj: -9622  
|| Cifre su uredjene nerastuće.
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite cetvorocifreni broj: 88  
|| Greska: niste uneli cetvorocifreni broj.
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite cetvorocifreni broj: 6792  
|| Cifre nisu uredjene.
```

Zadatak 1.2.16 Napisati program koji ispituje da li se tačke $A(x_1, y_1)$ i

$B(x_2, y_2)$ nalaze u istom kvadrantu. Koordinate tačaka su realni brojevi jednostruke tačnosti.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite koordinate tacke A: 1.5 6
|| Unesite koordinate tacke B: 2.33 9.8
|| Tacke se nalaze u istom kvadrantu.

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite koordinate tacke A: -3 6
|| Unesite koordinate tacke B: 0.33 -5
|| Tacke se ne nalaze u istom kvadrantu.

```

Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite koordinate tacke A: 0 -6
|| Unesite koordinate tacke B: -1 -99.66
|| Tacke se nalaze u istom kvadrantu.

```

Primer 4

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite koordinate tacke A: 3 -6
|| Unesite koordinate tacke B: -0.33 0
|| Tacke se ne nalaze u istom kvadrantu.

```

Zadatak 1.2.17 Napisati program koji ispituje da li se tačke $A(x_1, y_1)$, $B(x_2, y_2)$ i $C(x_3, y_3)$ nalaze na istoj pravoj.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite koordinate tacke A: 1.5 6
|| Unesite koordinate tacke B: -2.5 -10
|| Unesite koordinate tacke C: 3 12
|| Tacke se nalaze na istoj pravoj.

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite koordinate tacke A: -1.5 3
|| Unesite koordinate tacke B: -0.4 9.8
|| Unesite koordinate tacke C: 2 3
|| Tacke se ne nalaze na istoj pravoj.

```

Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite koordinate tacke A: 1.55 6
|| Unesite koordinate tacke B: -8.4 9.8
|| Unesite koordinate tacke C: 5 4.682412
|| Tacke se nalaze na istoj pravoj.

```

Primer 4

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite koordinate tacke A: 5.5 3.5
|| Unesite koordinate tacke B: 5.5 3.5
|| Unesite koordinate tacke C: 5.5 3.5
|| Tacke se nalaze na istoj pravoj.

```

Primer 5

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite koordinate tacke A: 1 2
|| Unesite koordinate tacke B: 1 2
|| Unesite koordinate tacke C: -56 1.3
|| Tacke se nalaze na istoj pravoj.

```

Primer 6

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite koordinate tacke A: 3.4 3.5
|| Unesite koordinate tacke B: -10 -1
|| Unesite koordinate tacke C: -10 -1
|| Tacke se nalaze na istoj pravoj.

```

Zadatak 1.2.18 Napisati program za rad sa intervalima. Za dva celobrojna intervala $[a_1, b_1]$ i $[a_2, b_2]$ program treba da odredi:

- dužinu preseka datih intervala
- presečni interval datih intervala

1 Osnovni elementi imperativnog programiranja

(c) dužinu dela prave koju pokrivaju dati intervali

(d) najmanji interval koji sadrži date intervale.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite a1, b1, a2 i b2: 2 9 4 11
Duzina preseka: 5
Presecni interval: [4,9]
Duzina koju pokrivaju: 9
Najmanji interval: [2, 11]
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite a1, b1, a2 i b2: 1 2 10 13
Duzina preseka: 0
Presecni interval: prazan
Duzina koju pokrivaju: 4
Najmanji interval: [1, 13]
```

Zadatak 1.2.19 Napisati program koji za unete koeficijente kvadratne jednačine ispisuje koliko realnih rešenja jednačina ima i ako ih ima, ispisuje ih zaokružene na dve decimale.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite koeficijente A, B i C: 1 3 2
Jednacina ima dva razlicita realna resenja:
-1.00 i -2.00
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite koeficijente A, B i C: 1 1 1
Jednacina nema resenja.
```

Zadatak 1.2.20 U nizu 12345678910111213....9899 ispisani su redom brojevi od 1 do 99. Napisati program koji za uneti ceo broj k ($1 \leq k \leq 189$) ispisuje cifru koja se nalazi na k -toj poziciji datog niza. U slučaju neispravnog unosa, ispisati odgovarajuću poruku o grešci.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite k: 13
Na 13-toj poziciji je broj 1.
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite k: 105
Na 105-toj poziciji je broj 7.
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite k: 200
Greska: neispravan unos pozicije.
```

Primer 4

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite k: 10
Na 10-toj poziciji je broj 1.
```

Zadatak 1.2.21 Data je funkcija $f(x) = 2 \cdot \cos(x) - x^3$. Napisati program koji za učitanu vrednost realne promenljive x i vrednost celobrojne promenljive k koja može biti 1, 2 ili 3 izračunava vrednost funkcije $F(x, k)$ koja se dobija tako što se funkcija f primeni k -puta ($F(x, 1) = f(x)$, $F(x, 2) = f(f(x))$, $F(x, 3) = f(f(f(x)))$). Dobijenu vrednosti ispisati zaokruženu na dve decimale. U slučaju neispravnog unosa, ispisati odgovarajuću poruku o grešci.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
| Unesite redom x i k:
| 2.31 2
| F(2.31, 2) = 2557.52
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
| Unesite redom x i k:
| 2.31 0
| Greska: nedozvoljena
| vrednost za k.
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
| Unesite redom x i k:
| 12 1
| F(12, 1) = -1726.31
```

Zadatak 1.2.22 Napisati program koji za uneti redni broj dana u nedelji ispisuje ime odgovarajućeg dana. U slučaju neispravnog unosa, ispisati odgovarajuću poruku o grešci.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
| Unesite broj: 4
| U pitanju je: četvrtak
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
| Unesite broj: 8
| Greska: neispravan unos
| dana.
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
| Unesite broj: 7
| U pitanju je: nedelja
```

Zadatak 1.2.23 Napisati program koji za uneti karakter ispituje da li je samoglasnik ili ne.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
| Unesite jedan karakter: A
| Uneti karakter je samoglasnik.
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
| Unesite jedan karakter: i
| Uneti karakter je samoglasnik.
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
| Unesite jedan karakter: f
| Uneti karakter nije samoglasnik.
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
| Unesite jedan karakter: 4
| Uneti karakter nije samoglasnik.
```

Zadatak 1.2.24 Napisati program koji učitava dva cela broja i jedan od karaktera +, -, *, / ili % i ispisuje vrednost izraza dobijenog primenom date operacije nad učitanim vrednostima. U slučaju neispravnog unosa, ispisati odgovarajuću poruku o grešci.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
| Unesite izraz: 8 - 11
| Rezultat je: -3
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
| Unesite izraz: 14 / 0
| Greska: deljenje nulom.
```


1 Osnovni elementi imperativnog programiranja

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite izraz: 5 ? 7
Greska: nepoznat operator.
```

Primer 4

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite izraz: 19 / 5
Rezultat je: 3
```

Zadatak 1.2.25 Napisati program koji za uneti datum u formatu *dan.mesec.* ispisuje godišnje doba kojem pripadaju. NAPOMENA: *Pretpostaviti da je unos ispravan.*

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite dan i mesec: 14.10.
jesen
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite dan i mesec: 2.8.
leto
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite dan i mesec: 27.2.
zima
```

Zadatak 1.2.26 Napisati program koji za unetu godinu i mesec ispisuje naziv meseca kao i koliko dana ima u tom mesecu te godine. U slučaju neispravnog unosa, ispisati odgovarajuću poruku o grešci.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite godinu: 2018
Unesite mesec: 1
Januar, 31 dan
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite godinu: 2000
Unesite mesec: 2
Februar, 29 dana
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite godinu: 2018
Unesite mesec: 13
Greska: neispravan unos
meseca.
```

Zadatak 1.2.27 Napisati program koji za uneti datum u formatu *dan.mesec.godina.* proverava da li je korektan.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite datum: 25.11.1983.
Datum je korektan.
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite datum: 1.17.2004.
Datum nije korektan.
```

Zadatak 1.2.28 Napisati program koji za korektno unet datum u formatu *dan.mesec.godina.* ispisuje datum prethodnog dana.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite datum:
30.4.2008.
Prethodni datum:
29.4.2008.
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite datum:
1.12.2005.
Prethodni datum:
30.11.2005.
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite datum:
1.1.2019.
Prethodni datum:
31.12.2018.
```

Zadatak 1.2.29 Napisati program koji za korektno unet datum u formatu *dan.mesec.godina.* ispisuje datum narednog dana.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite datum:
|| 30.4.2008.
|| Naredni datum:
|| 1.5.2008.
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite datum:
|| 1.12.2005.
|| Naredni datum:
|| 2.12.2005.
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite datum:
|| 31.12.2008.
|| Naredni datum:
|| 1.1.2009.
```

* **Zadatak 1.2.30** Polje šahovske table se definiše parom celih brojeva (x, y) , $1 \leq x, y \leq 8$, gde je x redni broj reda, a y redni broj kolone. Napisati program koji za unete parove (k, l) i (m, n) proverava

- (a) da li su polja (k, l) i (m, n) iste boje
- (b) da li kraljica sa (k, l) ugrožava polje (m, n)
- (c) da li konj sa (k, l) ugrožava polje (m, n)

Pretpostaviti da je polje $(1, 1)$ crno i da predstavlja donji levi ugao šahovske table. U slučaju neispravnog unosa, ispisati odgovarajuću poruku o grešci.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite (k,l): 1 1
|| Unesite (m,n): 2 2
|| Polja su iste boje.
|| Kraljica sa (1,1) ugrozava (2,2).
|| Konj sa (1,1) ne ugrozava (2,2).
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite (k,l): 1 1
|| Unesite (m,n): 3 2
|| Polja su razlicite boje.
|| Kraljica sa (1,1) ne ugrozava (3,2).
|| Konj sa (1,1) ugrozava (3,2).
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite (k,l): 5 4
|| Unesite (m,n): 3 3
|| Polja su razlicite boje.
|| Kraljica sa (5,4) ne ugrozava (3,3).
|| Konj sa (5,4) ugrozava (3,3).
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite (k,l): 0 1
|| Unesite (m,n): 3 9
|| Greska: neispravna pozicija.
```