

Vježba 1

Napomena: Prva tri zadatka riješite u interaktivnom dijelu sučelja (*Python Shell*)

Zadatak 1 – Korištenje *IDLE Help-a*, osnovni tipovi podataka

Otvorite programsko okruženje *IDLE*. Na izborniku *Help* odaberite *Python Docs -> Tutorial* i odite na [3. An Informal Introduction to Python](#). Unesite primjer sa komentarima (slobodno unesite neki svoj tekst), sve primjere sa brojevima, te prva tri primjera sa znakovnim nizovima (stringovima). Pod primjer se misli sve u zaplavljenom okviru.

Zadatak 2 – Ispis znakovnog niza (*stringa*) – direktno i funkcijom *print*

Napišite naredbe koje će na zaslonu ispisati sljedeći sadržaj:

- a) 'Programski jezik Python dobio je naziv po seriji "Monty Python", bit će zabavno'
- b) 'IDLE - Integrated DeveLopment Environment'
- c) 'int, float, bool, str'
- d) Int, float, bool, str
- e) Jednom naredbom *print* ispišite tekst pod d) tako da svaka riječ bude u zasebnom retku (koristite poseban znak `\n` za prijelaz u novi red)

Zadatak 3 – varijabla, naredba pridruživanja, aritmetički operatori

Stvorite dvije varijable *broj1* i *broj2* i pridružite im cjelobrojne dvoznamenaste vrijednosti. Ispišite njihov zbroj, razliku, umnožak, količnik i potenciju $\text{broj1}^{\text{broj2}}$. Potom ispišite zadnju i prvu znamenku za oba broja.

Zadatak 4 – Opseg i površina kruga

Sa izbornika *File* odaberite naredbu *New File*. Sada ste u uređivačkom dijelu sučelja *IDLE*. Napišite program koji od korisnika traži unos radijusa kruga te potom izračunava i ispisuje opseg i površina kruga. Pohranite ga u mapu *Vjezba1* pod imenom *zadatak1*. Pokrenite izvršenje sa naredbom *Run->Run Module*

Napomena:

Umjesto konstante *pi* za sada u formuli koristite numeričku konstantu 3.14

Podrazumijeva se da je korisnik za vrijednost radijusa unio broj veći od nule.

Ako u rezultatu dobijete puno decimala, neka za sada ostane tako.

```
Unesite radijus kruga: 3.42
Za r= 3.42
-----
površina kruga je  36.726696
opseg je  21.4776
>>> |
```

Zadatak 5

Kreirajte novu datoteku (modul).

U semestru imate pet predmeta označenih brojevima od 1 do 5. Iz jednog predmeta ocjena nije zaključena i redni broj tog predmeta se ne unosi. Program na kraju ispisuje redni broj predmeta za koji nije zaključena ocjena.

```
unesite redni broj predmeta: 3
unesite redni broj predmeta: 5
unesite redni broj predmeta : 1
unesite redni broj predmeta: 2

redni broj predmeta iz kojeg nije zaključena ocjena je 4
>>> |
```

Savjet:

Ako nemate ideju kako riješiti zadatak, pojednostavite ga na npr. samo dva predmeta, 1 i 2, od kojih se unosi samo jedan. Kako ćete otkriti koji je od ta dva broja unesen?