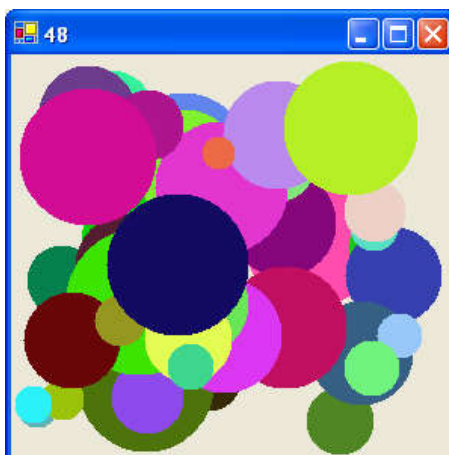
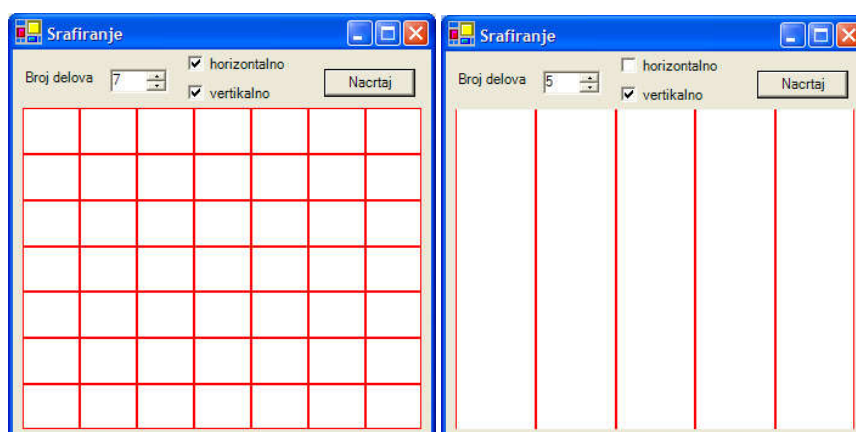


Домаћи 3

1. Креирати апликацију којом се у правилним временским интервалима исцртавају попуњени кругови. Боју којом је круг попуњен, позицију круга на форми, као и пречник, изабрати на случајан начин. У насловној линији форме исписати број нацртаних кругова.



2. Креирати апликацију којом се шрафира форма, хоризонтално и/или вертикално по избору.



3. Креирати апликацију којом се за дати природан број N одређује

- a) број цифара
- b) сума цифара
- c) максимална цифра
- d) број појављивања цифре 5
- e) број записан истим цифрама у обрнутом поретку

n: 453

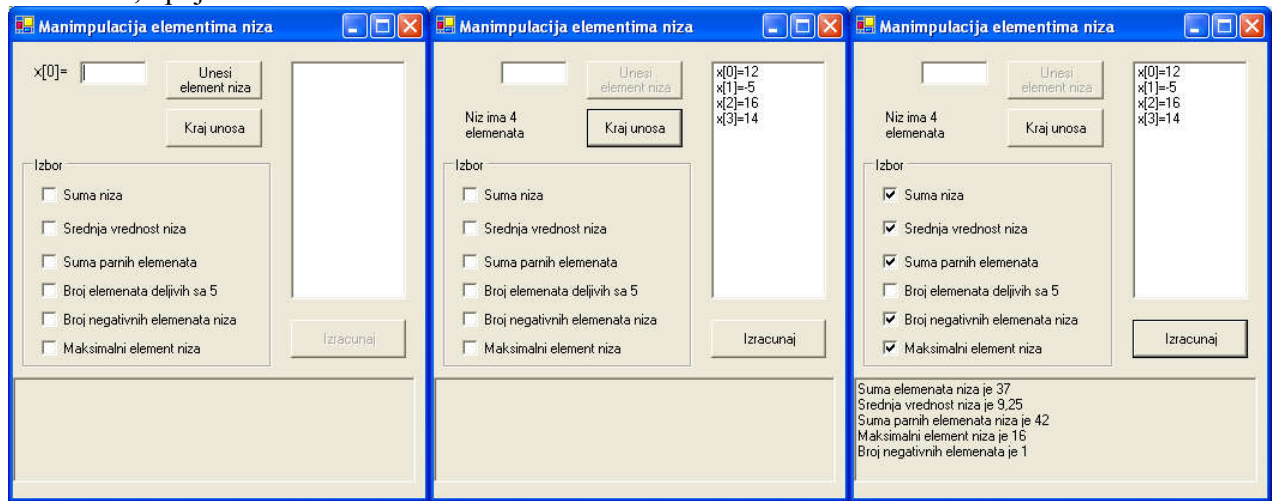
Izbor:

- ☒ broj cifara
- ☒ suma cifara
- ☒ maksimalna cifra
- ☒ broj pojavljivanja cifre 5
- ☒ "inverzan" broj

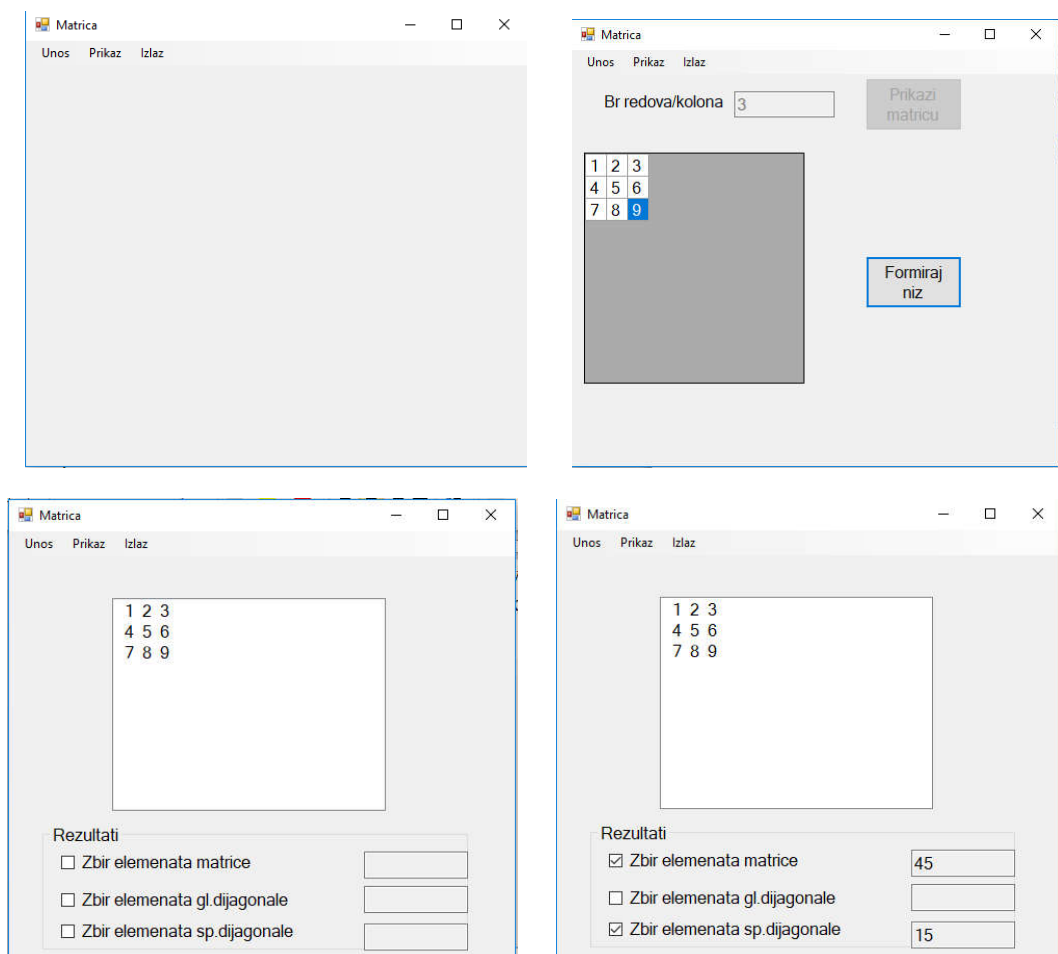
odredi

Broj cifara je 3
Suma cifara je 12
Maksimalna cifra je 5
Broj pojavljivanja cifre 5 je 1
Broj zapisan istim ciframa u obrnutom poretku je 354

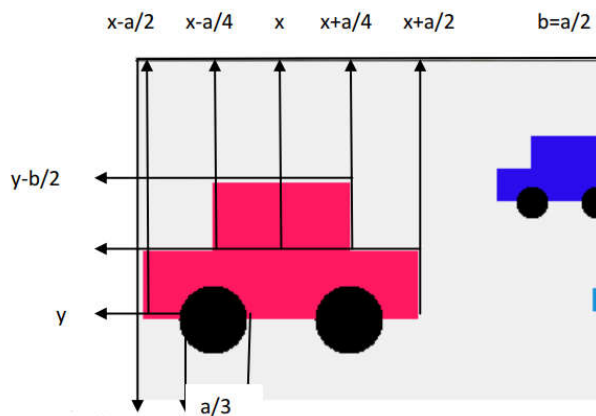
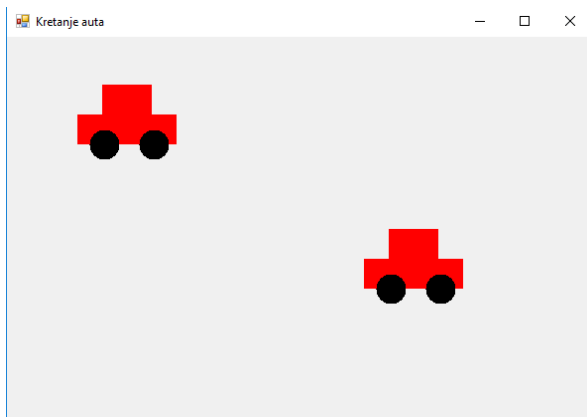
4. Креирати апликацију којом се уносе елементи низа, њихове вредности исписују у ListBox , а затим се у зависности од избора испишује сума, средња вредност, сума парних елемената, број елемената дељивих са 5, број негативних елемената и максимални елемент низа.



5 Креирати апликацију којом се уносе елементи низа, њихове вредности исписују у ListBox, а затим приказују у textBox-u. Помоћу функција израчунати и приказати збир елемената главне дијагонале, збир елемената доњег и горњег троугла.



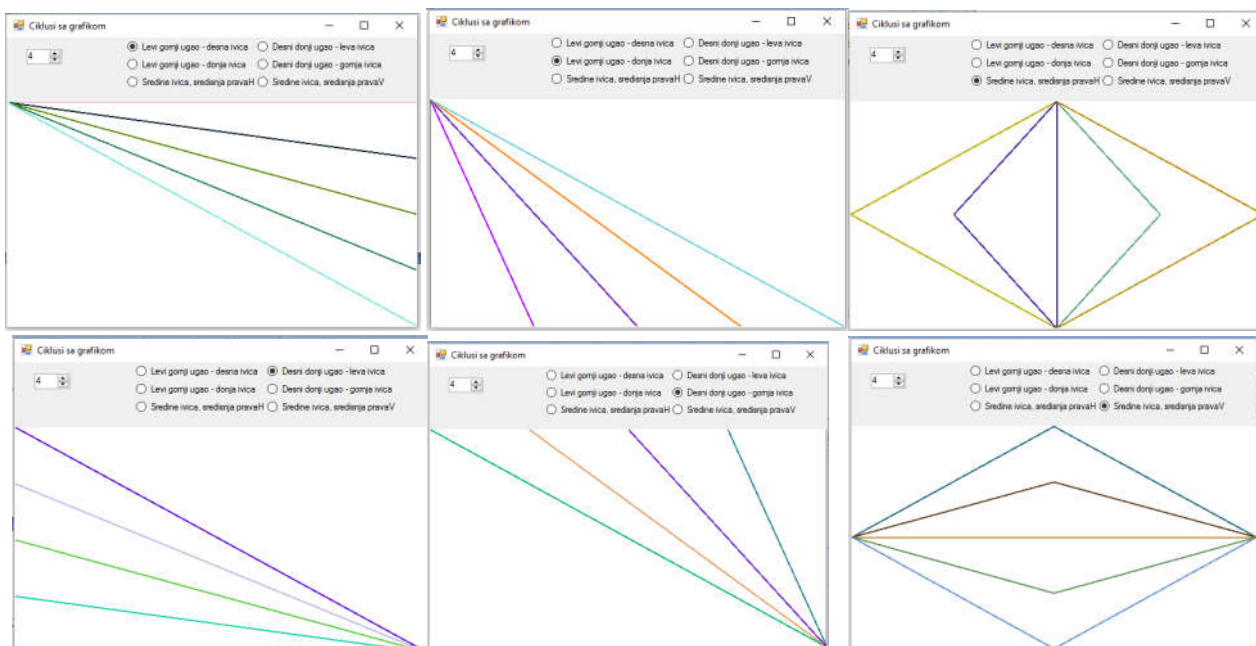
6. Креирати апликацију у којој се два аута крећу у супротом смеру и различитим брзинама.



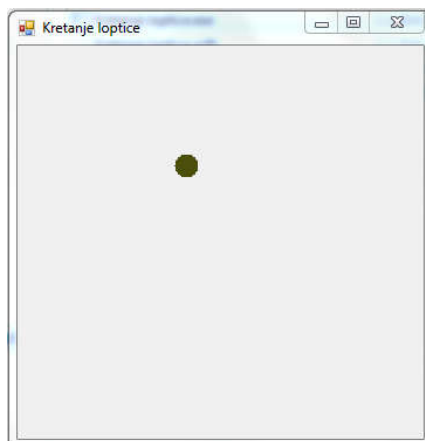
7. За унети број редова и колана унети целе бројеве у матрицу и израчунати збир свих елемената

1	5	3
1	5	3
1	5	3
1	5	3

8. Креирати windows апликацију којом се цртају линије у pictureBox--у избором radioButton-a као на сликама . Број линија се бира у numericUpDown контроли



9. Креирати windows апликацију којом се лоптица пречника 20 пиксела креће по форми. Када дође до краја форме одбије се од ивица и промени смер и боју. Кретање почиње из тачке где смо кликнули мишем на форму.



10. Креирати апликацију којом се исцртава прскалице на позицији одредјеној положајем стрелице миша у тренутку притиска на тастер миша. Свака прскалица треба да буде у нијансама случајно изабране прва боје

