

Zadaci za vježbu

1. Napisati funkciju koja uklanja sve falsy vrijednosti iz niza
2. Napisati funkciju koja vraća najmanji indeks na čijoj poziciji treba da se doda vrijednost (drugi argument) u niz (prvi argument) koji treba da ostane sortiran
 - a. `fun([1,2,3,4], 1.5) -> 1`
 - b. `fun([20,2,3], 19) -> 2` jer kad se niz sortira (2,3,20) element 19 može da se doda između 3 i 20, tj. na indeksu 2
3. Napisati funkciju koja razbija niz (prvi argument) na grupe dužine zadate kao drugi argument funkcije i vraća novi 2D niz.
 - a. `fun([1,2,3,4], 3) -> [[1, 2, 3], [2, 3, 4]]`
4. Napisati program koji za n elemenata niza (brojevi od 1 do n) generiše parove tako da se niti jedan od elemenata koji je već u paru ne ponovi više ni u jednom paru. Npr. (1,4), (2,3), (5,8) su ok, ali (1,6) nije jer je 1 već u paru sa 4, (2,5) takođe nije jer je 2 u paru sa 3, a 5 u paru sa 8.
 - a. Koristiti `Math.floor()` - zaokružuje na donje cijelo i `Math.random()` - vraća decimilan broj između 0 i 1 (uključujući 0, ne uključujući 1)
 - i. `Math.random() * 10` - vraća brojeve od 0 do 9,99999....
 - b. Može vam pomoći i `array.splice(element_index, 1)` u kombinaciji sa `arr.indexOf(item)` [ako ne nađe item u arr vrati -1]
 - i. `["a","b","c"].splice(2, 1) => ["a", "b"]`
5. Napisati funkciju koja provjerava da li se string (prvi argument funkcije) završava sa target stringom (drugi argument funkcije)
6. Napisati funkciju koja skraćuje string (prvi argument) do unijete dužine (drugi argument). Na kraj stringa dodati ...
7. Narcissistic Number je broj čija suma cifara (tog broja) stepenova sa njegovim brojem cifara daje isti taj broj.

Primjer 1: 153 (3 cifre)

$$1^3 + 5^3 + 3^3 = 1 + 125 + 27 = 153$$

Primjer 2: 1634 (4 cifre):

$$1^4 + 6^4 + 3^4 + 4^4 = 1 + 1296 + 81 + 256 = 1634$$

Vaš program treba da vrati **true** ili **false** u zavisnosti od toga da li je broj Narcissitic ili nije. Input je uvijek validan broj.

8. Napisati program koji provjerava da li se zadati broj nalazi u zadanom segmentu.

Primjer: `ran_inclusive(3, 10, 5)` vraća **true** jer je $3 \leq 5 \leq 10$,
`ran_inclusive(-10, 13, -25)` vraća **false** jer je -25 manji od -10, a samim tim i od 13, pa nije iz zadanog segmenta

9. Napisati program koji za unijeti URL (string), izvlači (parsira) samo domain name i vraća ga kao string. Pretpostaviti da korisnik unosi ispravan URL.

Primjeri:

`get_domain("http://github.com/carbonfive/raygun")`, izlaz "github.com"
`get_domain("https://google.com")`, izlaz "google.com"
`get_domain("http://github.com/carbonfive/raygun")`, izlaz "github.com"
`get_domain("http://www.zombie-bites.com")`, izlaz "zombie-bites.com"

10. Dječakov put od škole do kuće je dug. Da bi mu bilo interesantnije, odlučio je da sabira sve brojeve kuća (na svakoj kući piše adresa, tj. broj) pored kojih prođe dok ide do kuće. Nažalost, nemaju sve kuće brojeve na njima, a osim toga dječak redovno mijenja ulice, tako da se brojevi ne pojavljuju u nekom definisanom redosledu. U jednom momentu tokom šetnje, dječak naiđe na kuću na kojoj piše 0, što ga je iznenadilo toliko da je zaboravio (prestao) da sabira brojeve nakon što je naišao na ovu kuću. Za zadati niz kuća (svaka identifikovana sa brojem) odrediti zbir koji je dječak dobio.

Primjer:

Za **input** = [5, 1, 2, 3, 0, 1, 5, 0, 2], **output** treba da bude 11 ($5 + 1 + 2 + 3 = 11$)

11. Klijenti postavljaju zahtjeve brokeru za kupovinu/prodaju akcija. Zahtjevi mogu da budu jednostavni ili višestruki (više jednostavnih). Zahtjev ima sledeći format:

```
Quote /space/ Quantity /space/ Price /space/ Status
```

gdje **Quote** predstavlja naziv akcije, sadrži non-whitespace karaktere, **Quantity** je prirodan broj koji predstavlja broj akcija koje se prodaju/kupuju, **Price** je float koji predstavlja cijenu pojedine akcije (sa decimalnom tačkom "."), **Status** je B (buy) ili S (sell) koji predstavlja da li se akcije prodaju ili kupuju.

Primjer 1 (simple):

```
"GOOG 300 542.0 B"
```

Višestruki zahtjevi se sastoje od više simple zahtjeva koji su spojeni zarezom

Primjer 2 (multiple-višestruki):

```
"ZNG 1300 2.66 B,NY 50 56.32 B,OWW 1000 11.623 B,OGG 20 580.1 B"
```

Da olakšate brokeru posao vaš zadatak je da mu vratite string "Buy: b Sell: s" gdje su b i s formata 'double' zaokruženog na 2 decimalse, b predstavlja ukupnu cijenu kupljenih akcija, a s ukupnu cijenu prodatih akcija.

Output za primjer 2:

```
"Buy: 29499.00 Sell: 0"
```

12. Vaš program treba da nađe najdužu sekvencu izastopnih nula za unijetu listu. Takođe, treba da vrati pocetnu i krajnju poziciju te podliste u listi

Primjer:

Niz [1, 0, 0, 0, 2, 0, 3, 0, 0, 0, 0] ima tri sekvence uzastopnih nula sa dužinama 3, 1 i 4.

Vraća niz [4, 7, 10] gdje je 4 duzina podniza, 7 startna pozicija (uključujući), 10 krajnja pozicija (uključujući)

13. Napisati funkciju koja za zadati string i slovo vraća sve riječi koje se završavaju sa zadatim slovom, indekse zadatog slova, kao i broj riječi koje se završavaju sa zadatim slovom u rečenici.

Primjer: `get_words_ends_with_letter` ("Print only the words that end with the chosen letter in those sentences. Example can contains one or more sentences.", "s")

vraća niz objekata sledećeg oblika:

```
[ { { word: "words", position: 19 }, { word : "sentences", position : 70 },  
  num_of_words: 2 }, { { word: "contains", position: 92}, { word: "sentences",  
  position: 114 }, num_of_words: 2} ]
```

Objašnjenje: objekti unutar liste predstavljaju informacije o svakoj rečenici pojedinačno. Objekti u rečenici opisuju: key **word** je riječ koja se završava sa zadatim slovom (u primjeru je to slovo s), a key **position** predstavlja indeks slova u unešenom stringu. Key **num_of_words** (u obje rečenice je to 2) predstavlja broj riječi koje se u rečenici završavaju sa odabranim slovom.

14. Napisati funkciju koja vraća broj cifara u stringu i kreira od njih integer.































Primjer: `get_digits`("Hi Mr. Rober53. How are you today? Today is 08.10.2019"), vraća 5308102019 i to kao integer. **Pomoć:** da provjerite da li je karakter slovo koristiti `isalpha` metod.

15. Napisati funkciju koja vraća broj malih i broj velikih slova za zadati string.

Primjer: `upper_lower` ("Hi Mr. Rober. How are you today?"), vraća torku (19, 4), 19 - broj malih slova, 4 - broj velikih slova. Koristeći dobijeni torku izračunati ukupan broj malih i velikih slova. **Pomoć:** da provjerite da li je karakter slovo koristiti `isalpha` metod.

16. Svakog jutra sva vrata škole su zatvorena. Škola je prilično velika, ima N vrata. Učenici su počeli da dolaze. Teško je za povjerovati, ali svi oni žele da uče. Škola ima N učenika, a oni dolaze jedno po jedno. Kada dijete prođe kroz vrata, ono izmijeni status za vrata (Open-> Closed, Closed-> Opened). Svaki učenik ima svoj broj, i svaki i -ti mijenja status i -tim vratima. **Na primjer:** kada prvi učenik dođe u školu, on mijenja status svim prvim vratima (otvara ih sve). Drugi mijenja status za svaka druga vrata (druga, četvrta, šesta, itd.). Treći mijenja status za svaka treća vrata (treća, šesta, itd.). Konačno, zadnji učenik (n -ti), mijenja status za svaka n -ta vrata (samo su jedna takva, zadnja). Vaš zadatak je da izračunate koliko vrata će ostati otvoreno nakon što dođu svi učenici.

Primjer:

	Doors				
	1	2	3	4	5
Initial State					
After the 1st					
After the 2nd					
After the 3rd					
After the 4th					
After the 5th					

Crveni kvadrati – zatvorena vrata, zeleni – otvorena vrata.

Input: n – broj vrata i učenika, $n \in \mathbb{N}$, $n \in [1, 100000]$

Output: o – broj otvorenih vrata, $o \in \mathbb{N}$

doors(5) treba da vrati 2

17. Vaš zadatak je da napravite **password validator**. Ovaj validator treba da funkcioniše za razne slučajeve i to na osnovu toga kako definišete određene parametre funkcije. Parametri koji mogu da budu True ili False su:

- a. **flagUpper** kojim provjeravate da li string ima ili ne bar jedno veliko slovo
- b. **flagLower** kojim provjeravate da li string ima ili ne bar jedno malo slovo
- c. **flagDigit** kojim provjeravate da li string sadrži bar jednu cifru

Osim ova tri parametra (koji su postavljeni na False ako se ne definišu), treba proslijediti i minimalnu dužinu stringa koja mora biti zadovoljena, kao i sami string koji validirate. Funkciju treba da izgleda **check_password(input_string, min_string_len, flagUpper, flagLower, flagDigit)**

Primjer:

Input input_string = "Passw123", **output** check_password(input_string, 10, True, True, False) - > False jer smo stavili da je minimalna dužina stringa 10, a u našem primjeru je 8, dok check_password(input_string, 8, True, True, False) - > true što znači da su svi uslovi validacije ispunjeni.

18. Vaš zadatak je da napišete program za validaciju broja kreditne kartice. Broj cifara broja kartice je 16 (treba odraditi validaciju da unos samo sadži cifre i da je dužina stringa tačno 16). Algoritam je sledeći:

- a. Potrebno je duplirati svaku drugu cifru i sačuvati vrijednost (počevši sa desna u lijevo)
- b. Ako nakon dupliranja dobijete broj veći od 9, potrebno je sumirati sve cifre broja (npr. ako duplirate 7, dobićete 14, ali taj broj treba transformisati u 1 + 4, tj. 5)
- c. Nakon toga potrebno je odraditi sabiranje svih cifara broja, a onda dobijeni broj podijeliti sa 10.
- d. Ukoliko ne dobijete ostatak, kreditna kartica je validna

Primjer (samo dio cifara prikazan):

12345 \Rightarrow [1, 2*, 3, 4*, 5] \Rightarrow [1, 4, 3, 8, 5]

1234 \Rightarrow [1*, 2, 3*, 4] \Rightarrow [2, 2, 6, 4] (ako vas ovo zbunjuje možete da okrenete broj, pa da kvadrirate svaki drugu cifru)

891 \Rightarrow [8, 9*, 1] \Rightarrow [8, 18, 1] \Rightarrow [8, 1+8, 1] \Rightarrow [8, 9, 1]

19. Napisati funkciju koja ima dva parametra

Parameter 1: HTML kod (string) koji se nalazi između (" "), npr. :

```
1  htmlString1 =
2  '<article id="animals">
3
4  <h1 class="main-heading">Nature's Wonders</h1>
5  <p>In this article we discuss animals.</p>
6
7  <section id="birds">
8    <h2 class="favourite">Birds</h2>
9    <p>
10     Forest is a wonderful place to see birds.
11   </p>
12 </section>
13
14 <section id="butterflies">
15   <h2>Butterflies</h2>
16   <p>
17     Butterflies possess some of the most striking colour displays found in nature.
18   </p>
19 </section>
20
21 </article>'
```

Parameter 2: String koji predstavlja ime HTML taga, na primjer: 'h2'

Output: Niz stringova koji predstavljaju sadržaj između otvorenog i zatvorenog taga koji je definisan kao drugi parameter funkcije.

Primjer 1: `getTagContent(htmlString1, 'h1')`

Output: `["Nature's Wonders"]`

Vodite računa da HTML tag može da sadrži atribute

Primjer 2: `getTagContent(htmlString1, 'h2')`

Output: `["Birds", "Butterflies"]`

Primjer 3: `getTagContent(htmlString1, 'p')`

Output: `["In this article we discuss animals.", "Forest is a wonderful place to See birds.", "Butterflies possess some of the most striking color displays found in nature."]`

20. Potrebno je kreirati program za igru [Hangman](#). Koristi se engleski alfabet i engleske riječi. Korisnik unosi slova. Lista riječi koje se mogu uzeti u razmatranje se nalaze u listi koju vi definišete. Prije početka igre, odabrati random riječ iz te liste. Svaki put korisniku treba prikazati koja slova i na kojim pozicijama je pogodio, kao i koliko mu je preostalo poteza prije Game Over.