

Vježba 5

Zadatak 1 – *Select Case, Do...Loop, Exit Do*

Napisati program koji će za uneseni broj iz raspona od 0-15 ispisivati odgovarajuću znamenku heksadekadskog sustava. Ako je učitani broj izvan zadanog raspona napisati odgovarajuću poruku. Ponavljajte unos i obradu brojeva sve dok korisnik drugi put zaredom ne unese isti broj. Koristite *Do...Loop* strukturu ponavljanja i *Select Case* strukturu grananja.

```
unesite broj 0-15: 7
7
unesite broj 0-15: 0
0
unesite broj 0-15: 10
A
unesite broj 0-15: 15
F
unesite broj 0-15: 10
A
unesite broj 0-15: 13
D
unesite broj 0-15: 15
F
unesite broj 0-15: 15
*** Kraj ***
```

Zadatak 2 – *simbolička konstanta*

Kreirajte konzolnu aplikaciju za unos broja upisanih studenata i izračun broja grupa ako u svakoj grupi smije biti maksimalno 15 studenata. Za maksimalni broj studenata u grupi koristite simboličku konstantu. Konstantu definirajte na nivou modula.

Dodajte sada liniju koda u kojoj mijenjate vrijednost konstante. Na izborniku *View* uključite *Error List* i objasnite poruku o grešci te grešku ispravite.

Zadatak 3 – *Do...Loop, Exit Do*

Napišite program koji će uneseni prirodni broj napisati kao zbroj umnožaka pojedinih znamenki sa odgovarajućim potencijama baze 10.

Ponavljajte gore navedeno sve dok je broj prirodan. Koristite *Do...Loop* petlju i naredbu *Exit Do*.

```
Unesite prirodni broj: 23
23 = 3*10^0 + 2*10^1

Unesite prirodni broj: 98765
98765 = 5*10^0 + 6*10^1 + 7*10^2 + 8*10^3 + 9*10^4

Unesite prirodni broj: 0
```

Zadatak 4 – Kratkospojni logički operator *AndAlso*, *Do While...Loop* petlja

Napišite program koji učitava prirodan broj te pronalazi i ispisuje najveću znamenku toga broja. Ponavljanje provjere pojedine znamenke broja se prekida kada su sve znamenke obrađene ili se pojavila znamenka 9 pa nema smisla dalje tražiti najveću znamenku. Koristite *Do While...Loop* petlja i kratkospojni logički operator *AndAlso*.

Promijenite sada petlju u *Do Until...Loop*. Koje promjene u postavljanju uvjeta trebate napraviti pa da program daje točan rezultat?

Zadatak 5 – ugnježdjena petlja *For...Next*

Koristeći **dvije** *For....Next* petlje, ispišite na ekran tablicu množenja brojeva od 0 do 5.

0x0=0	0x1=0	0x2=0	0x3=0	0x4=0	0x5=0
1x0=0	1x1=1	1x2=2	1x3=3	1x4=4	1x5=5
2x0=0	2x1=2	2x2=4	2x3=6	2x4=8	2x5=10
3x0=0	3x1=3	3x2=6	3x3=9	3x4=12	3x5=15
4x0=0	4x1=4	4x2=8	4x3=12	4x4=16	4x5=20
5x0=0	5x1=5	5x2=10	5x3=15	5x4=20	5x5=25

Promijenite kod tako da ispis izgleda ovako:

0x0=0	1x0=0	2x0=0	3x0=0	4x0=0	5x0=0
0x1=0	1x1=1	2x1=2	3x1=3	4x1=4	5x1=5
0x2=0	1x2=2	2x2=4	3x2=6	4x2=8	5x2=10
0x3=0	1x3=3	2x3=6	3x3=9	4x3=12	5x3=15
0x4=0	1x4=4	2x4=8	3x4=12	4x4=16	5x4=20
0x5=0	1x5=5	2x5=10	3x5=15	4x5=20	5x5=25