



Univerzitet u Sarajevu
Prirodno-matematički fakultet
ODSJEK ZA MATEMATIKU

A Zmaja od Bosne 33-35, 71000 Sarajevo, BiH
T +387 33 279 874 F +387 33 649 342
W www.pmf.unsa.ba/matematika
E matematika@pmf.unsa.ba

Programiranje I

Dnevni zadatak 3

SEAD DELALIĆ
delalic.sead@gmail.com

EMIN BEŠO
emin.beso9@gmail.com

DŽANA DRINO
drinodzana@gmail.com

ELDINA DELALIĆ
eldina.maslo@pmf.unsa.ba

MELIHA KURTAGIĆ
melihakurtagic@gmail.com

Uvod

U trećem zadatku ćemo kreirati "bezveze digitron". Ovaj digitron ima za cilj da simulira pravi, jednostavni digitron sa četiri osnovne operacije, te da se studenti upoznaju sa idejom i potrebama za unos podataka sa tastature. Za rješavanje ovoga zadatka je potrebno da studenti poznaju ispis teksta, osnovne operacije sa cijelim brojevima u Pythonu, te ispis brojnih izraza. Obratite pažnju i na ostale matematičke operacije, poput ostatka ili cjelobrojnog djeljenja.

Zadatak

Kreirati digitron koji poznaje četiri osnovne operacije. Program simulira jednostavne operacije sa dva cijela broja. Nakon toga ispisuje sumu, razliku, proizvod i količnik neka dva broja.

Mogući tekst koji se ispisuje u konzoli naveden je ispod.

```
Prvi cijeli broj sa kojim radimo je:
```

```
12
Drugi cijeli broj sa kojim radimo je:
3
-----
Zbir      : 15
Razlika   : 9
Proizvod  : 36
Kolicnik  : 4
```

Student treba da jednostavno ispiše sve do zbira. Zbir, razliku, proizvod i količnik računamo (ne u glavi, nego u programu).

Cijeli program treba biti user-friendly¹.

Sretno!

¹Zamislite da igrate heroja iz visokobudžetnog američkog filma. Obučeni ste u crno, ispred vas je računar i timer. Mrak je. Ipak, nosite sunčane naočale. Da, treba da deaktivirate bombu tako što ćete unijeti nešto sa tastature (mi smo programeri, mi ne siječemo žice). Na računaru samo crni prozor i uspravna linija koja blinka. Šta da uradite? Kako da spasite svijet? Kako da spasite sebe, svoju porodicu, svoje prijatelje, tete u studentskoj službi i PMF? U trenutku pomislite: "Kako bi dobro bilo da mi program kaže šta želi da unesem!" I vi onako proizvoljno unesete nešto, program vam ispiše: "112.40". Opet pomislite: "Kako bi bilo dobro da mi program kaže šta mu je 112.40. Šta sad da radim?" I...eto. Upravo ste shvatili šta su user-friendly programi. Od programera se očekuje da korisnik u svakom trenutku zna šta se od njega očekuje i šta mu program vraća kao rezultat! Tek tada ste uspješno izvršili zadatak!