

1. Napisati program koji će:

- a. Kopirati niz1 u niz2
- b. Ispisati niz2

```
public static void main(String[] args) {  
  
    int niz1[] = {2,3,4,5,8,9,12,44,5};  
    int niz2[] = new int[9];  
  
    for(int j=0; j<niz1.length; j++){  
        niz2[j] = niz1[j];  
    }  
  
    System.out.println("niz2:");  
  
    for(int j=0; j<niz2.length; j++){  
        System.out.print(niz2[j] + " ");  
    }  
  
}
```

2. Napisati program koji će:

- a. Učitati vrijednost cijelog broja N
- b. Izračunati i spisati faktorijel broja N

```
public static void main(String[] args) {  
    try{  
        BufferedReader object = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));  
        System.out.println("Unesi vrijednost N:");  
        int N = Integer.parseInt(object.readLine());  
        int fact= 1;  
        System.out.println("Faktorijel broja " +N+ " je: ");  
        for (int i= 1; i<=N; i++){  
            fact=fact*i;  
        }  
        System.out.print(fact);  
        System.out.println("");  
  
    }  
    catch (Exception e){  
    }  
}
```

3. Napisati program koji će:

- a. Učitati dva različita cijela broja
- b. ispisati sve parne brojeve između ova dva broja

```
public static void main(String[] args) {

    try{
        BufferedReader br1 = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));
        System.out.println("Unesi prvi broj: ");
        int num1 = Integer.parseInt(br1.readLine());
        System.out.println("Unesi drugi broj: ");
        int num2 = Integer.parseInt(br1.readLine());
        System.out.println("Even Numbers:");
        for (int i=num1; i <=num2 ; i++){
            if(i%2 == 0){
                System.out.print(i+",");
            } // kraj od if
        } // kraj od for
    } // kraj od try
    catch(Exception e){
    } // kraj od catch

}
```

4. Kreirati klasu Sifarnik koja sadrži:

- a. Statičku metodu `ispisiOcenu` koja kao ulazni parametar dobija cjelobrojnu vrijednost ocjene od 1 do 5 i na ekranu ispisuje opisnu ocjenu: odličan, vrlo dobar, ..., nedovoljan. U slučaju da je ulazni parametar neispravan (manji od 1 ili veći od 5) ispisati poruku greške.
- b. u glavnom programu kreirati petlju od 1 do 6 u kojoj će biti pozivana metoda `ispisiOcenu` sa varijablom `i` (od 1 do 6).

```
public class Sifarnik {
    static void ispisiOcenu (int ocena) {
        switch (ocena) {
            case 5:
                System.out.println ("Odličan");
                break;
            case 4:
                System.out.println ("Vrlo dobar");
                break;
            case 3:
                System.out.println ("Dobar");
                break;
            case 2:
                System.out.println ("Dovoljan");
                break;
            case 1:
                System.out.println ("Nedovoljan");
                break;
            default:
                System.out.println ("Greška");
        }
    }

    public static void main(String[] args) {
        for (int i= 1; i <= 6 ; i++){
            System.out.print(i+", ");
            ispisiOcenu(i);
        }
    }
}
```