

Zadatak 1:

Napišite funkciju `poredaj(a, b, c)` koja će tri unesena broja (a , b i c) poredati po veličini (od najmanjega prema najvećemu) te vratiti tako poredane brojeve.

Primjer:

Ulaz	Ispis
8 3 1	1 3 8

Zadatak 2:

Napišite funkciju `razlicita_slova(s)` koja će vratiti broj različitih znakova u zadanom stringu s .

Primjer:

Ulaz	Ispis
PROGRAMIRANJE	10

Zadatak 3:

Zadani su brojevi bodova studenata na kolokviju iz kolegija Strukture podataka i algoritmi. Napišite funkciju `iznadprosjecni()` koja će za zadani broj bodova za sve studente vratiti koliko studenata je postiglo iznadprosječni uspjeh na kolokviju.

Primjer:

Ulaz	Ispis	Objašnjenje
10 53 82 15 17 100 86 7	4	Prosječna broj bodova svih studenata je 46.25, te 4 studenata imaju broj bodova veći ili jednak prosječnom broju bodova

Zadatak 4:

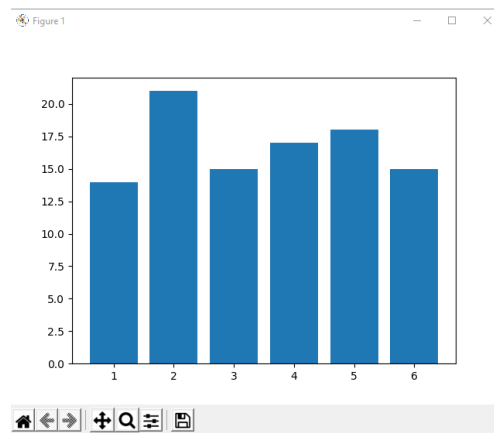
Definirajte klasu **BacanjeKocke** te joj definirajte jednu metodu **baci_kocku()** koja će vraćati jedan nasumičan broj od 1 do 6.

Zadatak 5:

Klasi **BacanjeKocke** dodajte metodu **frekvencije(n)**. Metoda treba simulirati bacanje kocke n puta te vratiti rječnik čiji će elementi biti frekvencije pojavljivanja pojedine vrijednosti.

Zadatak 6:

Istražite mogućnosti grafičkog prikaza podataka pomoću modula **matplotlib.pyplot**. Napišite funkciju **vizualiziraj(n)** koja će grafički prikazati frekvencije pojedinog broja koji se je pojavio na kocki u n bacanja.



Zadatak 7:

Je li povoljno kladiti se da će u 4 bacanja dvije igrače kocke barem jednom pasti sedmica? Napišite metodu **simulacija(n)** koja će simulirati n puta po 4 bacanja dvije simetrične kocke te će brojati u kojem postotku je u takva 4 bacanja pala bar jedna sedmica. Ukoliko je postotak veći od 50% metoda treba vraćati *True*, a inače treba vraćati *False*.