

## Zadaci

1. Napisati funkciju koja proverava da li je zadati broj manji, veći ili jednak nuli i ispisati rezultat na konzoli.
  - a) Koristiti if-else
  - b) Koristiti switch-case
2. Kreirati slice integer-a i iteriranjem uz pomoć for-range petlje izdvojiti elemente čija je vrednost manja od njihovog indeksa
3. Napisati funkciju koja za zadati ulaz n vraća n-ti prost broj. Druga povratna vrednost funkcije treba da bude indikator greške. Pravilno obraditi slučaj kada je vrednost argumenta funkcije manja od 1. (<https://go.dev/blog/error-handling-and-go>)
4. Kreirati mapu i popuniti je vrednostima tako da ključ predstavlja poštanski broj, a vrednost naziv grada. Nakon toga prolaskom kroz mapu izdvojite sve jedinstvene nazive gradova, sačuvajte ih u sekvenci i ispišite na konzolu.
5. Rad sa strukturama:
  - Kreirati strukturu Student sa poljima: ime, prezime, broj indeksa
  - Napraviti promenljivu tipa Student koja sadrži vaše lične podatke
  - Odštampati tu promenljivu
  - Kreirati metodu za izmenu broja indeksa i primeniti je nad kreiranom promenljivom
  - Još jednom odštampati promenljivu kako biste se uverili da je izmena izvršena
6. Napisati funkciju koja proverava da li je zadati broj Armstrongov broj (<https://mathworld.wolfram.com/NarcissisticNumber.html>).
7. Napisati funkciju sa parametrima word (string) i candidates (sekvenca stringova). Potrebno je proveriti koji stringovi iz date sekvence predstavljaju anagram parametra word. Povratna vrednost funkcije treba da bude sekvenca pronađenih anagrama.

Testirati svoje rešenje za sledeći ulaz:

  - word: listen
  - candidates: enlists, google, inlets, banana
  - rešenje: inlets
8. Implementirati jednostruko spregnutu listu.
  - Struktura LinkedList predstavlja listu celobrojnih vrednosti
  - Interfejs List nudi metode za:
    - Dodavanje novog elementa na zadatom indeksu i
    - Brisanje elementa na zadatom indeksu i
    - Proveru postojanja elementa sa vrednošću x
  - Struktura LinkedList treba da implementira sve metode interfejsa List tako da se operacije dodavanja i brisanja odraze na samu strukturu
  - Voditi računa o greškama koje se mogu desiti prilikom dodavanja ili brisanja elementa i pravilno ih obraditi