1. Napisati program koji ispisuje da li je broj b manji od broja a. A i B unosimo sa tastature.
2. Napisati program koji ucitava broj a i ispisuje poruke:
   1. Ukoliko je broj a do 10 stampamo da je jednocifren broj
   2. Ukoliko je broj a do 100 stampamo da je dvocifren broj
   3. Ukoliko je broj a veci od 100 stampamo da je trocifren.
3. Napisati program koji ucitava brojeve a, b i c sa tastature i proverava da li je broj a u opsegu od b do c.

………b=0……………a=22…………………c=50…………

1. Napisati program koji sa tastature ucitava sledece podatke:

* pol osobe
* cena proizvoda
* da li je proizvod neophodan (unosimo **da** ili **ne**)

I na kraju ispisuje informaciju da li ce se proizvod kupiti.   
Proizvod se kupuje ako je pol osobe zenski i proizvod je neophodan, nezavisno od cene proizvoda.

1. Zadatak

Napisati program koji ucitava stranice trougla a, b i c i ispisuje da li je trougao pravougli. Trougao je pravougli ako je



Primer izvrsenja 1:

Unesite a: 3

Unesite b: 4

Unesite c: 5

Trougao je pravougli

Primer izvrsenja 2:

Unesite a: 3

Unesite b: 4

Unesite c: 6

Trougao nije pravougli

1. Napisati program za potrebe Makao igrice. Korisnik unosi 4 informacije:
   1. znak karte koja je na stolu
   2. broj karte koja je na stolu
   3. znak karte koju igrac zeli da odigra
   4. broj karte koju igrac zeli da odigra

i nakon toga se na ekranu ispisuje da li je potez ispravan. Potez je ispravan ukoliko se karta na stolu i odigrana karta poklapaju po znaku ili broju.

Znakovi karata: **srce, kocka, list, detelina**

Brojevi karata: **2,3,4,5,6,7,8,9,10,A,J,Q,K**

Primer izvrsenja 1:

Znak karte na stolu: srce

Broj karte na stolu: A

Znak karte koju zelis da odigras: detelina

Broja karte koju zelis da odigras: A

Potez je validan.

Primer izvrsenja 2:

Znak karte na stolu: srce

Broj karte na stolu: A

Znak karte koju zelis da odigras: srce

Broja karte koju zelis da odigras: K

Potez je validan.

Primer izvrsenja 3:

Znak karte na stolu: srce

Broj karte na stolu: A

Znak karte koju zelis da odigras: detelina

Broja karte koju zelis da odigras: K

Potez nije validan.

1. Napisati program koji simulira ponasanje kontrole za zvuk na jutjubu.. Kada se ucita video difoltna jacina zvuka je 75.  
   Korisnik unosi akciju sa tastature. Jednu od sledecih:

* pojacaj - pojacava zvuka za 10
* smanji - smanjuje zvuk za 10.
* mute - postavlja zvuk na 0.

Na kraju programa odstampati jacinu zvuka

Primer izvrsenja 1:  
Jacina zvuka je 75.  
Unesite akciju: pojacaj

Nova jacina zvuka je 85

1. Zadatak

Napisati program koji ispisuje za uneti broj a da li je deljiv sa 2 i deljiv sa 3.

Upoznajte se sa opertorom moduo % dok ne dodjemo do tog operatora.

*9. Zadatak* **(za vezbanje)**

Napisati program koji simulira ponasanje kontrole za zvuk na jutjubu.. Kada se ucita video difoltna jacina zvuka je 75.  
Korisnik unosi **5 akcija**. Jednu od sledecih:

* pojacaj - pojacava zvuka za 10
* smanji - smanjuje zvuk za 10.
* mute - postavlja zvuk na 0.

Na kraju programa odstampati jacinu zvuka.

NAPOMENA: Jacina zvuka nikad ne moze da ode iznad 100 niti da padne ispod 0.  
  
Primer izvrsenja:   
Unesite akciju: pojacaj (objasnjenj: nakon ovoga je 85)

Unesit akciju: pojacaj (objasnjenje: nakon ovoga je 95)

Unesite akciju: pojacaj (objasnjeje: nakon ovoga je 100, jer ne moze da bude 105)

Unesit akciju: mute (ovjasnjenje: nakon ovoga je 0)

Unesit akciju: smanji (objasnjenje: nakon ovoga ostaje 0)

Jacina zvuka je 0.