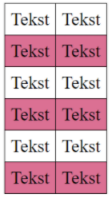
**IF**

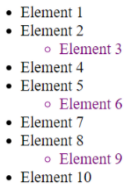
1. Za dva uneta broja ispisati koji je veći a koji je manji.
2. Ispitati da li je uneta temperatura u plusu ili je u minusu. Ukoliko je temperatura nula, računati da je u plusu.
3. U odnosu na pol (muški/ženski) koji je korisnik uneo prikazati odgovarajući avatar.
4. U odnosu na preuzeto trenutno vreme sa računara, ispisati da li je trenutno jutro ili popodne.
5. Za preuzetu godinu sa računara i unetu godinu rođenja izračunati da li je osoba punoletna ili maloletna.
6. Odrediti najveći od tri uneta broja (samo uz pomoć if naredbi, bez korišćenja logičkih operatora).
7. Na osnovu unetog broja poena ispitati koju ocenu profesor treba da upiše učeniku. Učenik je položio ispit ukoliko ima više od 50 poena, u suprotnom je pao ispit.
8. Za više od 50 poena učenik dobija ocenu 6,
9. za više od 60 poena učenik dobija ocenu 7,
10. za više od 70 poena učenik dobija ocenu 8,
11. za više od 80 poena učenik dobija ocenu 9 i
12. za više od 90 poena učenik dobija ocenu 10.
13. Preuzeti koji je dan u nedelji sa računara i ispitati da li je to radni dan ili je u pitanju vikend.
14. Za vreme preuzeto sa računara ispisati
15. dobro jutro za vreme manje od 12 sati ujutru,
16. dobar dan za vreme manje od 18 sati popodne i u ostalim slučajevima ispisati dobro veče.
17. Uporediti dva uneta datuma i ispisati koji od njih je raniji.
18. Radno vreme jedne programerske firme je od 9h do 17h. Preuzeti vreme sa računara i ispitati da li u to vreme firma radi ili ne radi.
19. Za unet sat početka i sat kraja radnog vremena dva lekara,
20. ispisati DA ukoliko se smene lekara preklapaju, u suprotnom ispisati NE.
21. (Ne može se desiti da lekar počne smenu pre ponoći, a završi sa smenom nakon ponoći, ovo se podrazumeva i ne ispitivati doatno)
22. Za uneti broj ispitati da li je paran ili nije.
23. Za uneti broj ispisati da li je deljiv sa 3 ili ne.
24. Za dva uneta broja, od većeg učitanog broja oduzeti manji i rezultat ispisati na ekranu.
25. Za uneti broj ispitati da li je on manji od nule, veći od nule ili jednak nuli.   
    Ukoliko je manji ili jednak nuli ispisati njegov prethodnik, a ukoliko je veći od nule ispisati njegov sledbenik.
26. Za tri uneta broja ispisati koji od njih je najveći, koji od njih je srednji, a koji od njih je najmanji, korišćenjem if – else if strukture.
27. Za učitani broj ispitati da li je ceo.
28. Za tri uneta broja ispisati koji od njih je najveći, koji od njih je srednji, a koji od njih je najmanji, ovoga puta korišćenjem ugnježdenog grananja.
29. Učitati dva cela broja i ispitati da li je veći od njih paran.
30. Naći koji je najveći od tri uneta broja   
    a, b i c, korišćenjem logičkih operatora.
31. Ispisati na ekranu „ekstremna temperatura“ ukoliko je temperatura manja od -15 stepeni Celzijusovih ili veća od 40 stepeni Celzijusovih.
32. Ispitati da li je godina prestupna. (godinu preuzeti iz vremena na Vašem računaru).  
    Godina je prestupna ako je deljiva sa 4 i nije deljiva sa 100 ili ako je deljiva sa 400.
33. Jedan butik ima radno vreme od 9h do 20h radnim danima, a vikendom od 10h do 18h. Preuzeti dan i vreme sa računara i ispitati da li je butik trenutno otvoren.
34. Napisati program za odredjivanje apsolutne vrijednosti broja
35. Napisati program za odredjivanje parnosti broja
36. Sa tastature upisati broj i izračunati njegovu recipročnu vrijednost (y = 1 / x) i ispisati je. Ako je x=0 ispisati Dijeljenje sa nulom ispisati "Dijeljenje sa nulom".
37. Napisati program za ispis tri polovine korijena broja (3/2 korijena broja) ako je moguće inače ispisati 'Nedefinisan'.
38. Napisati program da provjeriti da li je upisani broj pozitivan, negativan ili nula i to ispiše.
39. Od dva učitana broja (a, b) sa tastature naći veći max(a, b).
40. Od tri učitana broja (a, b, c) sa tastature naći najveći max(a, b, c).
41. Od tri učitana broja (a, b, c) sa tastature naći najmanji min(a, b, c).
42. Od tri upisana broja (a, b, c) sa tastature naći najmanji i recipročnu vrijednost najmanjeg.
43. Učitati 3 broja sa tastature. Sabrati one koji su u intervalu veći 5 i manji ili jednak 9.
44. Učitati 2 cijela broja i izračunati im zbir, razliku, proizvod i količnik.
45. Učitati 2 cijela broja i izračunati im zbir, razliku, proizvod i količnik. Ispisati one rezultate koji su trocifreni.
46. Učitati 2 cijela broja i izračunati im zbir, razliku, proizvod i količnik. Ispisati najveći po apsolutnoj vrijednosti od 4 dobijena rezultata bez ponavljanja.
47. Učitati 2 cijela broja i izračunati im zbir, razliku, proizvod i količnik. Ispisati ih na ekran ako su sva 4 rezultata pozitivna.
48. Učitati 2 cijela broja i izračunati im zbir, razliku, ako je je prvi veći od drugog, inače izračunati proizvod i količnik.
49. Učitati 3 pozitivna različita realna broja. Izračunati razliku najvećeg i najmanjeg, pa tu razliku podijeliti sa srednjim od ta 3 broja. Konačni rezultat Ispisati na ekran.
50. Učitati 3 različita realna broja. Ispisati ih u rastućem redoslijedu na ekran.
51. Učitati 2 realna broja različita od 0. Ako su različitog predznaka sabrati ih, a ako su istog predznaka pomnožiti ih. Rezulat Ispisati na ekran.
52. Učitati 4 cijela broja. Ako je bar jedan od njih pozitivan izračunati im proizvod i Ispisati ga. Ako je bar jedan od njih negativan izračunati im zbir i Ispisati ga.
53. Učitati 3 realna pozitivna broja i ispitati da li postoji trougao čije su to stranice.
54. Učitati 3 realna broja i ispitati da li postoji trougao čije su to stranice. Ako postoji da li je: raznostraničan, jednakokraki ili jednakostraničan?
55. Učitati 2 različita cijela broja. Ako su oba parna podijeliti veći sa manjim brojem. Ako su oba neparna od većeg oduzeti manji broj. Inače sabrati ta dva broja.
56. Učitati trocifreni cijeli broj. Ispremještati mu cifre tako da se dobije najveći mogući broj sastavljen od te tri cifre. Npr. 476 ==> 764.
57. Učitati cio broj. Ako je pozitivna ispisati sljedeći cio broj, ako je nula ispisati 0, inače ispisati prethodnu vrijednost.

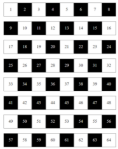
**WHILE**

1. Ispisati brojeve od 1 do 20:
   1. Svaki u istom redu
   2. Svaki u novom redu
2. Ispisati brojeve od 20 do 1.
3. Ispisati parne brojeve od 1 do 20.
4. Kreirati n paragrafa sa proizvoljnim tekstom i naizmenično ih obojiti u tri različite boje
5. Kreirati n proizvoljnih slika i staviti im naizmenično dva različita okvira
6. Odrediti sumu brojeva od 1 do 100
7. Odrediti sumu brojeva od 1 do n
8. Odrediti sumu brojeva od n do m
9. Odrediti proizvod brojeva od n do m
10. Odrediti sumu kvadrata parnih i sumu kubova neparnih brojeva od n do m
11. Odrediti sa koliko brojeva je deljiv uneti broj k
12. Odrediti da li je dati prirodan broj n prost. Broj je prost ako je deljiv samo sa jedan i sa samim sobom.

**FOR**

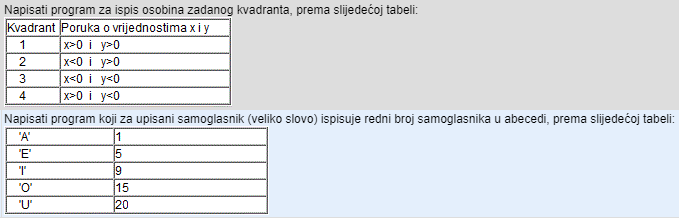
1. Ispisati brojeve od 1 do 20
2. Ispisati brojeve od 20 do 1
3. Ispisati parne brojeve od 1 do 20
4. Ispisati dvostruku vrednost brojeva od 5 do 15
5. Odrediti sumu brojeva od 1 do n
6. Odrediti sumu brojeva od n do m
7. Odrediti proizvod brojeva od n do m
8. Odrediti sumu kvadrata brojeva od n do m \*
9. Preuzeti proizvoljne tri slike sa istom ekstenzijom i imenovati ih 1, 2 i 3.   
   For petljom u HTML-u ispisati svaku od sličica uz pomoć brojača (iteratora).
10. Odrediti proizvod svih brojeva deljivih sa 11 u intervalu od 20 do 100. \*
11. Prebrojati koliko ima brojeva deljivih sa 13 u intervalu od 5 do 150.
12. Ispisati aritmetičku sredinu brojeva od n do m.
13. Prebrojati koliko brojeva od n do m je pozitivno, a koliko njih je negativno. \*
14. Prebrojati koliko je brojeva od 5 do 50 koji su deljivi sa 3 ili sa 5. \*
15. Prebrojati i izračunati sumu brojeva od n do m kojima je poslednja cifra 4 i parni su.
16. Odrediti sumu brojeva od n do m koji nisu deljivi brojem a
17. Odrediti proizvod brojeva od n do m koji su deljivi brojem a \*
18. Napraviti tabelu sa 6 redova.  
    Svaki red tabele treba da ima po dve ćelije (dve kolone).  
    Svakom parnom redu dodati klasu „obojen“.  
    Korišćenjem CSS-a, klasi obojen postaviti proizvoljnu boju pozadine.



1. Koristeći for petlju kreirati neuređenu listu sa ugnježdenim elementima, kao što je prikazano na slici sa desne strane.
2. Kreirati 64 span elemenata i rasporediti ih kao na slici desno, koristeći for petlju.
3. Kreirati 64 span elemenata i rasporediti ih kao na slici desno, tako da elementi izgledaju kao polja šahovske table.   
   U realizaciji ovog zadatka koristiti for petlju.

**SWITCH**

1. Za uneti redni broj dana ispisati koji je to dan u nedelji (1. dan je ponedeljak).
2. Za unetu ocenu učenika (ceo broj od 1 do 5) ispisati njegov uspeh te školske godine (nedovoljan, …, odličan).
3. Za uneti paran broj manji od 10 ispitati da li je uneti broj nula, dvojka, četvorka, šestica, osmica ili je unos pogrešan.
4. Za uneta dva broja i karakter napraviti kalkulator koji vrši množenje ta dva broja ukoliko je uneto slovo ’m’, deljenje ukoliko je uneto slovo ’d’, sabiranje ukoliko je uneto slovo ’s’ ili oduzimanje ukoliko je uneto slovo ’o’.
5. Za preuzeti dan sa računara ispisati još koliko dana je preostalo do vikenda.
6. Preuzeti redni broj meseca sa računara i ispisati koji je to mesec u godini.
7. Preuzeti redni broj meseca sa računara i ispisati koliko taj mesec ima dana. Ukoliko je u pitanju mesec februar, preuzeti i godinu sa računara, ispitati da li je godina prestupna i na osnovu toga ispisati broj dana meseca februara.
8. Na osnovu unete boje na engleskom jeziku obojiti tekst paragrafa u crveno, zeleno ili plavo. Ukoliko nije uneta ni jedna od ove tri boje, tekst paragrafa obojiti u žuto.



1. Učitati jedno slovo koje predstavlja izbor za generisanje:  
   j - jednocifrenog  
   d - dvocifrenog  
   slučajnog broja.
2. Napisati program koji vrši uvećanje odgovarajućeg brojača za upisano slovo: a, b, c. Koristiti CASE/SWITHC naredbu.za izbor slova.
3. Ako je prvi dan u mjesecu ponedjeljak. Za upisani dan u mjesecu (mjesec ima 30 dana) ispisati dan u sedmici (mjesec ima 30 dana).