

**1.** Napisati program koji pita korisnika da unese trocifren cijeli broj i ispituje da li je taj broj palindrom. Broj je palindrom ako je isti čitajući s lijeva na desno i s desna na lijevo.

**Sample run programa:**

Unesite trocifren cijeli broj: 121  
Broj 121 je palindrom.

Unesite trocifren cijeli broj: 123  
Broj 123 nije palindrom.

**2.** Napisati program koji učitava od korisnika dva cijela broja i ispisuje da li su oba broja pozitivna.

**Sample run programa:**

Unesite dva cijela broja: 43 27  
Oba broja su pozitivna.

**3.** Napisati program koji pita korisnika da unese tri cijela broja, a zatim ih ispisuje u rastućem redoslijedu.

**Sample run programa:**

Unesite tri cijela broja: 4 1 3  
Brojevi u rastucem redoslijedu: 1 3 4

**4.** Napisati program koji traži od korisnika da unese cijeli broj između 1 i 12 i ispisuje ime mjeseca na osnovu broja. (1 - januar, 2 - februar, ... , 12 - decembar )

**Sample run programa:**

Unesite cijeli broj između 1 i 12: 4  
Izabrani mjesec je: april

**5.** Napisati program koji traži od korisnika da unese cijeli broj i određuje da li je uneseni broj djeljiv i sa 5 i sa 6, da li je djeljiv sa 5 ili sa 6 i da li je djeljiv sa 5 ili 6, ali ne sa oba.

**Sample run programa:**

Unesite cijeli broj: 10  
Da li je broj djeljiv i sa 5 i sa 6? false  
Da li je broj djeljiv sa 5 ili sa 6? true  
Da li je broj djeljiv sa 5 ili sa 6, ali ne sa oba? true

**6.** Napisati program koji dozvoljava korisniku da pogadja da li je ishod bacanja novčića pismo ili glava. Program nasumično generise broj 0 ili 1, koji predstavlja pismo ili glavu. Program pita korisnika da pokuša pogoditi ishod bacanja unosnjem nule ili jedinice i ispisuje mu da li je pogriješio ili je pogodio.

**Sample run programa:**

Unesite ishod bacanja novcica (0 - pismo, 1 - glava): 1  
Pogriješili ste, ishod je pismo.

Unesite ishod bacanja novcica (0 - pismo, 1 - glava): 0  
Svaka cast, pogodili ste.

**7.** Napisati program za igranje igre makaze, papir, bunar. (Makaze pobjedjuju papir, bunar pobjedjuje makaze, papir pobjedjuje bunar). Program nasumično generiše broj 0, 1 ili 2 koji predstavlja makaze, papir i bunar. Program traži od korisnika da unese broj 0, 1 ili 2 i prikazuje poruku da li je korisnik pobjedio, da li je korisnik izgubio ili je neriješeno.

**Sample run programa:**

Unesite 0 (makaze), 1 (papir) ili 2 (bunar): 0  
Izabrali ste makaze. Racunar je izabrao bunar. Racunar je pobijedio.

Unesite 0 (makaze), 1 (papir) ili 2 (bunar): 1  
Izabrali ste papir. Racunar je izabrao papir. Nerijeseno je.

**8.** Napisati program koji generiše tri nasumična cijela jednocifrena broja, pita korisnika koliko iznosi suma ta tri broja i ispisuje da li je rezultat tačan ili ne.

**Sample run programa:**

Koliko iznosi  $5 + 7 + 1$  ? 13  
Odgovor je tacan.

**9.** Napisati program koji poredi cijene dva paketa kafe. Program pita korisnika da unese težinu i cijenu oba paketa i prikazuje koji paket ima bolju cijenu.

**Sample run programa:**

Unesite težinu i cijenu prvog paketa: 50 24.49  
Unesite težinu i cijenu drugog paketa: 25 11.49  
Bolju cijenu ima drugi paket.

**10.** Napisati program koji učitava od korisnika tri ocjene(iz tri predmeta) i ispisuje prosjek ocjena. Ukoliko je jedna od ocjena 1 onda je prosjek 1 tj. ako je pao iz jednog predmeta onda se ne računa prosjek ocjena.

**Sample run programa:**

Unesite tri ocjene: 2 3 5  
Prosjek ocjena iznosi: 3.3333333333333335