

Rbr.	Tjedan	Zadatak	ETC (min)	Dodijeljeno (datum)	Grupa
1	1	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi dva broja i aplikacija ispisuje sve brojeve između ta dva broja uzlazno (od manjeg prema većem)	3	7.3.2016. - 11.3.2016.	G1
2	1	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi broj (01-99), tako da prvo unese jedinice zatim desetice. Aplikacija ispisuje uneseni broj pomnožen sa 2.	3	7.3.2016. - 11.3.2016.	G2
3	1	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi dva broja i operator (+,-,*,/), aplikacija ispisuje rezultat matematičke operacije	3	7.3.2016. - 11.3.2016.	G3
4	1	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi tekst i broj. Aplikacija ispisuje uneseni tekst broj puta.	3	7.3.2016. - 11.3.2016.	G4
5	1	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi broj N. Aplikacija računa i ispisuje sumu prirodnih brojeva od 1 do N.	3	7.3.2016. - 11.3.2016.	G5
6	1	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi tekst i boju. Aplikacija ispisuje tekst u zadanoj boji. Moguće boje su "Crvena", "Plava" i "Zelena"	3	7.3.2016. - 11.3.2016.	g11
7	1	Napravite konzolnu aplikaciju koja crta srce visine minimalno 5 redova i u zadanoj boji koju korisnik unese ("Crvena", "Plava")	3	7.3.2016. - 11.3.2016.	g6
8	1	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi dva broja, aplikacija ispisuje sve brojeve između ta dva broja koji su dijeljivi za unesenim trećim brojem	3	7.3.2016. - 11.3.2016.	g7
9	1	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi četiri broja, aplikacija ispisuje brojeve sortirane uzlazno	3	7.3.2016. - 11.3.2016.	g8
10	1	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi pet brojeva. aplikacija ispisuje unesene brojeve u jednom redu. u drugom redu ispisuje sumu i prosjek	3	7.3.2016. - 11.3.2016.	g9
11	1	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi širinu i visinu prozora konzole. Nije moguće unesti vrijednosti manje od 1. Nakon unosa zadnje broja (visine) veličina prozora konzole se postavi u zadane vrijednosti	3	7.3.2016. - 11.3.2016.	g10
12	2	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi: - dva decimalna broja - razmak između dva broja - uzlaznost ili silaznost ispisa Aplikacija ispisuje sve brojeve između ta dva broja ovisno o ulaznim parametrima. Sve elemente u kodu je nužno propisno imenovati.	7	14.3.2016. - 18.3.2016.	g1
13	2	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi broj duljine N znamenki. Broj se zapisuje u polje (int) tako da svaka znamenka bude u odgovarajućem elementu polja. Aplikacija zatim ispisuje sadržaj polja gdje je svaki element odvojen zarezom Sve elemente u kodu je nužno propisno imenovati.	7	14.3.2016. - 18.3.2016.	g2
14	2	Napravite konzolnu aplikaciju koja je kontinuirani kalkulator u kojoj korisnik unosi broj i operator (+,-,*,/). Aplikacija ispisuje rezultat matematičke operacije sa unesenim brojem i prethodnim rezultatom. Aplikacija završava ukoliko rezultat ikada bude X. Sve elemente u kodu je nužno propisno imenovati.	7	14.3.2016. - 18.3.2016.	g3
15	2	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi tekst i N brojeva. Za svaki broj (od N) aplikacija ispisuje jedan red koji sadrži ispis teksta odvojenih razmakom broj puta. Sve elemente u kodu je nužno propisno imenovati.	7	14.3.2016. - 18.3.2016.	g4

16	2	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi N brojeva. Aplikacija računa i ispisuje kumulativni niz unesenih brojeva. Sve elemente u kodu je nužno propisno imenovati.	7	14.3.2016. - 18.3.2016.	g5
17	2	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi N parova teksta i boje. Aplikacija ispisuje sav tekst u odgovarajućoj zadanoj boji. Moguće boje su "Crvena", "Plava" i "Zelena". Sve elemente u kodu je nužno propisno imenovati.	7	14.3.2016. - 18.3.2016.	g11
18	2	Napravite konzolnu aplikaciju koja crta pravokutnik zadanih dimenzija i u zadanoj boji koju korisnik unese ("Crvena", "Plava", "Zelena"). Nakon unosa, svake sekunde aplikacija mijenja boju prikazanog pravokutnika iz bijele u zadanu i tako u nedogled. Sve elemente u kodu je nužno propisno imenovati.	7	14.3.2016. - 18.3.2016.	g6
19	2	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi dva broja, aplikacija u jednom redu ispisuje sve brojeve između ta dva broja koji su dijeljivi za unesenim N brojevima. U drugom redu aplikacija ispisuje N brojeve Sve elemente u kodu je nužno propisno imenovati.	7	14.3.2016. - 18.3.2016.	g7
20	2	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi N parova cijelih brojeva. Nakon što je uneseno svih N <b>parova</b> brojeva, brojeve je potrebno ispisati u obliku: (prviBrojPara < drugiBrojPara) ili (prviBrojPara > drugiBrojPara) ili (prviBrojPara = drugiBrojPara). Sve elemente u kodu je nužno propisno imenovati.		14.3.2016. - 18.3.2016.	g8
21	2	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi N brojeva. Aplikacija ispisuje unesene brojeve u jednom redu. U drugom redu za svaki broj ispisuje apsolutno odstupanje od prosjeka čitavog niza unesenih N brojeva. Sve elemente u kodu je nužno propisno imenovati.	7	14.3.2016. - 18.3.2016.	g9
22	2	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi širinu i visinu prozora konzole. Nije moguće unesti vrijednosti manje od 1. Nakon unosa zadnjeg broja (visine) veličina prozora konzole je minimalne veličine te se postupno (svake X milisekunde) povećava za 1 do zadane širine i visine Sve elemente u kodu je nužno propisno imenovati.	7	14.3.2016. - 18.3.2016.	g10
23	3	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi binarne brojeve. Po završetku unosa zadnjeg broj aplikacija ispisuje sve binarne brojeve (svaki broj u svojem redu) + decimalnu vrijednost unesenog broja. Broj bitova u broju je fiksna i iznosi 8 U sklopu vašeg rješenja potrebno je napraviti i koristiti barem jednu iznimku.		21.3.2016. - 25.3.2016.	g1
24	3	Napravite konzolnu aplikaciju koja služi za kategorizaciju troškova. Svaku potrošenu kunu moguće je kategorizirati. Aplikacija omogućuje ispis svih troškova po kategoriji i sumu po kategoriji. U sklopu vašeg rješenja potrebno je napraviti i koristiti barem jednu iznimku		21.3.2016. - 25.3.2016.	g2
25	3	Napravite konzolnu aplikaciju koja je kontinuirani kalkulator koji osim rezultata ispisuje i povijest unosa uključujući i operaciju. (moguće operacije su +, -, *, /) U sklopu vašeg rješenja potrebno je napraviti i koristiti barem jednu iznimku		21.3.2016. - 25.3.2016.	g3

26	3	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi tekstove i broj ponavljanja pojedinog teksta. Nakon unosa aplikacija ispisuje sav tekst u jednom redu broj puta odvojeno razmakom. Tekstovi su međusobno odvojeni zarezmom. U sklopu vašeg rješenja potrebno je napraviti i koristiti barem jednu iznimku		21.3.2016. - 25.3.2016.	g4
27	3	Napravite konzolnu aplikaciju koja temeljem glavnice, kamate i trajanja računa i ispisuje otplatni plan kredita po mjesecima. U sklopu vašeg rješenja potrebno je napraviti i koristiti barem jednu iznimku		21.3.2016. - 25.3.2016.	g5
28	3	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi simbol i brzinu automobila (broj znakova / sec). Aplikacija simulira utrku automobila koja započinje unosom zadnjeg automobila. U sklopu vašeg rješenja potrebno je napraviti i koristiti barem jednu iznimku		21.3.2016. - 25.3.2016.	g11
29	3	Napravite konzolnu aplikaciju koja crta pravokutnike zadanih dimenzija, zadane boje koju korisnik unese ("Crvena", "Plava", "Zelena") i zadanog trajanja Nakon unosa, svaki pravokutnik je prikazan u u jednom trenutku u zadanom trajanju nakon čega se prikazuje sljedeći pravokutnik. U sklopu vašeg rješenja potrebno je napraviti i koristiti barem jednu iznimku		21.3.2016. - 25.3.2016.	g6
30	3	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi stranice više trokuta. Nakon unosa aplikacija ispisuje sve stranice trokuta kao i informaciju da li je trokut pravokutan ili ne. U sklopu vašeg rješenja potrebno je napraviti i koristiti barem jednu iznimku		21.3.2016. - 25.3.2016.	g7
31	3	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi mjerenja vlastite visine i mase. Nakon unosa više mjerenja aplikacija ispisuje sva mjerenja i BMI. U implementaciji je dozvoljeno koristiti samo jednu kolekciju za pohranu podataka. U sklopu vašeg rješenja potrebno je napraviti i koristiti barem jednu iznimku.		21.3.2016. - 25.3.2016.	g8
32	3	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi N brojeva. Aplikacija ispisuje unesene brojeve u jednom redu. U drugom redu za svaki broj ispisuje apsolutno i relativno odstupanje od prosjeka čitavog niza unesenih N brojeva. U sklopu vašeg rješenja potrebno je napraviti i koristiti barem jednu iznimku.		21.3.2016. - 25.3.2016.	g9
33	3	Napravite konzolnu aplikaciju u kojoj korisnik unosi više širina, visina i trajanje u ms konkretnog prikaza u zadanim dimenzijama. Aplikacija nakon unosa mijenja veličine prozora temeljem unosa. U sklopu vašeg rješenja potrebno je napraviti i koristiti barem jednu iznimku.		21.3.2016. - 25.3.2016.	g10
34	4	Napravite windows forms aplikaciju u kojoj korisnik unosi binarni broj od 8 znakova, svaki znak je zapisan u svojem Textboxu. Unosom bilo koje znamenke aplikacija računa i ispisuje decimalnu vrijednost unesenog broja. Broj bitova u broju je fiksni i iznosi 8. Potrebno je napraviti i validaciju korisničkog unosa.		28.3.2016. - 01.4.2016.	g1

35	4	Napravite windows forms aplikaciju koja služi za kategorizaciju troškova. Aplikacija sadrži 4 definirane kategorije (hrana, zabava, zdravlje, edukacija). Aplikacije ispisuje sve unesene trškove u textboxu gdje je zadnji trošak na vrhu i svaki trošak je u svojem redu. Zapis ispisa prikazan primjerom: 44,37kn - Zabava 37,99kn - Hrana		28.3.2016. - 01.4.2016.	g2
36	4	Napravite windows forms aplikaciju koja je kontinuirani kalkulator koji osim rezultata ispisuje i povijest unosa uključujući i operaciju. (moguće operacije su +,-,*,/)		28.3.2016. - 01.4.2016.	g3
37	4	Napravite windows forms aplikaciju u kojoj korisnik unosi tekst, promjenom unesenog teksta u drugom textboxu se isti tekst ispisuje N puta gdje je N jednak broju znakova unesenog teksta		28.3.2016. - 01.4.2016.	g4
38	4	Napravite windows forms aplikaciju koja temeljem glavnice, kamatne stope i trajanja računa i ispisuje otplatni plan kredita po mjesecima. Promjenom pojedinih početnih vrijednosti aplikacija automatski ažurira otplatni plan		28.3.2016. - 01.4.2016.	g5
39	4	Napravite windows forms aplikaciju u kojoj korisnik unosi simbol i brzinu 2 automobila (broj pomaka / sec). Aplikacija simulira utrku automobila koja započinje pritiskom na tipku Start. Aplikacija omogućuje promjenu brzine tokom izvođenja aplikacije. (timer)		28.3.2016. - 01.4.2016.	g11
40	4	Napravite windows forms aplikaciju u kojoj korisnik mijenja pozadinu forme temeljem korisničkog unosa. Boja je tipa RGB (0-255, 0-255,0-255). Potrebno je napraviti validaciju korisničkog unosa.		28.3.2016. - 01.4.2016.	g6
41	4	Napravite windows forms aplikaciju u kojoj korisnik unosi dva broja A i B, aplikacija u textboxu ispisuje sve brojeve između A i B koji su dijeljivi za unesenim brojem X. Aplikacija ažurira ispis promjenom bilo kojeg parametra. Potrebno je validirati korisnički unos.		28.3.2016. - 01.4.2016.	g7
42	4	Napravite windows forms aplikaciju u kojoj korisnik unosi mjerenje vlastite visine i mase. Nakon svake promjene ulaznih parametara aplikacija ispisuje BMI korisnika kao i informaciju o klasifikaciji BMI (nizak, normalan, visok)		28.3.2016. - 01.4.2016.	g8
43	4	Napravite windows forms aplikaciju u kojoj korisnik unosi N brojeva. Aplikacija ispisuje unesene brojeve u jednom Textboxu. U drugom Textboxu ispisuje prosjeka čitavog niza unesenih N brojeva.		28.3.2016. - 01.4.2016.	g9
44	4	Napravite windows forms aplikaciju u kojoj korisnik unosi više širina i visina pravokutnika. Aplikacija nakon dodavanja svakog unosa sve ispisuje u jednom textboxu zajedno sa pripadajućim opsegom i površinom.		28.3.2016. - 01.4.2016.	g10
45	5	Napravite windows forms aplikaciju u kojoj korisnik unosi N binarnih brojeva od M bitova. Nakon svakog unosa aplikacija ispisuje sve do tada unesene brojeve kao i decimalnu reprezentaciju binarnog broja. Napravite dijagram klasa u kojem će biti definirani svi potrebni koncepti sa posebnim naglaskom na "single responsibility" principu	b	04.04.2016. - 08.4.2016.	g1

46	5	<p>Napravite windows forms aplikaciju koja služi za kategorizaciju troškova. Aplikacija sadrži kategorije u obliku enumeracije (minimalno 6). Aplikacija ispisuje sve unesene troškove u textboxu gdje je zadnji trošak na vrhu i svaki trošak je u svojem redu. Zapis ispisa prikazan primjerom: vrijednost + "kn - " + kategorija 44,37kn - Zabava 37,99kn - Hrana</p> <p>Napravite dijagram klasa u kojem će biti definirani svi potrebni koncepti sa posebnim naglaskom na "single responsibility" principu</p>	b	04.04.2016. - 08.4.2016.	g2
47	5	<p>Napravite windows forms aplikaciju koja je kalkulator koji osim izraza i rezultata ispisuje i povijest unosa. Aplikacije sadrži operacije(5) u obliku enumeracije.</p> <p>primjer unosa operand1 operator operand2</p> <p>Napravite dijagram klasa u kojem će biti definirani svi potrebni koncepti sa posebnim naglaskom na "single responsibility" principu</p>	b	04.04.2016. - 08.4.2016.	g3
48	5	<p>Napravite windows forms aplikaciju u kojoj korisnik unosi više recenica, dodavanjem svake recenice aplikacija ispisuje statistiku o svakoj unesenoj recenici (uključujući i samu recenicu):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- duljina teksta</li> <li>- broj razmaka</li> <li>- broj samoglasnika</li> <li>- broj numerickih znakova (0-9)</li> </ul> <p><b>Napravite dijagram klasa u kojem će biti definirani svi potrebni koncepti sa posebnim naglaskom na "single responsibility" principu</b></p>	b	04.04.2016. - 08.4.2016.	g4
49	5	<p>Napravite windows forms aplikaciju koja temeljem glavnice, kamatne stope i trajanja računa i ispisuje otplatni plan kredita po svim mjesecima ili za zadani mjesec.</p> <p><b>Napravite dijagram klasa u kojem će biti definirani svi potrebni koncepti sa posebnim naglaskom na enkapsulaciji i polimorfizam.</b></p>	i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g5
50	5	<p>Napravite windows forms aplikaciju u kojoj korisnik unosi simbol i brzinu N automobila (broj pomaka / sec). Aplikacija simulira utrku automobila koja započinje pritiskom na tipku Start.</p> <p>Napravite dijagram klasa u kojem će biti definirani svi potrebni koncepti sa posebnim naglaskom na "single responsibility" principu</p>	i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g11
51	5	<p>Napravite windows forms aplikaciju u kojoj korisnik mijenja boju pozadinu forme temeljem korisničkog unosa. Boja je tipa RGB (0-255, 0-255, 0-255). Svake sekunde se mijenja boja temeljem unesenih boja, boje se mijenjaju beskonačno (cirkularno)</p> <p>Napravite dijagram klasa u kojem će biti definirani svi potrebni koncepti sa posebnim naglaskom na "single responsibility" principu</p>	i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g6

		Napravite windows forms aplikaciju u kojoj korisnik unosi dva broja A i B, a ovisno o odabranom načinu ispisa (zapisanog u enumeraciji - uzlazno, silazno, parni, neparni), u textboxu se ispisuju svi brojevi od A do B prema odabiru. U polju za rezultat se pamti ispis.			
52	5	Napravite dijagram klasa u kojem ce biti definirani svi potrebni koncepti sa posebnim naglaskom na "single responsibility" principu	i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g7
		Napravite windows forms aplikaciju u koju korisnik unosi visinu, masu i ime osobe. Nakon unosa, u datagrid se ispisuje ime i BMI, zajedno sa klasifikacijom (nizak, normalan, visok)			
53	5	Napravite dijagram klasa u kojem ce biti definirani svi potrebni koncepti sa posebnim naglaskom na "single responsibility" principu	i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g8
		Napravite windows forms aplikaciju u koju korisnik unosi brojeve A i B. U textboxu se ispisuje prosjek svih parnih brojeva, a u drugom prosjek svih neparnih brojeva. Aplikacija čuva povijest. Funkcija za izračun prosjeka vraća prosjek parnih ili neparnih brojeva ovisno o parametru (koji je enumeracija odds, evens).			
54	5	Napravite dijagram klasa u kojem ce biti definirani svi potrebni koncepti sa posebnim naglaskom na "single responsibility" principu	i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g9
		Napravite windows forms aplikaciju u kojoj korisnik unosi više širina i visina pravokutnika. Svaki odabrani unos moguće je odabrati iz liste (ListBox), a nakon odabira, u posebnom textboxu se prikazuje rezultat operacije, odabrane u ComboBoxu (čiji je sadržaj enumeracija -- površina, opseg), a forma promjeni svoje dimenzije na odabranu vrijednost.			
55	5	Napravite dijagram klasa u kojem ce biti definirani svi potrebni koncepti sa posebnim naglaskom na "single responsibility" principu	i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g10
56			i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g1
57			i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g2
58			i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g3
59			i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g4
60			i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g5
61			i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g11
62			i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g6
63			i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g7
64			i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g8
65			i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g9

66			i	04.04.2016. - 08.4.2016.	g10
----	--	--	---	-----------------------------	-----