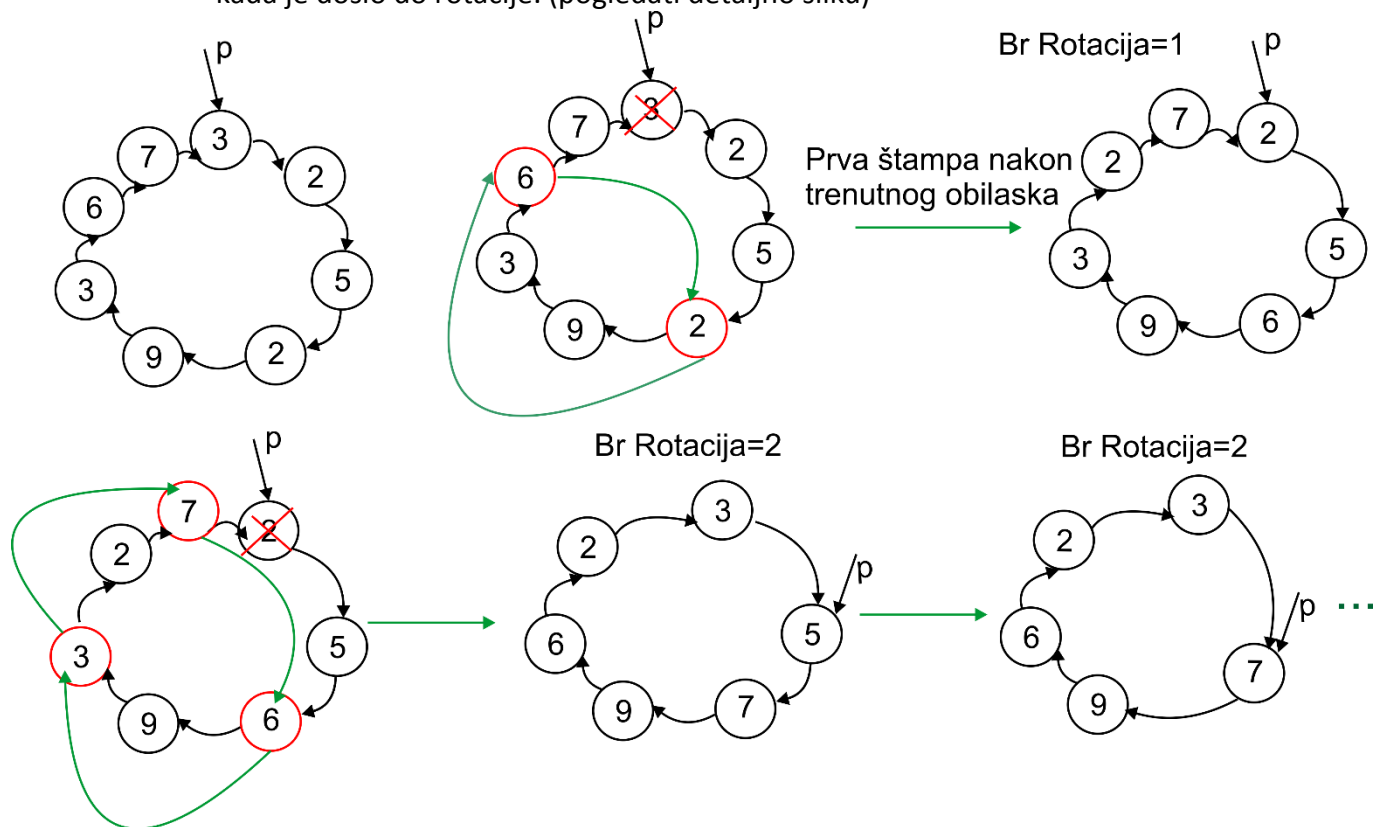


U direktorijumu **Rad** koji se nalazi na desktopu kreirati direktorijum **Ime\_prezime\_indeks** i u okviru njega kreirati c datoteke **Rotiranje** i **Knjiga** koje sadrže programe koji rešavaju sledeće probleme.

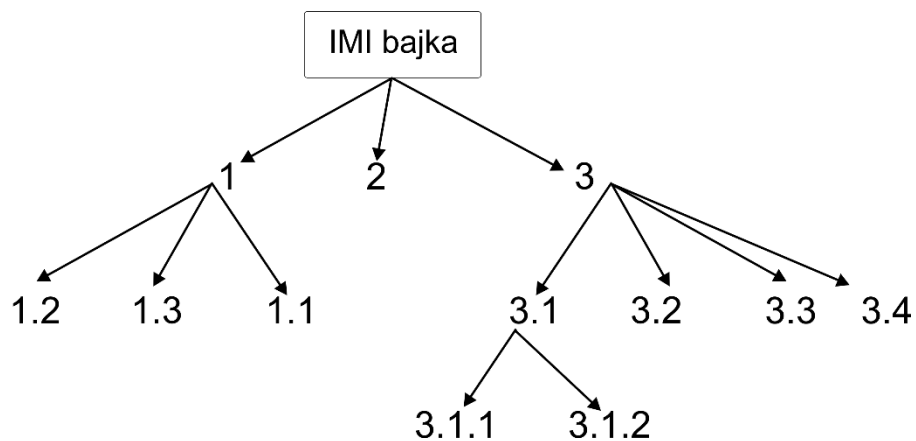
1. Pravi se specijalna igra na sreću „Rotiranje“. Takmičar izvlači papirić koji na sebi ima zapisane cele brojeve (ne zna se koliko celih brojeva). Zadatak takmičara je da napravi kružnu povezanu listu čiji elementi sadrže vrednosti sa papira. Smatra se da je početak liste prvi broj koji se nalazio na papiru a zatim redom ostali. Ispisati kružnu listu koju je formirao takmičar.

Zatim, igra se odvija po sledećim pravilima:

- a) Potrebno je obići sve elemente kružne liste i neka pretpostavimo da se u tom trenutnom elementu nalazi neke celobrojna vrednost K.
- b) Trenutni element izbaciti iz liste a rotirati svaki K-ti element na desno počevši od trenutne pozicije, i to samo ako vrednost K dozvoljava. (**Ne menjati samo vrednosti elementa već izvršiti pravu rotaciju**)
- c) Nakon svakog obilaska trenutnog elementa i nakon rotacije štampati stanje kružne liste.
- d) Igra se završava kada se običu svi elementi kružne liste. Štampati koliko je bilo situacija kada je došlo do rotacije. (pogledati detaljno sliku)



2. Na ulazu se zadaje ceo broj N a zatim N reči koje predstavljaju oznake poglavlja knjiga(oznake su sigurno oblika: 1 ili 1.2 ili 1.2.1 itd) . Formirati stablo koje predstavlja organizaciju jedne knjige i čiji elementi strukture sadrže oznaku trenutne glave i niz pokazivača ka mogućim podglavama date glave. Sigurno će pre neke podglave biti uneta odgovarajuća glava pa o tome ne treba voditi računa i jedna glava može imati maksimalno 10 podglava. Primer je prikazan na slici. Koren stabla sadrži naslov knjige (sami izaberite ☺). Napisati funkciju kojom se određuje maksimalan broj podglava neke glave.



Ovaj primer je imao sledeći ulaz:

12  
1  
2  
1.2  
3  
3.1  
1.3  
3.2  
3.1.1  
1.1  
3.3  
3.1.2  
3.4