

**Trainer:Blerta Dedinca**

**Detyra 1:**

Shkruani programin në Java i cili e zgjidh problemin më poshtë:

Nëse një trup lëvizë me shpejtësi të njëtrajtshme ku rruga e përshkruar shënohet me **s** ndërsa koha me **t,** të llogaritet shpejtësia dhe nxitimi.

Vlerat e **s** dhe **t** , janë të llojit **double**, dhe të jepen si vlera iniciale të variablave.

Shpejtësia llogaritet me formulën **v = s/t,** kurse për llogaritjen e nxitimit të përdoret formula **a = s/t2**.

Në fund afishon rezutatin e llogaritur në konzollë si vijon:

**Shpejtesia eshte v = s / t: <v> m/s, kurse nxitimi a=s/t2: <a> m/s2.**

Shembull v= 10/2 : 5 m/s, kurse nxitimi a= 10/2 2 (2 ne fuqin 2) - Ofroni mundësin e komunikimit me shfrytëzuesin.

**Detyra 2:**

Shkruani programin në Java e cila e cila mundëson kalkulimin e ekuacioneve kuadratike

ax2 + bx + c = rezultati

- Ofroni mundësin e komunikimit me shfrytëzuesin per te gjitha vlerat.

Ne fund te afishohet “Kalkulimi I ekuacionit kuadratik <ax2> + <bx> + <c> =” + <rezultati>

*Fuqia llogaritet me* ***Math.pow(t,2)***