

WHILE petlja

- IF petlja je imala uvjet koji ako je ispunjen izvršava se blok programskog kôda te petlje SAMO JEDNOM.
- Nakon završetka bloka programskog kôda IF petlje, program se nastavlja izvršavati dalje, izvan IF petlje.
- WHILE petlja je slična. Isto tako ima uvjet koji ako je ispunjen, osigurava pokretanje bloka programskog kôda unutar WHILE petlje, ali nakon završetka tog bloka programskog kôda, WHILE petlja će ponoviti provjeru uvjeta.
- Ako je uvjet ispunjen, OPET će se pokrenuti isti blok programskog kôda.
- I to će se ponavljati SVE DOK (while) je uvjet ispunjen.
- WHILE petlju možemo usporediti s FOR petljom, samo što je uvjet kod WHILE petlje jasno iskazan, naveden, dok kod FOR petlje je uvjet skriven i vezan je uz postojanje elemenata u kolekciji.

WHILE petlja

`while` uvjet:

sve dok je uvjet točan izvrši instrukcije u ovom bloku.

Kada završiš s izvršavanjem zadnje instrukcije ponovi provjeru uvjeta te ako je ispunjen ponovi izvršavanje bloka instrukcija. To ponavljaš SVE DOK uvjet nije ispunjen.

- Prepravite zadatak „vozni park” tako da umjesto FOR, radi s WHILE petljom

break, continue, pass

- Kada želimo izvršavanje petlje završiti prije kraja - "nasilno izaći iz petlje" koristimo ključnu riječ BREAK
- Kada NE želimo izaći iz petlje, ali želimo da se jedan ili više ciklusa petlje NE izvrši do kraja, nego da se jedan dio instrukcija PRESKOČI te ako su ispunjeni uvjeti započne novi ciklus, koristimo naredbu CONTINUE
- Komentari se u kôdu ignoriraju, preskaču, ne postoje. Međutim, kada trebamo izvršiti naredbu koje na radi ništa koristimo naredbu PASS
 - PASS možemo smatrati kao komentar koji se izvršava. Program smatra da ima naredbu za izvršiti, samo što ta naredba ne radi ništa.

Zadaci

- Preraditi vježbe vezane uz FOR petlju tako da umjesto FOR petlje koriste WHILE petlju:
 - Je li riječ palindrom
 - Baza vozila firme
 - Generator akorda

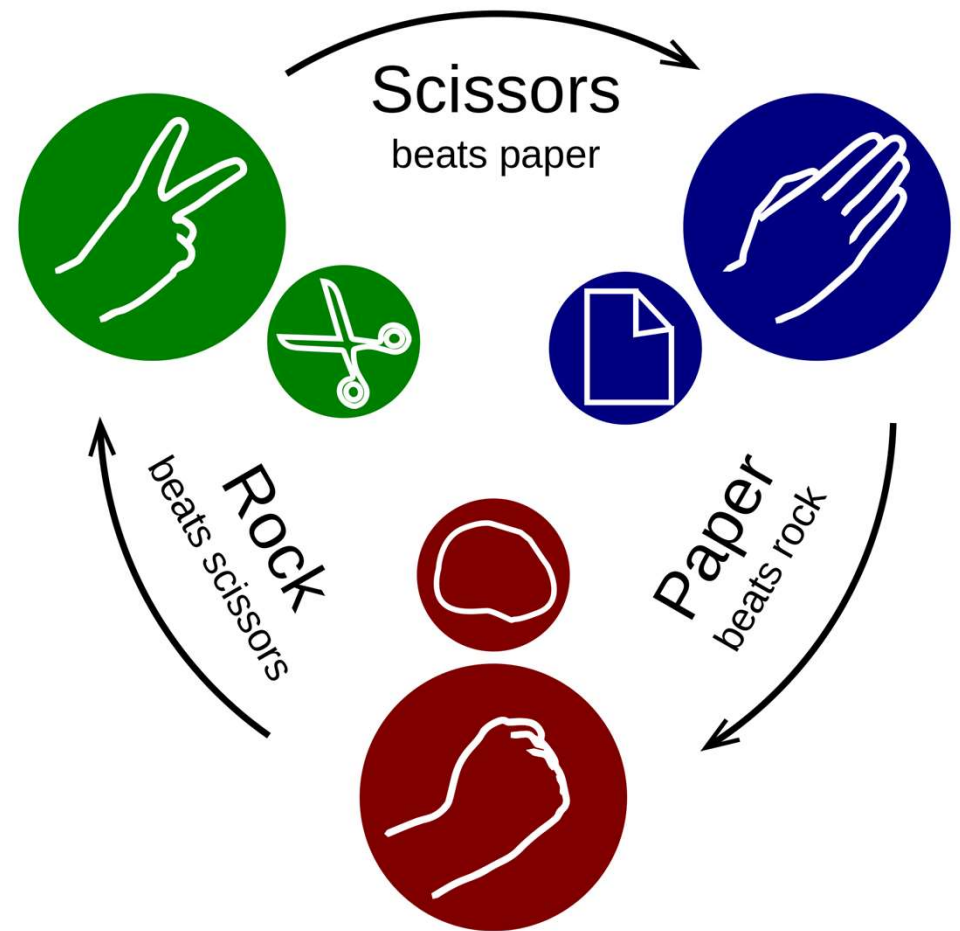
Zadaci

- Napravite aplikaciju za prikaz tablice množenja. Korisnik treba moći unijeti do kojeg broja će se prikazati tablica.
- Sjećate se Računalnog razmišljanja i pogađanja broja između 1 i 100. Sada imate dovoljno znanja da napišete program koji će Vam omogućiti igranje igre pogađanje broja.
- Napravite aplikaciju za konverziju (u oba smjera):
 - km u milju – (1 km = 0.6214 milje)
 - °C u °F – (0°C = 32°F) obrnuto $T_{(^{\circ}F)} = T_{(^{\circ}C)} * (9/5) + 32$
 - kg u funtu (pounds) – 1 kg = 2.2046 pounds
 - Litra u US galon – 1l = 0.2642 US gal
 - kW (kilowatt) u ks (horsepower ili konjska snaga) – 1 kW = 1.3596
- Rezultate u svim zadacima je potrebno formatirano ispisati na ekran.
- U svim zadacima, nakon pokretanja programa, korisnik treba imati mogućnost izbora želi li nastaviti koristiti program ili želi završiti, odnosno izaći iz programa.

Kamen-Škare-Papir

Pogodi broj

- Napravite program koji će vam omogućiti igranje igre protiv računala - kamen, škare, papir



[Rock-paper-scissors - Rock paper scissors - Wikipedia](#)