

Raspodijeljeni sustavi (RS)

Nositelj: doc. dr. sc. Nikola Tanković

Asistent: Luka Blašković, mag. inf.

Ustanova: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli, Fakultet informatike u Puli



Fakultet informatike u Puli

(1) Programski jezik Python

#1

RS

Raspodijeljeni sustav je svaki računalni sustav koji se sastoji od više povezanih autonomnih računala koji zajedno rade kao jedinstveni kohezivni sustav za postizanje zajedničkog cilja. Drugim riječima, raspodijeljeni sustavi su skupina nezavisnih računala (čvorova u mreži) koji međusobno komuniciraju i koordiniraju svoje radnje kako bi izvršili određeni zadatak. Na ovom kolegiju studenti će se upoznati s osnovama raspodijeljenih sustava i njihovim karakteristikama, tehnologijama i alatima koji se koriste u njihovom razvoju te naučiti kako razvijati aplikacije s naglaskom na distribuiranu arhitekturu.

 Posljednje ažurirano: 30.10.2024.

Sadržaj

- [Raspodijeljeni sustavi \(RS\)](#)
- [\(1\) Programski jezik Python](#)
 - [Sadržaj](#)
- [1. Uvod](#)
- [2. Priprema Python okruženja](#)
 - [2.1 Instalacija Pythona](#)
 - [2.2 Priprema virtualnog okruženja](#)
 - [2.2.1 Instalacija `conda` alata](#)
- [3. Python osnove](#)
 - [3.1 VS Code okruženje](#)
 - [3.2 Osnove Python sintakse](#)
 - [3.2.1 Varijable](#)
 - [3.2.2 Logički izrazi](#)

- [Aritmetički operatori \(eng. Arithmetic operators\)](#)
- [Operatori pridruživanja \(eng. Assignment operators\)](#)
- [Operatori usporedbe \(eng. Comparison operators\)](#)
- [Logički operatori \(eng. Logical operators\)](#)
- [Operatori identiteta \(eng. Identity operators\)](#)
- [Operatori pripadnosti \(eng. Membership operators\)](#)
- [3.2.3 Upravljanje tokom izvođenja programa](#)
 - [Selekcije](#)
 - [Doseg varijabli](#)
 - [Vježba 1: Jednostavni kalkulator](#)
 - [Vježba 2: Prijestupna godina](#)
 - [Iteracije \(Petlje\)](#)
 - [while petlja](#)
 - [Vježba 3: Pogađanje broja sve dok nije pogođen](#)
 - [Vježba 4: Analiziraj sljedeće while petlje](#)
 - [for petlja](#)
 - [Vježba 5: Napišite program koji će izračunati faktorijel broja](#)
 - [Vježba 6: Analiziraj sljedeće for petlje](#)
- [3.2.4 Ugrađene strukture podataka](#)
 - [N-torke \(eng. Tuple\)](#)
 - [Lista \(eng. List\)](#)
 - [Rječnik \(eng. Dictionary\)](#)
 - [Skup \(eng. Set\)](#)
- [3.2.5 Funkcije](#)
 - [Vježba 7: Validacija i provjera jakosti lozinke](#)
 - [Vježba 8: Filtriranje parnih iz liste](#)
 - [Vježba 9: Uklanjanje duplikata iz liste](#)
 - [Vježba 10: Brojanje riječi u tekstu](#)
 - [Vježba 11: Grupiranje elemenata po paritetu](#)
 - [Vježba 12: Obrnite rječnik](#)
 - [Vježba 13: Napišite sljedeće funkcije:](#)
 - [Vježba 14: Prosti brojevi](#)
 - [Vježba 15: Pobroji samoglasnike i suglasnike](#)

1. Uvod

Razvoj raspodijeljenih sustava postao je ključan za ostvarivanje **visoke dostupnosti, skalabilnosti i performansi** aplikacija u današnjem digitalnom svijetu. Raspodijeljeni sustavi omogućuju stvaranje složenih sustava sposobnih za obrade koje nadilaze mogućnosti pojedinačnih računala. Ovi sustavi pružaju brojne prednosti, uključujući učinkovitiju obradu podataka, bolju prilagodbu velikim opterećenjima (*eng. High load*) te veću otpornost na kvarove (*eng. Fault tolerance*).

Razvoj raspodijeljenih sustava temelji se prvenstveno na **distribuiranoj arhitekturi** (*eng. Distributed architecture*) te razvoju manjih aplikacija koje često nazivamo i **mikroservisima** (*eng. Microservices*). Mikro servis možemo zamisliti kao malu, nezavisnu aplikaciju, koja se izvršava u vlastitom procesu, obavlja jedan zadatak i komunicira s drugim mikroservisima putem mreže.

Budući da većina studenata koji slušaju ovaj kolegij već posjeduje temeljna znanja iz razvoja softvera, stečena kroz prethodne kolegije **Programsko inženjerstvo** i **Web aplikacije**, ovaj kolegij će se usredotočiti na proširivanje postojećih znanja i vještina (uz korištenje srodnih tehnologija) te njihovu primjenu u kontekstu razvoja raspodijeljenih sustava. Primjerice, na vježbama će se kao glavni protokol za komunikaciju koristiti i dalje **HTTP/HTTPS** te **NoSQL** baza podataka. Također, prisjetit ćemo se izrade jednostavnog sučelja kroz **Vue.js** razvojni okvir, ali i principa dobrog dizajna **REST API** sučelja.

Iako mnogi programski jezici pružaju izvrsne performanse i funkcionalnosti prikladne za razvoj distribuiranih sustava—poput jezika **Go (Golang)**, koji je popularan izbor za razvoj mikroservisa zbog svoje brzine i ugrađene podrške za konkurentnost, ili Java koja nudi snažnu podršku za višedretvenost (*eng. Multithreading*)—mi smo za ovaj kolegij odabrali **Python** kao preferirani jezik.

Python omogućuje jednostavnu integraciju s postojećim bibliotekama i alatima koji nude unaprijed razvijene komponente prilagođene radu s distribuiranim sustavima. Takav pristup ubrzava razvoj aplikacija, omogućujući developerima da se usmjere na višu razinu apstrakcije bez potrebe za implementacijom osnovnih komponenti. Python jezik predstavlja osnovno znanje koje bi svaki developer trebao steći do kraja studija, a njegova popularnost i široka primjena, kako u industriji tako i u znanosti, čine ga neizostavnim alatom za rješavanje složenih problema i razvoj visokokvalitetnih aplikacija.

2. Priprema Python okruženja

2.1 Instalacija Pythona

Python možete preuzeti i instalirati na više načina, a najjednostavniji način je za većinu korisnika preuzimanje i pokretanje instalacijskog programa sa [službene stranice Pythona](#). Preporuka je odabrati verziju **3.9** ili noviju.

Kada pokrenete installer, ključno je odabrati opciju **Add Python to PATH** kako bi Python bio dostupan iz naredbenog retka (*eng. Command Prompt*). Nakon što završite instalaciju, možete provjeriti je li Python uspješno instaliran pokretanjem naredbe `python --version` u naredbenom retku. Ako je Python uspješno instaliran, trebali biste vidjeti verziju Pythona koju ste instalirali.

PATH je naziv environment varijable na operacijskim sustavima, a koja sadrži listu direktorija u kojima se nalaze skripte i izvršne datoteke koje možete pokrenuti iz naredbenog retka, bez potrebe za navođenjem punog puta do datoteke.

```
python --version
```

Ako imate problema s postavljanjem Pythona u PATH, kratki vodič [ovdje](#).

`$Env:Path`

Environment Variables

User variables for

Variable	Value
OneDrive	C:\Users\...\OneDrive
Path	C:\Users\...\AppData\Local\Microsoft\WindowsApps;...
TEMP	C:\Users\...\AppData\Local\Temp
TMP	C:\Users\...\AppData\Local\Temp

System variables

Variable	Value
asllog	Destination=file
ComSpec	C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
DriverData	C:\Windows\System32\Drivers\DriverData
NUMBER_OF_PROCESSORS	4
OS	Windows_NT
Path	C:\Program Files (x86)\Intel\iCLS Client\...; C:\Program Files\Intel\iCLS...
PATHEXT	.COM;.EXE;.BAT;.CMD;.VBS;.VBE;.JS;.JSE;.WSF;.WSH;.MSC
PROCESSOR_ARCHITECTURE	AMD64

OK Cancel

Ako koristite **Linux** ili **MacOS**, Python je najvjerojatnije već instaliran na vašem sustavu. Možete provjeriti verziju Pythona pokretanjem naredbe:

```
python3 --version
```

Ako je Python instaliran, dobit ćete verziju Pythona koju koristite. Ako Python nije instaliran, možete ga instalirati putem **apt** ili **brew** package managera, ali i preuzimanjem instalacijskog paketa s [Pythonove službene stranice](#).

Napomena: Na Linuxu i MacOS-u, Python 3 se pokreće s naredbom `python3` kako bi se izbjegla konfuzija s Python 2 koji je još uvijek prisutan na nekim starijim sustavima.

Kako biste provjerili koji je Python interpreter postavljen kao zadani, možete pokrenuti naredbu:

```
which python3
```

Ova naredba će vam reći putanju do Python interpretera koji se koristi kada pokrenete `python3` naredbu. Ako želite, možete dodati alias za vaš Python terminal tako da možete pokrenuti Python interpreter jednostavno pokretanjem naredbe `python` umjesto `python3`.

Za `bash` korisnike, možete otvoriti `~/.bashrc` datoteku kroz `nano` editor:

```
nano ~/.bash_profile
```

i dodati sljedeću liniju na dno datoteke:

```
alias python=python3
```

Za `zsh` korisnike, možete otvoriti `~/.zshrc` datoteku kroz `nano` editor:

```
nano ~/.zshrc
```

i dodati sljedeću liniju na dno datoteke:

```
alias python=python3
```

Spremite izmjene naredbom `ctrl + o`, pritisnite `Enter` i izađite iz editora naredbom `ctrl + x`. Nakon toga pokrenite sljedeću naredbu kako bi se promjene primijenile:

```
source ~/.bashrc
```

odnosno za `zsh` korisnike:

```
source ~/.zshrc
```

Pokrenite novu sesiju terminala. Sada možete pokrenuti Python interpreter jednostavno pokretanjem naredbe `python`. Također, možete provjeriti koji je Python interpreter postavljen kao zadani pokretanjem naredbe:

```
which python
```

Trebali biste dobiti poruku: `python: aliased to python3`.

Kao i jednake rezultate za `python3` i `python`.

```
python --version # Python [instalirana_verzija]
python3 --version # Python [instalirana_verzija]
```

TLDR; Većina korisnika će koristiti `python3` za pokretanje Python interpretera na Linuxu i MacOS-u, dok će se na Windowsu koristiti `python`. Međutim, ako hoćete, možete izraditi alias `python` za `python3` kako bi se izbjegla konfuzija.

2.2 Priprema virtualnog okruženja

Virtualno okruženje (*eng. Virtual Environment*) je tehnologija koja omogućuje kreiranje izoliranog okruženja za naše Python projekte. Virtualno okruženje rješava mnogobrojne probleme koji se javljaju kada radimo na više projekata koji koriste različite verzije Pythona ili različite verzije paketa.

Postoji više alata za upravljanje virtualnim okruženjima, a najpoznatiji su `venv`, `virtualenv` i `conda`.

Slobodni ste koristiti bilo koji od navedenih alata, međutim mi ćemo u sklopu ovog kolegija koristiti `conda` alat.

2.2.1 Instalacija `conda` alata

`conda` je *open-source* paketni menadžer i okruženje za upravljanje paketima i njihovim ovisnostima. `conda` je dostupan za Windows, Linux i MacOS operacijske sustave.

`conda` je podskup `Anaconda` distribucije, koja dolazi s preinstaliranim paketima i alatima (npr. Jupyter Notebook). Međutim, za potrebe ovog kolegija, dovoljno je instalirati `conda` paketni menadžer.

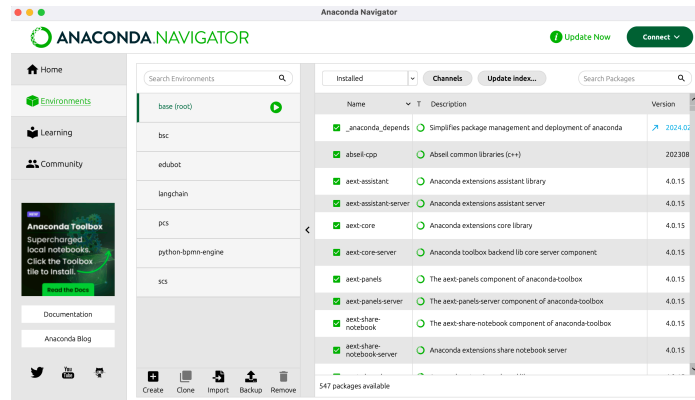
To možete učiniti kroz `Anaconda Navigator` aplikaciju ili preuzimanjem samo `conda` instalacijskog paketa sa [službene stranice](#). Jednostavno odaberite verziju koja odgovara vašem operacijskom sustavu i slijedite upute za instalaciju.

Nakon što ste uspješno instalirali `conda` alat, možete provjeriti je li uspješno instaliran pokretanjem naredbe:

```
conda --version
```

Nije loše instalirati i ukupnu Anaconda distribuciju budući da dolazi s mnogim korisnim alatima, uključujući i grafičko sučelje `Anaconda Navigator` koje olakšava upravljanje okruženjima i paketima.

Anaconda distribuciju možete preuzeti sa [službene stranice](#). Naravno, `conda` je uključena u ovoj distribuciji pa možete provjeriti na isti način prepoznae li ju naredbeni redak.



Izgled Anaconda Navigator aplikacije i pregled izrađenih okruženja i paketa.

To je to! Spremni smo za rad s Pythonom! 🐍

3. Python osnove

Python je visokorazinski (eng. *high-level*) programski jezik opće namjene (eng. *general-purpose*) koji ističe jednostavnost sintakse i čitljivost koda, čime omogućuje brži i učinkovitiji razvoj projekata. Python je također dinamički tipiziran jezik (eng. *dynamically typed language*) što znači da se tipovi varijabli određuju za vrijeme izvođenja, a ne za vrijeme kompilacije.

Popularan je i široko korišten u mnogim područjima, uključujući: web razvoj, data science i analiza velikih podataka, matematika, strojno učenje i umjetna inteligencija itd.

I ono što nam je još važno za zapamtiti, Python je tzv. multi-paradigmatski (eng. *multi-paradigm*) jezik, što znači da podržava više stilova programiranja, uključujući proceduralno, objektno orijentirano i funkcijsko programiranje. Korisnik može odabrati stil programiranja koji najbolje odgovara problemu koji rješava, dakle moguće je kombinirati različite stilove programiranja što čini ovaj jezik vrlo fleksibilnim.

3.1 VS Code okruženje

Za rad s Pythonom preporučujemo korištenje **Visual Studio Code** editora. VS Code je besplatan, open-source IDE (eng. Integrated development environment) kojeg razvija Microsoft, a nudi bogat ekosustav ekstenzija i alata koji olakšavaju razvoj aplikacija u Pythonu. Naravno, možete koristiti IDE po želji, međutim mi ćemo na vježbama iz ovog kolegija koristiti VS Code.

VS Code možete preuzeti s [službene stranice](#) i instalirati na vaš operacijski sustav. Nakon instalacije, možete pokrenuti VS Code i instalirati ekstenziju koja će vam olakšati rad s Pythonom.

Python ekstenzija: nudi generalnu podršku za Python razvoj, uključujući IntelliSense, debugger (Python Debugger), formatiranje, linting, itd.

- ova ekstenzija instalirat će vam još i `Python Debugger` i `PyLance` ekstenzije koje upotpunjuju rad s Pythonom u VS Code-u.

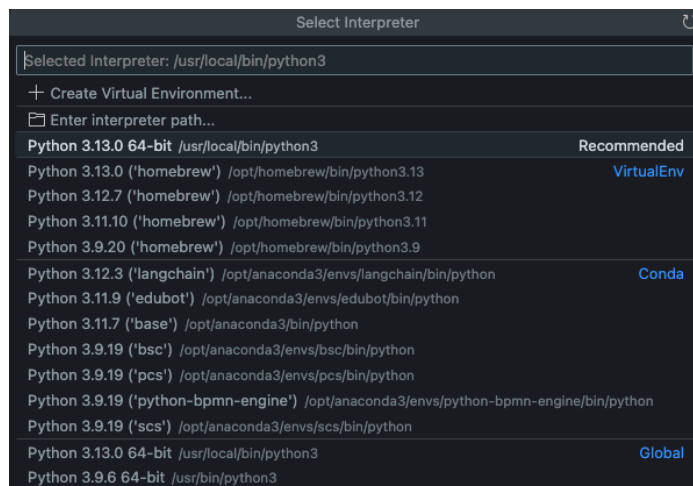
Provjerite jesu li sve ekstenzije uspješno instalirane i aktivirane. Možete ih pronaći u **Extensions** panelu na lijevoj strani VS Code sučelja.

3.2 Osnove Python sintakse

Za početak nećemo raditi s bibliotekama i alatima, već ćemo se upoznati s osnovama Python sintakse, stoga nam za sada neće niti trebati virtualno okruženje.

Krenimo s izradom osnovne Python skripte. Kreirajte novu datoteku s ekstenzijom `.py`. Na primjer, nazovite datoteku `hello.py`.

U donjem desnom kutu VS Code sučelja uočite trenutni Python interpreter koji se koristi. Provjerite je li to Python interpreter koji ste instalirali i koji želite koristiti. Ako nije, možete promijeniti interpreter klikom na trenutni i odabirom željenog.



Odabran je Python interpreter (Python 3.13.0 /usr/local/bin/python3) koji će se koristiti za izvršavanje Python skripte.

U pythonu možemo ispisivati poruke u konzolu koristeći naredbu `print()`. Na primjer, možemo ispisati poruku "Hello, World!" koristeći sljedeći kod:

```
print("Hello, World!")
```

Spremite datoteku i pokrenite je klikom na gumb **Run** u gornjem desnom kutu datoteke ili pritiskom na `Ctrl + Alt + N` odnosno `Cmd + Alt + N` na MacOS-u. Trebali biste vidjeti ispis "Hello, World!" u terminalu.

Drugi način je pokretanje skripte iz terminala. Otvorite terminal u VS Code-u klikom na **Terminal** > **New Terminal** i odaberite terminal po želji, preferabilno `bash` ili `zsh` terminal.

U terminalu se pozicionirajte u direktorij gdje se nalazi vaša Python skripta i pokrenite je naredbom:

```
python hello.py
```

Ili naredbom `python3` ako koristite Linux ili MacOS i niste dodali alias za `python`:

```
python3 hello.py
```

Kratki podsjetnik za navigaciju u terminalu (Windows, Linux, macOS)

- `cd [ime direktorija]` - promjena direktorija
- `cd ..` - povratak u prethodni direktorij

- `ls` - ispis sadržaja direktorija
- `pwd` - ispis trenutne putanje
- `cls` ili `clear` - brisanje sadržaja terminala

3.2.1 Varijable

Varijable u Pythonu se deklariraju na sljedeći način:

```
a = 5

b = "Hello, World!"

c = 3.14
```

Dakle, primijetite da se ne navodi tip varijable prilikom deklaracije, već se Python sam brine o tipu varijable. Varijabla `a` je tipa `int`, varijabla `b` je tipa `str`, a varijabla `c` je tipa `float`.

Varijable u Pythonu su **dinamički tipizirane**, što znači da se tip varijable određuje za vrijeme izvođenja, a ne za vrijeme kompilacije.

Moguće je pregaziti vrijednost varijable:

```
a = 5

a = 10

print(a) # 10
```

Varijablu možemo ispisati koristeći naredbu `print()`:

```
a = 5
b = 10

print(a + b) # 15
```

```
a = "Hello, "
b = "World!"

print(a + b) # Hello, World!
```

Osim što se mogu pregaziti vrijednostima, varijable se mogu i pregaziti tipom varijable:

```
a = 5

a = "Hello, World!" # može i s jednostrukim navodnicima

print(a) # Hello, World!
```

Varijable u Pythonu mogu sadržavati slova, brojeve i znak `_`, ali ne smiju započinjati brojem.

```
# Ovo je ispravno

my_variable = 5
myVariable = 10
myVariable2 = 15

# Ovo nije ispravno (SyntaxError)

2myVariable = 5 # ne može započinjati brojem
my-Variable = 10 # ne može sadržavati znak -
my Variable = 15 # ne može sadržavati razmak
```

Varijable u Pythonu su **case-sensitive**, što znači da razlikuju velika i mala slova.

```
my_variable = 5
My_Variable = 10
MY_VARIABLE = 15

print(my_variable) # 5
print(My_Variable) # 10
print(MY_VARIABLE) # 15
```

Jednolinijske komentare u Pythonu možemo pisati koristeći znak `#`:

```
# Ovo je komentar

a = 5 # Ovo je komentar
```

Dok višelinijске komentare možemo pisati koristeći znakove `"""` ili `'''`:

```
"""
Ovo
je
višelinijски
komentar
"""

# Ili

'''
Ovo
je
isto višelinijски
komentar
'''
```

Međutim, **moгуće je** specificirati tip varijable koristeći tzv. [Casting](#):

```
a = 5
# ili
a = int(5)
```

Rezultat će biti isti, no ovime se naglašava tip varijable.

```
x = str(3)
y = int(3)
z = float(3)
```

Što će biti pohranjeno u varijable `x`, `y` i `z`?

► Spoiler alert! Odgovor na pitanje

Ako se želimo uvjeriti, možemo uvijek provjeriti tip varijable koristeći funkciju `type()`:

```
x = str(3)
y = int(3)
z = float(3)

print(type(x)) # <class 'str'>
print(type(y)) # <class 'int'>
print(type(z)) # <class 'float'>
```

Prilikom imenovanja varijabli s više riječi, može se koristiti tehnika po izboru, međutim u Pythonu je uobičajeno koristiti **Camel Case** ili **Snake Case** notaciju.

Camel Case

```
myVariable = 5
```

Pascal Case

```
MyVariable = 5
```

Snake Case

```
my_variable = 5
```

Python dozvoljava i tzv. **Multiple Assignment**, odnosno dodjeljivanje više vrijednosti više varijabli u jednoj liniji koda:

Primjerice imamo varijable `a`, `b` i `c` i hoćemo im dodijeliti vrijednosti `5`, `10` i `15`:

```
a, b, c = 5, 10, 15
```

```
print(a) # 5  
print(b) # 10  
print(c) # 15
```

Može se koristiti i s drugim tipovima varijabli:

```
a, b, c = "Hello", 5, 3.14
```

```
print(a) # Hello  
print(b) # 5  
print(c) # 3.14
```

Napomena: Broj varijabli mora odgovarati broju vrijednosti koji se dodjeljuje, inače će Python baciti grešku.

Moguće je i dodjeljivanje iste vrijednosti više varijabli:

```
a = b = c = "same value"
```

```
print(a) # same value  
print(b) # same value  
print(c) # same value
```

Moguće je i ispisati vrijednosti varijabli u jednom redu koristeći `print()` funkciju:

```
a = 5  
b = 10  
c = 15  
  
print(a, b, c) # 5 10 15
```

Pa i izvršiti konkatenciju varijabli:

```
a = "Moje "  
b = "ime "  
c = "je "  
d = "Pero"  
  
print(a + b + c + d) # Moje ime je Pero
```

Primjetite da smo nakon vrijednosti svake varijable dodali razmak kako bi rezultat bio čitljiv. Nećemo to raditi, već ćemo navoditi varijable odvojene zarezom unutar `print()` funkcije:

```
a = "Moje"
b = "ime"
c = "je"
d = "Pero"

print(a, b, c, d) # Moje ime je Pero
```

Na ovaj način Python će automatski dodati razmak (" ") između varijabli. Ako želimo promijeniti separator, možemo to učiniti koristeći `sep` argument:

```
a = "Moje"
b = "ime"
c = "je"
d = "Pero"

print(a, b, c, d, sep="-") # Moje-ime-je-Pero
```

`print` naredba vrlo je korisna i često se koristi za ispisivanje poruka u konzolu, ali njena upotreba je prvenstveno u svrhu debugiranja i testiranja. Međutim, na stvarnim projektima, koristit ćemo moćnije alate za debugiranje, poput `logging` biblioteke.

3.2.2 Logički izrazi

Pri oblikovanju računskih postupaka često je potrebno usmjeriti tok izvođenja programa ovisno o nekom **uvjetu**. Uvjet može biti ispunjen ili ne, a ta dva ishoda se obično poistovjećuju s vrijednostima istinitosti iz matematičke logike odnosno logike sudova:

- istinito (eng. *True*)
- neistinito (eng. *False*)

Python za prikaz vrijednosti istinitosti definira poseban ugrađeni tip podatka `bool`, čije su moguće vrijednosti `True` (istinito) i `False` (neistinito). Obratite pažnju na **velika početna slova** ovih ključnih riječi Pythona!

Logički izrazi se koriste za **usporedbu vrijednosti** i **provjeru određenog uvjeta**. Svaki logički izraz vraća vrijednost tipa `bool`.

Izraze možemo graditi koristeći operatore. U Pythonu postoji 7 skupina operatora:

1. **Aritmetički operatori** (eng. *Arithmetic operators*)
2. **Operatori pridruživanja** (eng. *Assignment operators*)
3. **Operatori usporedbe** (eng. *Comparison operators*)
4. **Logički operatori** (eng. *Logical operators*)
5. **Operatori identiteta** (eng. *Identity operators*)
6. **Operatori pripadnosti** (eng. *Membership operators*)
7. **Operatori bitovnih operacija** (eng. *Bitwise operators*)

Aritmetički operatori (eng. *Arithmetic operators*)

Aritmetički operatori se koriste za izvođenje matematičkih operacija na brojevima. U Pythonu postoje sljedeći aritmetički operatori:

Operator	Opis	Primjer	Rezultat
<code>+</code>	Zbrajanje	<code>5 + 3</code>	<code>8</code>
<code>-</code>	Oduzimanje	<code>5 - 3</code>	<code>2</code>
<code>*</code>	Množenje	<code>5 * 3</code>	<code>15</code>
<code>/</code>	Dijeljenje (float)	<code>5 / 2</code>	<code>2.5</code>
<code>//</code>	Cjelobrojno dijeljenje	<code>5 // 2</code>	<code>2</code>
<code>%</code>	Ostatak pri dijeljenju (modulo)	<code>5 % 2</code>	<code>1</code>
<code>**</code>	Potenciranje	<code>5 ** 3</code>	<code>125</code>

Pogledajmo nekoliko primjera aritmetičkih operacija:

```
a = 5
b = 3

print(a + b) # 8
print(a - b) # 2
print(a * b) # 15
print(a / b) # 1.6666666666666667 (float)
print(a // b) # 1 (int)
print(a % b) # 2
print(a ** b) # 125
```

U Pythonu se realni brojevi prikazuju ugrađenim tipom `float`, dok se cijeli brojevi prikazuju tipom `int`. Kao što je i uobičajeno, možemo ih stvarati konverzijom objekata drugih tipova primjenom konstruktora `float`:

Što će biti ispisano u sljedećem primjeru?

```
float(31), float(1 < 2) # konverzija brojeva
```

► Spoiler alert! Odgovor na pitanje

Pored toga, realni brojevi mogu nastati i kao rezultat dijeljenja cijelih brojeva:

```
print(1/11) # 0.09090909090909091
```

Za vrlo velike ili vrlo male brojeve često je praktičnije koristiti tzv. znanstveni zapis (*eng. scientific notation*) kod kojega se red veličine broja izražava prikladnom potencijom broja 10. Pritom se eksponent označava malim ili velikim slovom `E`, a može biti i negativan. Na primjer:

```
print(1.23e-4) # 0.000123
print(1.23e4) # 12300.0
```

Ako literal premaši najveću vrijednost koju može prikazati, Python će ga zapisati kao specijalnu vrijednost `inf` koja odgovara neizmjereno velikom broju (eng. *infinity*):

```
print(1e309) # inf
```

Prilikom dijeljenja s nulom, Python će baciti grešku `ZeroDivisionError`:

```
print(1/0) # ZeroDivisionError: division by zero
```

Što se tiče ugrađenih funkcija nad realnim brojevima, ima ih mnogo i možete ih pronaći vrlo lako na Internetu, za sada možemo spomenuti nekoliko njih koje se često koriste:

```
print(abs(-5)) # 5 (apsolutna vrijednost)
print(round(3.14159, 2)) # 3.14 (zaokruživanje na n decimala)
print(max(1, 2, 3, 4, 5)) # 5 (maksimalna vrijednost)
print(min(1, 2, 3, 4, 5)) # 1 (minimalna vrijednost)
```

Iz `math` biblioteke možemo koristiti veliki broj funkcija koje primaju realne brojeve. Uključene su važnije matematičke funkcije, korisne konverzije, uobičajene trigonometrijske i hiperbolne funkcije, te neke specijalne funkcije i konstante:

```
import math

print(math.sqrt(16)) # 4.0 (kvadratni korijen)
print(math.pow(2, 3)) # 8.0 (potenciranje)

print(math.exp(1)) # 2.718281828459045 (e^x)
print(math.log(10)) # 2.302585092994046 (ln(x))

print(math.trunc(3.14)) # 3 (odbacuje decimalni dio)
print(math.ceil(3.14)) # 4 (zaokružuje prema gore)
print(math.floor(3.14)) # 3 (zaokružuje prema dolje)
```

Nekoliko praktičnih funkcija za testiranje konačnosti realnih brojeva koje su dostupne u `math` biblioteci:

```
import math

print(math.isfinite(1.0)) # True (je li broj konačan)
print(math.isinf(1.0)) # False (je li broj beskonačan tj. neizmjereno velik)

print(math.isnan(1.0)) # False (je li broj NaN, tj. Not a Number)
```

Operatori pridruživanja (eng. Assignment operators)

Operatori pridruživanja se koriste za dodjeljivanje vrijednosti varijablama. U Pythonu postoje sljedeći operatori pridruživanja:

Operator	Opis	Primjer	Ekvivalent
=	Pridruživanje	x = 5	x = 5
+=	Dodaj i pridruži	x += 3	x = x + 3
-=	Oduzmi i pridruži	x -= 3	x = x - 3
*=	Pomnoži i pridruži	x *= 3	x = x * 3
/=	Podijeli i pridruži	x /= 3	x = x / 3
//=	Cjelobrojno podijeli i pridruži	x //= 3	x = x // 3
%=	Modulo i pridruži	x %= 3	x = x % 3
**=	Potenciraj i pridruži	x **= 3	x = x ** 3

Operatori usporedbe (eng. Comparison operators)

Operatori usporedbe se koriste za usporedbu dvije vrijednosti. U Pythonu postoje sljedeći operatori usporedbe:

Operator	Opis	Primjer	Rezultat
==	Jednako	5 == 3	False
!=	Nije jednako	5 != 3	True
>	Veće od	5 > 3	True
<	Manje od	5 < 3	False
>=	Veće ili jednako od	5 >= 3	True
<=	Manje ili jednako od	5 <= 3	False

Pogledajmo nekoliko usporedba cjelobrojnih podataka:

```
a = 5
b = 10

print(a == b) # False
print(a != b) # True
print(a > b) # False
print(a < b) # True
print(a >= b) # False
print(a <= b) # True
```


Napomena: Treba biti oprezan prilikom uspoređivanja realnih brojeva zbog ograničenja u točnosti prikaza brojeva s pomičnim zarezom, odnosno zbog nepreciznosti njihova prikaza. Posebno se to odnosi na cjelobrojne razlomke i decimalne konstante jer nam njihov sažeti izvorni zapis može sugerirati jednaku sažetost njihovog internog prikaza u memoriji računala. Nikad ne smijemo smetnuti s uma da to gotovo nikada nije slučaj jer većina racionalnih brojeva u koje uvrštavamo i decimalne konstante nemaju konačan prikaz u binarnom brojevnom sustavu. Stoga, uvijek treba koristiti odgovarajuće funkcije za usporedbu realnih brojeva koje uzimaju u obzir određenu toleranciju.

Razmotrimo prvo dva razlomka čija bi razlika trebala biti točno 1, ali u praksi se to ne događa:

```
print(5/3 == 1+2/3) # False
```

Jednako tako moramo biti oprezni i s decimalnim brojevima:

```
print(0.1 + 0.2 == 0.3) # False
# ili
print(0.1 * 3 == 0.3) # False
```

U ovakvim slučajevima koristimo funkcije za usporedbu realnih brojeva koje uzimaju u obzir određenu toleranciju:

```
import fractions

print(fractions.Fraction(5, 3) == 1 + fractions.Fraction(2, 3)) # True

import decimal

print(decimal.Decimal('0.1') * 3) == decimal.Decimal('0.3') # True
```

Operatore usporedbe moguće je primjenjivati i na većinu ostalih ugrađenih tipova podataka u Pythonu, kao i na korisničke tipove koji podržavaju odgovarajuće operatore, pri čemu će smisao usporedbi ovisiti od tipa do tipa.

Ono što je zanimljivo u Pythonu, i pomalo nekonvencionalno u odnosu na druge jezike, jest da se operatori usporedbe mogu ulančavati, kao matematički izrazi:

```
a = 5
b = 10
c = 15

print(a < b < c) # True (5 < 10 < 15)
```

Moguće je graditi "lance" proizvoljne duljine, npr.

```
print(0 < 3 < 5 < 100) # True
```

To naravno mogu biti bilo kakvi izrazi, ne samo "veće" i "manje" usporedbe:

```
print(4 == 2*2 == 2**2) # True
```

Slično kao i u drugim jezicima, u Pythonu se određeni "non-boolean" izrazi tumače kao `True` ili `False` odnosno tzv. "truthy" i "falsy" vrijednosti. Na isti način kao što koristimo *Casting* za promjenu ili definiranje tipa varijable (npr. `int()`, `str()`, `float()`), možemo koristiti i `bool()` konstruktor za pretvaranje vrijednosti u `bool` tip.

Vrijede uobičajena pravila:

```
print(bool(0)) # False (0 se tumači kao False)
print(bool(1)) # True (svi brojevi osim 0 se tumače kao True)
print(bool(-1)) # True (pa i negativni brojevi)

print(bool("")) # False (prazan string se tumači kao False)
print(bool("cvrčak")) # True (svi stringovi osim praznog se tumače kao True)
print(bool(" ")) # True (čak i prazan string s razmakom se tumači kao True)
```

Logički operatori (eng. Logical operators)

Logički operatori se koriste za kombiniranje logičkih izraza. Nad objektima logičkog tipa `bool` moguće je primjenjivati uobičajene operatore `and`, `or` i `not`.

Operator	Opis	Primjer	Rezultat
<code>and</code>	Konjunkcija ili logičko "I" - <code>True</code> ako su oba izraza <code>True</code>	<code>True and False</code>	<code>False</code>
<code>or</code>	Disjunkcija ili logičko "ILI" - <code>True</code> ako je barem jedan izraz <code>True</code>	<code>True or False</code>	<code>True</code>
<code>not</code>	Negacija ili logičko "NE"	<code>not True</code>	<code>False</code>

Izračunavanje logičkih operatora prestaje **čim konačna vrijednost izraza postane jasna**. Uzmimo za primjer izraze:

```
False and x

True or x
```

Je li nam bitna vrijednost `x` u ovim izrazima?

► Spoiler alert! Odgovor na pitanje

Sad kad smo uveli logičke, usporedne i aritmetičke operatore, možemo reći da se ulančani operatori usporedbe interpretiraju kao **konjunkcija pojedinačnih binarnih usporedbi**. Primjerice, izraz `1 < x < 6` se interpretira poput: `1 < x and x < 6`. Pritom svaki od ugniježđenih operanada ovakvih izraza **izračunava samo jednom**, a vrijednost cijelog izraza postaje `False` čim neka od usporedbi ne bude zadovoljena - **naknadne usporedbe se u tom slučaju više neće provoditi**.

Primjer:

```
1 < 2+3 < 6 # koliko će se usporedbi izvršiti?
```

► Spoiler alert! Odgovor na pitanje

Izraz se interpretira kao `1 < 2+3 and 2+3`

Međutim, zbrajanje će se izvršiti samo jednom, budući da Python izračunava izraz `(2+3)` samo jednom, a onda primjenjuje dobivenu vrijednost na obe usporedbe.

```
1 < 4 < 3 < 6 # koliko će se usporedbi izvršiti?
```

► Spoiler alert! Odgovor na pitanje

Izraz se interpretira kao `1 < 4 and 4 < 3 and 3 < 6`.

Prva usporedba je zadovoljena, ali druga nije, pa se izračunavanje prekida i cijeli izraz se tumači kao `False`.

Drugim riječima, treća usporedba se neće uopće izvesti.

Logičke operatore možemo primijeniti i na podatke ostalih tipova. Operator `not` jednostavno vraća negiranu logičku vrijednost svog argumenta.

- Operator `and` vraća lijevi argument ako je njegova logička vrijednost `False`, inače vraća desni argument.
- Operator `or` vraća lijevi argument ako je njegova logička vrijednost `True`, a u protivnom vraća desni argument.

```
print(not True) # False

print(5 and 3) # 3 - jer je 5 True, a 3 je zadnji argument

print(0 and 3) # 0 - jer je 0 False, a 3 se neće ni provjeravati

print(5 or 3) # 5 - jer je 5 True, a 3 se neće ni provjeravati

print(0 or 3) # 3 - jer je 0 False, a 3 je zadnji argument
```

OK, što će vratiti izraz `5 and 'cvrčak'`?

► Spoiler alert! Odgovor na pitanje

A što će vratiti izraz `' ' and 42`?

► Spoiler alert! Odgovor na pitanje

Iako je `bool` zasebni podatkovni tip, on je ujedno i podtip cijelih brojeva. Stoga se vrijednosti `True` i `False` mogu pojaviti i u aritmetičkom kontekstu, pri čemu se ponašaju kao brojevi 1, odnosno 0, kao što ilustriraju sljedeći primjeri:

```
print(True + True) # 2

print(False + False) # 0

print (True + 1) # 2

print (False * 3) # 0
```

Operatori identiteta (eng. Identity operators)

Postoje dva operatora identiteta: `is` i `is not`. Ovi operatori koriste se za usporedbu objekata, ne njihovih vrijednosti. Što to znači?

Objekti su pohranjeni u memoriji računala, a varijable su referenca na te objekte. Operator `is` vraća `True` ako su objekti jednaki odnosno ako se objekti nalaze na istoj memorijskoj lokaciji, odnosno `False` ako se objekti nalaze na različitim memorijskim lokacijama.

```
a = [1, 2, 3]
b = [1, 2, 3]

print(a is b) # False (memorijske lokacije su različite i liste su promjenjive)

print (a == b) # True (vrijednosti su jednake)
```

Što se događa u sljedećem primjeru?

```
a = [1, 2, 3]
b = a

print(a is b) # ?
print(a == b) # ?
```

► Spoiler alert! Odgovor na pitanje

A ovdje, što će biti?

```
a = 10
b = 10

print(a is b) # ?
print(a == b) # ?
```

► Spoiler alert! Odgovor na pitanje

Simple answer: Brojevi su pohranjeni na istoj memorijskoj lokaciji i nisu promijenjivi (eng. *immutable*)

Operator `is not` vraća `True` ako objekti nisu jednaki, odnosno ako se objekti ne nalaze na istoj memorijskoj lokaciji.

```
a = 10
b = 20
print(a is not b) # True

str1 = "hello"
str2 = "hello"

print(str1 is not str2) # Nisu na istoj memorijskoj lokaciji, ali Python optimizira na
jednak način kao i manje brojeve, dakle False
```

Operatori pripadnosti (eng. Membership operators)

Sve kolekcije Pythona mogu ustanoviti pripadnost zadanog elementa operatorima `in` i `not in`. Ovi operatori koriste se za provjeru pripadnosti elementa kolekciji. Neki ih svrstavaju u logičke operatore ili operatore usporedbe jer kao rezultat daju logičku vrijednost. Operator `in` vraća `True` ako se određeni element nalazi u kolekciji, a `False` ako se ne nalazi. Operator `not in` radi obrnuto.

Ovi operatori često se koriste u Pythonu.

```
a = [1, 2, 3, 4, 5]

print(1 in a) # True
print(6 in a) # False
print(1 not in a) # False
print(6 not in a) # True
```

```
iks = 'x'
print(iks in 'cvrčak') # False

samoglasnici = 'aeiou'

print('a' in samoglasnici) # True
print('b' in samoglasnici) # False
```

```
stabla = ['hrast', 'bukva', 'javor', 'bor']

print('bukva' in stabla) # True

print('jela' not in stabla) # True
```

TLDR:

- `in` vraća `True` ako se određeni element nalazi u kolekciji (npr. listi, stringu, setu, rječniku)
- `is` vraća `True` ako su objekti jednaki odnosno ako se objekti nalaze na istoj memorijskoj lokaciji
- `==` vraća `True` ako su objekti jednaki odnosno ako su im vrijednosti jednake

3.2.3 Upravljanje tokom izvođenja programa

Kontrola toka (*eng. flow control*) odnosi se na programske konstrukte koji omogućuju izvršavanje određenih dijelova koda ovisno o zadanim uvjetima. U Pythonu se, kao i u većini programskih jezika, kontrola toka postiže prvenstveno korištenjem selekcija (*eng. selection*) i iteracija (*eng. iteration*).

Selekcije

Selekcija se definira korištenjem `if`, `elif` i `else` naredbi.

Logička pravila su ista kao i u većini programskih jezika, međutim treba obratiti pažnju na specifičnosti Python sintakse kao što su indentacija koda.

Indentacija koda je **obavezna** u Pythonu i koristi se za označavanje blokova koda. Blok koda se označava uvlačenjem koda za **4 prazna mjesta** (ili 2 ovisno o postavkama) ili **jedan tabulator**. Python ne koristi vitičaste zagrade `{ }` kao što je to slučaj u većini programskih jezika (C familija jezika, Java, JavaScript itd.), već koristi indentaciju koda za označavanje blokova koda.

`if` naredba u svojoj osnovnoj formi izgleda ovako:

```
if <logički_uvjet>: # zaglavlje
    <blok_naredbi> # tijelo
```

Na primjer, možemo provjeriti je li broj paran ili neparan:

```
a = 5

if a % 2 == 0:
    print("Broj je paran")
else:
    print("Broj je neparan")
```

Primijetite da je blok koda nakon `if` i `else` naredbi uvučen za 4 prazna mjesta. Ovo je obavezno i Python će baciti grešku ako se ne pridržavate ovog pravila.

Indentaciju želimo raditi koristeći **tabulator** - `Tab`.

- **nemamo zagrade oko uvjeta/logičkog izrada**, dakle ne pišemo `if (a % 2 == 0)`, već samo `if a % 2 == 0`
- **oznakom `:` označavamo kraj uvjeta/logičkog izrada** i početak bloka koda koji će se izvršiti ako je uvjet ispunjen

Ekvivalentan kod u C++ bi izgledao ovako:

```
int a = 5;

if (a % 2 == 0) {
    cout << "Broj je paran" << endl;
} else {
    cout << "Broj je neparan" << endl;
}
```

ili u JavaScriptu:

```
let a = 5;

if (a % 2 == 0) {
  console.log("Broj je paran");
} else {
  console.log("Broj je neparan");
}
```

Ukoliko imamo više od dva uvjeta, koristimo `elif` naredbu:

Sintaksa:

```
if <logički_uvjet_1>:
  <blok_naredbi_1>
elif <logički_uvjet_2>:
  <blok_naredbi_2>
elif <logički_uvjet_3>:
  <blok_naredbi_3>
else:
  <blok_naredbi_else>
```

Primjer:

```
a = 5

if a % 2 == 0:
  print("Broj je paran")
elif a % 2 == 1:
  print("Broj je neparan")
else:
  print("Broj nije ni paran ni neparan")
```

Od korisnika možemo zatražiti unos koristeći `input()` funkciju:

```
a = input("Unesite broj: ")

if a % 2 == 0:
  print("Broj je paran")
elif a % 2 == 1:
  print("Broj je neparan")
else:
  print("Broj nije ni paran ni neparan")
```

Što se dešava ako korisnik unese "1"?

► Spoiler alert! Odgovor na pitanje

Uvjetne naredbe možemo gnijezditi, tj. staviti jednu unutar druge:

```
tajni_broj = 42
broj = int(input("Pogodi broj! "))

if tajni_broj == broj:
    print("Bravo, pogodio si!")
else:
    if broj > tajni_broj:
        print("Manji je od tog broja!")
    else:
        print("Veći je od tog broja!")
print("Pokreni program ponovo za sljedeći pokušaj!")
```

Doseg varijabli

Kod većine popularnih programskih jezika (npr. C, C++, Java, JavaScript ili C#) tijela stavka složenih naredbi nisu određena uvlačenjem, nego se grupiranje naredbi provodi vitičastim zagradama ili nekim drugim eksplisitnim oznakama. U tim programskim jezicima naredbe je moguće grupirati i i izvan složenih naredbi, a uvlačenje je proizvoljno i služi isključivo za bolju čitljivost koda.

Python ne dozvoljava "samostojeće" blokove naredbi, što znači da naredbe ne smijemo uvlačiti izvan složenih naredbi. Ukoliko to pokušamo, Python će baciti grešku.

```
x = 5
y = 10
print(x + y) # Greška! Unexpected indent
```

```
if True:
x = 5
y = 10
print(x + y) # Greška! expected an indented block after 'if' statement
```

Glavna prednost takvih pravila jest da smo **prisiljeni pisati uredniji kod**, ali moramo biti svjesni da ova sintaksa odstupa od uobičajenih pravila u većini programskih jezika.

Python ima još jedno svojstvo koje ga čini različitim od većine ostalih popularnih jezika. Naime, imena definirana unutar složenih naredbi (npr. `if`, `for`) su u većini programskih jezika vidljiva samo unutar tih naredbi, odnosno lokalnog su dosega (*eng. scope*). Kod Pythona imena uvedena unutar složene naredbe ostaju dostupna i nakon njenog okončanja. Zato u sljedećem primjeru možemo ispisati ime `x` koje je definirano unutar uvjetnog stavka naredbe `if` čak i ako to ime nije bilo definirano prije te naredbe. S druge strane, ne možemo ispisivati ime `y` jer mu se vrijednost dodjeljuje unutar alternativnog stavka koji se, zbog istinite vrijednosti logičkog izraza, neće izvršiti.

```
if True:
    x = 5
else:
    y = 6

print(x) # 5 (radi, ali u većini jezika bi bila greška)
print(y) # NameError: name 'y' is not defined
```


Što će ispisati sljedeći kod?

```
if False:
    x = 5
else:
    y = 6

print(x) # ?
```

► Spoiler alert! Odgovor na pitanje

Vježba 1: Jednostavni kalkulator

Napišite program koji traži od korisnika unos dva broja (`float`) te operator (`+`, `-`, `*`, `/`). Program treba ispisati rezultat operacije nad unesenim brojevima u formatu:

```
Rezultat operacije 5.0 + 3.0 je 8.0
```

Ako korisnik pokuša dijeljenje s nulom, program treba ispisati poruku:

```
Dijeljenje s nulom nije dozvoljeno!
```

Ako korisnik unese nepodržani operator, program treba ispisati poruku:

```
Nepodržani operator!
```

Vježba 2: Prijestupna godina

Napišite program koji traži unos godine i provjerava je li godina prijestupna. Godina je prijestupna ako:

- je djeljiva s 4, ali ne sa 100 ili
- godina je djeljiva sa 400

Ako godina zadovoljava ove uvjete, program treba ispisati poruku:

```
Godina _____. je prijestupna.
```

Ako godina nije prijestupna, program treba ispisati poruku:

```
Godina _____. nije prijestupna.
```

Iteracije (Petlje)

Iteracije se koriste za ponavljanje određenih dijelova koda. U Pythonu postoje dvije vrste petlji: `for` i `while`. Programske petlje su složene naredbe koje omogućavaju ponavljanje niza naredbi u tijelu petlje. Svako ponavljanje izvođenja tijela petlje odgovara **jednom prolazu kroz iterativni postupak**.

`while` petlja

Počet ćemo s `while` petljom budući da je jednostavnija. U **osnovnom** i **najčešćem** slučaju ta naredba se sastoji od samo jednog stavka.

Sintaksa:

```
while <uvjetni_izraz>: # zaglavlje osnovnog stavka
    <naredbe> # tijelo osnovnog stavka
```

Python provjerava uvjet iz zaglavlja osnovnog retka. Ako je ta vrijednost `False`, tijelo stavka se preskače i izvođenje se nastavlja prvom naredbom iza složene naredbe `while` petlje. Drugim riječima, može se dogoditi da se tijelo petlje uopće ne izvrši.

Za razliku od `if` naredbe gdje se uvjetni izraz izvodi najviše jednom, u `while` petlji se uvjetni izraz izvodi **svaki put prije izvršavanja tijela petlje**. Ako je uvjetni izraz `True`, tijelo petlje se izvršava, a zatim se ponovno provjerava uvjetni izraz. Ovaj postupak se ponavlja sve dok uvjetni izraz ne postane `False`.

Ilustrirajmo jednostavnim programom koji ispisuje brojeve od 1 do 10 koristeći `while` petlju:

```
# inicijaliziramo vrijednost broja koji ćemo kvadrirati
brojač = 1

# petlja se nastavlja sve dok je brojač manji od 11
while brojač < 11:
    print(brojač ** 2) # ispisujemo kvadrat broja
    brojač += 1 # povećavamo brojač za 1
print("Gotovo!")
```

Koliko puta će se izvršiti sljedeća petlja?

```
brojač = 1

while brojač <= 10:
    print(brojač ** 2)
```

► Spoiler alert! Odgovor na pitanje

Vježba 3: Pogađanje broja sve dok nije pogođen

Implementirajte igru pogađanja broja u rasponu od 1 do 100. Svaki pokušaj pogađanja sastoji se od unosa pretpostavljenog broja te ispisa odgovora je li uneseni broj veći, manji ili jednak broju koji treba pogoditi. Igra se nastavlja sve dok korisnik ne pogodi broj.

Za izlazak iz igre koristite pomoćnu `bool` varijablu `broj_je_pogoden`.

Na kraju ispišite korisniku poruku: "Bravo, pogodio si u __ pokušaja".

Vježba 4: Analiziraj sljedeće `while` petlje

Pokušajte pogoditi što će se ispisati tijekom izvođenja sljedeće petlje:

```
broj = 0
while broj < 5:
    broj += 2
    print(broj)
```

Objasnite zašto se prikazana petlja beskonačna:

```
broj = 0
while broj < 5:
    broj += 1
    print(broj)
    broj -= 1
```

Navedite što "ne valja" u sljedećoj petlji:

```
broj = 10
while broj > 0:
    broj -= 1
    print(broj)
    if broj < 5:
        broj += 2
```

for petlja

Ako je broj ponavljanja poznat unaprijed, tada je petlju najpraktičnije izraziti složenom naredbom `for`, koju ćemo najčešće upotrebljavati u sprezi s rasponom `range`.

Raspon `range` je složeni tip podataka koji modelira slijed cijelih brojeva s konstantnim prirastom. Tako će sljedeća naredba ispisati slijed brojeva od 0 do 9:

```
for i in range(10):
    print(i) # ispisuje brojeve od 0 do 9
```

Ukoliko želimo ispisati brojeve od 1 do 10, možemo koristiti sljedeći kod:

```
for i in range(1, 11):
    print(i) # ispisuje brojeve od 1 do 10
```

Dakle, `range` funkcija prima tri argumenta: **početnu vrijednost**, **krajnju vrijednost** i **korak**. Ako korak nije naveden, pretpostavlja se da je 1. Ako je početna vrijednost izostavljena, pretpostavlja se da je 0.

Početna vrijednost je uključena u raspon, a krajnja vrijednost nije. Dakle, `range(1, 11)` generira brojeve od 1 do 10.

Za objekt tipa `range` kažemo da je pobrojiv (ili iterabilan) jer je moguće uzastopno dohvaćati njegove elemente. U Pythonu, `for` petlja se koristi za iteriranje kroz pobrojive objekte. Raspone ćemo zato najčešće koristiti u petljama.

Naredba `for` prilikom svakog prolaza kroz petlju uzastopno dohvaća po jedan element zadanog pobrojivog objekta i pridružuje ga upravljačkom (ili *obilazećem*) imenu `i`.

Kao što vidimo, i pobrojivi objekt i upravljačko ime koje prima njegove elemente zadajemo u zaglavlju naredbe `for`.

```
for `upravljacko_ime` in `pobrojivi_objekt`:  
    <tijelo>
```

Primjer kako ćemo ispisati tablicu kvadrata brojeva od 1 do 10:

```
for x in range(1, 11):  
    print(x ** 2) # 1 4 9 16 25 36 49 64 81 100
```

Primjer kako ćemo ispisati svako slovo u riječi "cvrčak":

```
for slovo in "cvrčak":  
    print(slovo) # c v r č a k
```

Vidimo da je znakovni niz također pobrojiv objekt, pa se može koristiti u petlji na ovaj način.

Prosljedimo li konstruktoru raspona tri argumenta, tada će treći argument biti interpretiran kao prirast. Stoga će sljedeća petlja ispisati kvadrate neparnih broja od 1 do 9:

```
for i in range(1, 10, 2):  
    print(i ** 2) # 1 9 25 49 81
```

Petlje `while` i `for` se mogu gnijezditi, odnosno mogu se naći u tijelu drugih složenih naredbi. Na primjer, ako želimo ispisati tablicu množenja brojeva od 1 do 10, to možemo jednostavno napraviti dvjema ugniježđenim petljama:

```
for redak in range(1, 11):  
    ispisRetka = ""  
    for stupac in range(1, 11):  
        umnozak = redak * stupac  
        ispisRetka += f"{umnozak:4}"  
    print(ispisRetka)
```

U ovom primjeru koristimo f-stringove za formatiranje ispisa. `f-string` je moderna sintaksa za formatiranje znakovnih nizova u Pythonu. Ugrađuje vrijednosti varijabli u znakovni niz. Ugrađivanje se vrši pomoću `{}` oznaka unutar znakovnog niza. Ukoliko želimo dodatno formatirati vrijednost, možemo koristiti dvotočku i specifikator formata. U ovom primjeru koristimo specifikator formata `:4` kako bismo osigurali da svaki broj bude ispisivan na 4 mjesta.

Sintaksa:

```
f"{varijabla:format_specifier}"
```

Primjer, kako ćemo ispisati brojeve od 1 do 10 s prefiksom "Broj: ":

```
for i in range(1, 11):  
    print(f"Broj: {i}")
```

Vježba 5: Napišite program koji će izračunati faktorijel broja

Program napišite na dva načina: koristeći `for` i `while` petlje.

Vježba 6: Analiziraj sljedeće `for` petlje

Pojasnite zašto sljedeća petlja nema (previše) smisla:

```
for i in range(1, 2):  
    print(i)
```

Što će ispisati sljedeća petlja?

```
for i in range(1, 10, 2):  
    print(i)
```

Što će ispisati sljedeća petlja?

```
for i in range(10, 1, -1):  
    print(i)
```

3.2.4 Ugrađene strukture podataka

Python nudi nekoliko ugrađenih struktura podataka koje omogućuju pohranu više podataka u jednoj varijabli. U ovom poglavlju upoznati ćemo se s osnovnim strukturama podataka koje su ugrađene u Python.

Strukture podataka u Pythonu se često u literaturi nazivaju i kolekcijama, a možemo ih podijeliti u dvije osnovne kategorije: **sekvencijalne** i **nesekvencijalne (neuređene)**.

Sekvencijalne kolekcija nazivamo sekvencijalnim jer njihovim elementima možemo u konstantom vremenu ($O(1)$) pristupiti **rednim brojem** ili **indeksom**. Redoslijed obilaska elemenata slijednih kolekcija određen je indeksima: prvo se obilazi nulti element, zatim prvi, i tako dalje sve do kraja kolekcije.

N-torke (eng. Tuple)

N-torke su jedna od dviju temeljnih slijednih kolekcija u Pythonu. N-torke su **nepromjenjive** (eng. *immutable*) kolekcije, što znači da se nakon što su kreirane ne mogu mijenjati. N-torke se u pravilu definiraju pomoću zagrada `()` i elemenata odvojenih zarezom, ali se mogu definirati i **bez zagrada**.

Primjer:

```
tuple = (1, 2, 3, 4, 5)  
print(tuple) # (1, 2, 3, 4, 5)
```

N-torke mogu sadržavati elemente različitih tipova:

```
tuple = (1, "cvrčak", 3.14, True)
print(tuple) # (1, 'cvrčak', 3.14, True)
```

N-torke su, poput znakovnih nizova, **nepromjenjive**, dakle nije moguće dodavati ili brisati elemente, mijenjati poredak elemenata itd. Iako se na prvu čini kao nedostatak, nepromjenjivost može biti korisna kada želimo sačuvati integritet podataka predstavljenih n-torkom.

Indeksi u Pythonu počinju od 0, stoga prvi element n-torke ima indeks 0, drugi indeks 1, i tako dalje.

```
sastojci = ("jaja", "mlijeko", "brašno", "šećer", "sol")

print(sastojci[0]) # jaja
print(sastojci[1]) # mlijeko
print(sastojci[-1]) # sol

sastojci[0] = "kvasac" # TypeError: 'tuple' object does not support item assignment - n-
torke su nepromjenjive
```

N-torke se mogu indeksirati i rezati (*eng. slicing*) na isti način kao i znakovni nizovi.

```
sastojci = ("jaja", "mlijeko", "brašno", "šećer", "sol")

print(sastojci[1:3]) # ('mlijeko', 'brašno') - dohvati elemente od indeksa 1 do indeksa 3
(ne uključujući indeks 3)
print(sastojci[:3]) # ('jaja', 'mlijeko', 'brašno') - dohvati elemente od početka do
indeksa 3 (ne uključujući indeks 3)
print(sastojci[3:]) # ('šećer', 'sol') - dohvati elemente od indeksa 3 do kraja
```

Kako se radi o slijednoj kolekciji, n-torke se mogu iterirati pomoću petlje `for`:

```
sastojci = ("jaja", "mlijeko", "brašno", "šećer", "sol")

for sastojak in sastojci:
    print(sastojak)
```

Ukratko, sljedeća tablica prikazuje osnovne karakteristike n-torki (*eng. tuples*):

N-torka (eng. tuple)	Primjer: <code>lokacija = (34.0522, -118.2437)</code> ili <code>lokacija = 34.0522, -118.2437</code>
Karakteristika	Opis
Nepromjenjivost (eng. Immutable)	N-torke nije moguće mijenjati nakon stvaranja (nema dodavanja, uklanjanja, mijenjanja redoslijeda)
Uređenost (eng. Ordered)	Elementi n-torke imaju definirani slijed koji se ne može promijeniti.
Indeksirani elementi (eng. Indexed)	Elementima se može pristupiti preko indeksa (npr, <code>tuple[0]</code>).
Hashable	N-torke se mogu koristiti kao ključevi rječnika (eng. Dictionary)
Fiksna veličina	Veličina n-torke je fiksna i definira se prilikom izrade
Heterogeni elementi	Može sadržavati različite elemente (npr, integers, strings, lists, itd.).
Packing/Unpacking	Korisno za pakiranje više vrijednosti u jednu varijablu i njihovo raspakiranje u pojedinačne varijable

N-torke možemo definirati na mnogo načina:

- `()` - prazna n-torka
- `(1,)` - n-torka s jednim elementom
- `(1, 2, 3)` - n-torka s tri elementa
- `1, 2, 3` - n-torka s tri elementa (bez zagrada)
- `tuple()` - prazna n-torka
- `tuple([1, 2, 3])` - n-torka iz liste
- `tuple("cvrčak")` - n-torka iz znakovnog niza
- `tuple(range(1, 10))` - n-torka iz raspona
- `tuple((1, 2, 3))` - n-torka iz n-torke
- itd.

Veličinu n-torke možemo dobiti pomoću funkcije `len()`:

```
sastojci = ("jaja", "mlijeko", "brašno", "šećer", "sol")

print(len(sastojci)) # 5
```

Lista (eng. List)

Lista je **promjenjiva** (eng. *mutable*) kolekcija koja omogućuje dodavanje, uklanjanje i mijenjanje elemenata. Liste se u pravilu definiraju pomoću uglatih zagrada `[]` i elemenata odvojenih zarezmom. Za razliku od n-torki, liste se mogu mijenjati, npr. možemo naknadno dodati element, ukloniti element ili promijeniti vrijednost elementa na određenom indeksu.

Radi se o jednoj od najčešće korištenih struktura podataka u Pythonu, ali i u programiranju općenito.

Kao i n-torke, liste mogu sadržavati elemente različitih tipova:

```
lista = [1, 2, 3, 4, 5]
raznovrsna_lista = [1, "cvrčak", 3.14, True]
print(lista) # [1, 'cvrčak', 3.14, True]
```

Indeksiranje radimo na isti način kao i kod n-torki:

```
sastojci = ["jaja", "mlijeko", "brašno", "šećer", "sol"]

print(sastojci[0]) # jaja
print(sastojci[1]) # mlijeko
print(sastojci[-2]) # šećer
```

Međutim možemo mijenjati naše sastojke:

```
sastojci = ["jaja", "mlijeko", "brašno", "šećer", "sol"]
sastojci[0] = "kvasac"
print(sastojci) # ['kvasac', 'mlijeko', 'brašno', 'šećer', 'sol']

sastojci[-1] = "papar"
print(sastojci) # ['kvasac', 'mlijeko', 'brašno', 'šećer', 'papar']
```

Naše liste mogu sadržavati i druge liste:

```
matrica = [[1, 2, 3], [4, 5, 6], [7, 8, 9]]

print(matrica[0]) # [1, 2, 3]
print(matrica[1][1]) # 5
```

Ali i n-torke:

```
sastojci = [("jaja", 2), ("mlijeko", 1), ("brašno", 3), ("šećer", 1), ("sol", 1)]

print(sastojci[0]) # ('jaja', 2)
print(sastojci[0][1]) # 2
```

Operacije nad listama najčešće uključuju **dodavanje** i **uklanjanje elemenata**. Dodavanje elemenata na kraj liste vršimo pomoću metode `append()`:


```
sastojci = ["jaja", "mlijeko", "brašno", "šećer", "sol"]

sastojci.append("kvasac")

print(sastojci) # ['jaja', 'mlijeko', 'brašno', 'šećer', 'sol', 'kvasac']

# ili na određenu poziciju koristeći metodu insert()
sastojci.insert(2, "papar")

print(sastojci) # ['jaja', 'mlijeko', 'papar', 'brašno', 'šećer', 'sol', 'kvasac']
```

Uklanjanje elemenata iz liste vršimo pomoću metode `remove()` - uklanja prvi element s određenom **vrijednošću**:

```
sastojci = ["jaja", "mlijeko", "brašno", "šećer", "sol"]

sastojci.remove("mlijeko")

print(sastojci) # ['jaja', 'brašno', 'šećer', 'sol']
```

Ili metode `pop()` - uklanja element s određenim **indeksom** ili posljednji element ako indeks nije naveden:

```
sastojci = ["jaja", "mlijeko", "brašno", "šećer", "sol"]

sastojci.pop() # uklanja posljednji element iz liste, jednako kao i sastojci.pop(-1)

print(sastojci) # ['jaja', 'mlijeko', 'brašno', 'šećer']

sastojci.pop(1)

print(sastojci) # ['jaja', 'brašno', 'šećer']
```

Liste možemo jednostavno iterirati:

```
sastojci = ["jaja", "mlijeko", "brašno", "šećer", "sol"]

for sastojak in sastojci:
    print(sastojak)

# ili koristeći enumerate() funkciju za ispisivanje indeksa
for indeks, sastojak in enumerate(sastojci):
    print(f"{indeks}: {sastojak}")
```

Listama možemo promijeniti redoslijed elemenata koristeći metodu `reverse()` pa i sortirati ih koristeći metodu `sort()`:

```
sastojci = ["jaja", "mlijeko", "brašno", "šećer", "sol"]

sastojci.reverse()

print(sastojci) # ['sol', 'šećer', 'brašno', 'mlijeko', 'jaja']

sastojci.sort()

print(sastojci) # ['brašno', 'jaja', 'mlijeko', 'sol', 'šećer'] - sortira elemente u
rastućem redoslijedu (abecedno)
```

Lista (eng. List)	Primjer: <code>lista = [1, 2, 3, 4, 5]</code>
Karakteristika	Opis
Promjenjivost (eng. <i>Mutable</i>)	Liste je moguće mijenjati nakon izrade
Uređenost (eng. <i>Ordered</i>)	Elementi liste imaju definirani slijed koji se može mijenjati
Indeksirani elementi (eng. <i>Indexed</i>)	Elementima se može pristupiti preko indeksa (npr, <code>list[0]</code>).
Hashable	N-torke se mogu koristiti kao ključevi rječnika (eng. <i>Dictionary</i>)
Dinamička alokacija (eng. <i>Dynamic allocation</i>)	Liste se dinamički mijenjaju dodavanjem/oduzimanjem elemenata
Heterogeni elementi	Može sadržavati različite elemente (npr, integers, strings, lists, tuple itd.).
Fleksibilnost	Fleksibilne strukture koje mogu sadržavati duplikate, različite tipove, ugniježdene strukture itd.

Liste jednako kao i n-torke možemo stvarati na različite načine:

- `[]` - prazna lista
- `[1]` - lista s jednim elementom
- `[1, 2, 3]` - lista s tri elementa
- `list()` - prazna lista
- `list((1, 2, 3))` - lista iz n-torke
- `list("cvrčak")` - lista iz znakovnog niza
- `list(range(1, 10))` - lista iz raspona
- `list([1, 2, 3])` - lista iz liste
- itd.

Rječnik (eng. Dictionary)

Rječnik je **promjenjiva** (eng. *mutable*) kolekcija koja omogućuje pohranu parova ključ-vrijednost (eng. *key-value pairs*). Ključevi su jedinstveni, dok vrijednosti mogu biti bilo koji objekt. Rječnici se u pravilu definiraju pomoću vitičastih zagrada `{}` i parova ključ-vrijednost odvojenih zarezom.

Rječnici nisu uređeni, što znači da redoslijed elemenata nije definiran. To znači da se elementi rječnika ne mogu indeksirati, već se pristupa elementima pomoću ključeva. Dakle ove strukture podataka **nisu sekvencijalne, već su asocijativne**.

Asocijativne strukture podataka su one strukture koje spremaju svoje elemente u obliku parova ključ-vrijednost. Ključ je jedinstven i služi za identifikaciju vrijednosti. Ključevi su obično znakovni nizovi, ali mogu biti i bilo koji drugi nepromjenjivi objekt (npr. n-torka).

Rječnik najjednostavnije definiramo na sljedeći način:

```
rjecnik = {"ime": "Ivan", "prezime": "Ivić", "dob": 25}
print(rjecnik) # {'ime': 'Ivan', 'prezime': 'Ivić', 'dob': 25}
```

Pojednim elementima rječnika pristupamo pomoću ključa:

```
rjecnik = {"ime": "Ivan", "prezime": "Ivić", "dob": 25}

print(rjecnik["ime"]) # Ivan
print(rjecnik["dob"]) # 25

print(rjecnik[1]) # KeyError: 1 - ključ 1 ne postoji u rječniku
```

Ključevi rječnika moraju biti jedinstveni, ali vrijednosti ne moraju biti:

```
rjecnik = {"ime": "Ivan", "prezime": "Ivić", "dob": 25, "ime": "Marko"}

print(rjecnik) # {'ime': 'Marko', 'prezime': 'Ivić', 'dob': 25} - ključ "ime" s
vrijednošću "Ivan" je zamijenjen s "Marko"
```

U pravilu ne želimo mijenjati ključeve rječnika, ali možemo dodavati nove ključeve i mijenjati vrijednosti postojećih ključeva:

```
rjecnik = {"ime": "Ivan", "prezime": "Ivić", "dob": 25}

rjecnik["adresa"] = "Zagreb"

print(rjecnik) # {'ime': 'Ivan', 'prezime': 'Ivić', 'dob': 25, 'adresa': 'Zagreb'}

rjecnik["dob"] = 26

print(rjecnik) # {'ime': 'Ivan', 'prezime': 'Ivić', 'dob': 26, 'adresa': 'Zagreb'}
```

Rječnike možemo iterirati pomoću petlje `for`:

```
rjecnik = {"ime": "Ivan", "prezime": "Ivić", "dob": 25}

for kljuc in rjecnik: # automatski koristi metodu keys()
    print(kljuc, rjecnik[kljuc]) # ime Ivan, prezime Ivić, dob 25
```

Ključeve i vrijednosti rječnika možemo dohvatiti pomoću metoda `keys()` i `values()`, dok metodom `items()` možemo dohvatiti parove ključ-vrijednost:

```
rjecnik = {"ime": "Ivan", "prezime": "Ivić", "dob": 25}

print(rjecnik.keys()) # dict_keys(['ime', 'prezime', 'dob'])
print(rjecnik.values()) # dict_values(['Ivan', 'Ivić', 25])

# dohvaćanje ključeva i vrijednosti pomoću metode items()
for kljuc, vrijednost in rjecnik.items():
    print(kljuc, vrijednost) # ime Ivan, prezime Ivić, dob 25
```

Riječnik možemo definirati na mnogo načina:

- `{}` - prazan rječnik
- `{"ime": "Ivan", "prezime": "Ivić", "dob": 25}` - rječnik s tri ključ-vrijednost para
- `dict()` - prazan rječnik
- `dict(ime="Ivan", prezime="Ivić", dob=25)` - rječnik s tri ključ-vrijednost para

U pravilu, rječnike možemo, osim navođenjem izraza u vitičastim zagradama, stvarati i u pozivom konstruktora `dict()` nad pobrojivim argumentom koji sadrži parove ključ-vrijednost:

```
tablica = dict([("rajčica", "povrće"), ("jabuka", "voće")])

print(tablica) # {'rajčica': 'povrće', 'jabuka': 'voće'}
```

Literale malih rječnika je praktično stvarati navođenjem imenovanih argumenata konstrukturu `dict()`:

```
cjenik = dict(cevapi = 10, pivo = 15, kava = 7)

print(cjenik) # {'cevapi': 10, 'pivo': 15, 'kava': 7}
```

Uobičajeno je da rječnici sadrže i druge rječnike, ali i liste kao **vrijednosti**:

```
namirnice = {"čokolada": ["smeđe", "ukusno", "zdravo"], "kelj": ["zeleno", "gorko", "zdravo"], "luk": ["bijelo", "smrdljivo", "zdravo"], "špek": ["crveno", "slano", "nezdravo"]}
```

```
print(namirnice["čokolada"]) # ['smeđe', 'ukusno', 'zdravo']
```

```
print(type(namirnice)) # <class 'dict'>
```

```
# ali
```

```
print(type(namirnice["čokolada"])) # <class 'list'>
```

Rekli smo da sve ključeve rječnika možemo dohvatiti pomoću metode `keys()`.

```
namirnice = {"čokolada": ["smeđe", "ukusno", "zdravo"], "kelj": ["zeleno", "gorko", "zdravo"], "luk": ["bijelo", "smrdljivo", "zdravo"], "špek": ["crveno", "slano", "nezdravo"]}
```

```
print(namirnice.keys()) # dict_keys(['čokolada', 'kelj', 'luk', 'špek'])
```

```
for kljuc in namirnice.keys():
```

```
    print(kljuc) # čokolada, kelj, luk, špek
```

Međutim, kako možemo dohvatiti samo zdrave namirnice ako nam je poznato da sadrže vrijednost `"zdravo"` unutar liste vrijednosti?

```
for kljuc, vrijednost in namirnice.items(): # koristimo metodu items() za dohvaćanje ključeva i vrijednosti (parovi)
```

```
    if "zdravo" in vrijednost: # provjeravamo nalazi li se "zdravo" u listi vrijednosti
```

```
        print(kljuc) # čokolada, kelj, luk
```

Rječnik (eng. Dictionary)	Primjer: <code>rjecnik = {"ime": "Pero", "prezime": "Perić"}</code>
Karakteristika	Opis
Promjenjivost (eng. mutable)	Rječnike je moguće mijenjati nakon izrade
Neuređenost (eng. unordered) (Python < 3.7)	Prije Pythona 3.7, rječnici nisu održavali redoslijed umetanja.
Uređenost (eng. ordered) (Python ≥ 3.7)	Nakon Pythona 3.7, rječnici čuvaju redoslijed umetanja elemenata
Ključ-vrijednost parovi (eng. key-value pairs)	Asocijativna struktura - podaci se spremaju u obliku ključ-vrijednost parova
Ključevi moraju biti Hashable	Ključevi moraju biti <i>hashable</i> (npr. strings, numbers, tuples), vrijednosti mogu biti bilo koja vrijednost.
Jedinstveni ključevi	Svaki ključ je jedinstven, dupli ključevi se <i>overwritaju</i>
Učinkovito pretraživanje po ključu	Omogućuje brz pristup vrijednostima pomoću ključeva, prikladan za pretraživanje i dohvaćanje
Fleksibilnost i heterogenost	Fleksibilne strukture koje mogu sadržavati duple vrijednosti, različite tipove, ugniježdene strukture itd.

Skup (eng. Set)

Posljednja vrsta ugrađenih kolekcija koju ćemo spomenuti su skupovi (eng. Set). Skup je asocijativna kolekcija u kojoj su vrijednosti ujedno i ključevi. Skupovi su **neuređeni** (eng. *unordered*) skupovi jedinstvenih elemenata (matematički skupovi također ne dozvoljavaju duplikate).

Na skupove u pravilu ne primjenjujemo indeksiranje, već koristimo skupovne operacije poput **ispitivanja pripadnosti**, **unije**, **presjeka**, **razlike** i dr.

Python nudi dvije vrste skupova: **set** i **frozenset**. **Set** je promjenjiv skup, dok je **frozenset** nepromjenjiv skup. Drugih razlika između ova dva tipa skupova nema.

Skupovi jesu **nepromjenjivi**, ali se mogu mijenjati dodavanjem i uklanjanjem elemenata 😊. Skupovi se u pravilu definiraju pomoću vitičastih zagrada `{}` i elemenata odvojenih zarezom. **Skupovi nemaju ključ-vrijednost parove!**

```
skup = {1, 2, 3, 4, 5}

print(skup) # {1, 2, 3, 4, 5}

skup_2 = {"banana", "jabuka", "kruška"}

print(skup_2) # {'banana', 'jabuka', 'kruška'}
```

Jednom kad smo skupove definirali, nije moguće mijenjati elemente, ali je moguće dodavati i uklanjati elemente:

```
skup = {1, 2, 3, 4, 5}
skup.add(6)
print(skup) # {1, 2, 3, 4, 5, 6}

skup.remove(3)
print(skup) # {1, 2, 4, 5, 6}
skup.add(1) # duplikat se neće dodati, skup ostaje nepromijenjen
```

Kao i kod ostalih kolekcija i pobrojivih tipova, tako i sve elemente željenog skupa možemo obići standardnom iteracijom na sljedeći način:

```
skup = {1, 2, 3, 4, 5}

for element in skup:
    print(element)

# jednako tako možemo i koristiti operator `in` za ispitivanje pripadnosti

print(1 in skup) # True
print(6 in skup) # False
```

Metodama `add()` i `remove()` možemo dodavati i uklanjati elemente iz skupa. Metoda `discard()` također uklanja element iz skupa, ali neće baciti iznimku ako element ne postoji u skupu.

```
skup = {1, 2, 3, 4, 5}
skup.discard(3)
print(skup) # {1, 2, 4, 5}

skup.discard(6) # neće baciti iznimku
print(skup) # {1, 2, 4, 5}

skup.remove(6) # KeyError: 6 - element 6 ne postoji u skupu
```

Metoda `union()` vraća uniju dva skupa, metoda `intersection()` vraća presjek dva skupa, dok metoda `difference()` vraća razliku dva skupa:

```
voce = {"🍏", "🍌", "🍋", "🍊"}
povrce = {"🍎", "🥒", "🍑", "🥬"}

print(voce.union(povrce)) # {'🍏', '🍌', '🍋', '🍊', '🍎', '🥒', '🍑', '🥬'}

print(voce.intersection(povrce)) # set() - prazan skup, jer voće i povrće nemaju zajedničkih elemenata
```

Neki botaničari tvrde da rajčica 🍅 pripada voću, a ne povrću. For fun, idemo ju dodati u skup voća.

```
voce.add("🍎")
```

```
print(voce.intersection(povrce)) # {'🍎'} - rajčica je voće i povrće (presjek dvaju skupova)
```

```
print(voce.difference(povrce)) # {'🍎', '🍌', '🍇', '🍊'} - voće koje nije povrće
```

```
print(povrce.difference(voce)) # {'🥒', '🍅', '🥬'} - povrće koje nije voće
```

Skup (eng. Set)	Primjer: <code>skup = {'5', '10', '15'}</code>
Karakteristika	Opis
Promjenjivost (eng. mutable)	Možemo dodavati i brisati elemente nakon izrade (kod <i>frozenset</i> ne možemo)
Neuređenost (eng. unordered)	Skupovi, poput matematičkih skupova, ne poznaju redoslijed elemenata
Jedinstveni elementi	Skupovi pohranjuju samo jedinstveni elementi, duplikati se brišu automatski
Neindeksirani elementi (eng. Unindexed)	Elementi se ne mogu dohvaćati putem indeksa, samim time niti <i>sliceat</i>
Dinamička alokacija (eng. Dynamic allocation)	Skupovi se dinamički mijenjaju dodavanjem/oduzimanjem elemenata
Hashable	Elementi u skupu moraju biti hashable (npr. nizovi, brojevi, torke), ali skupovi su promjenjivi.
Podržava operacije nad skupovima	Skupovi podržavaju matematičke operacije kao što su unija, presjek, razlika i simetrična razlika.

Skupove možemo stvarati na različite načine:

- `{}` - prazan skup
- `{1, 2, 3}` - skup s tri elementa
- `set()` - prazan skup
- `set([1, 2, 3])` - skup iz liste
- `set("cvrčak")` - skup iz znakovnog niza - {'k', 'č', 'r', 'a', 'v', 'c'} - primijetite da elementi nisu uređeni
- `set(range(1, 10))` - skup iz raspona
- `set((1, 2, 3))` - skup iz n-torke
- itd.

3.2.5 Funkcije

Često je u programima niz naredbi potrebno ponoviti više puta. Kod naredbi za kontrolu toka vidjeli smo kako se isti niz operacija može ponoviti više puta unutar petlje. No što ako operacije treba obaviti na više različitih mjesta? U takvim situacijama koristimo **funkcije**.

Funkcije su blokovi koda koji se mogu izvršavati više puta. Funkcije se koriste za grupiranje sličnih operacija kako bi se kod učinio preglednijim i ponovno upotrebljivim. Funkcije se definiraju pomoću ključne riječi `def`, a blok koda koji pripada funkciji mora biti uvučen. Funkcije pozivamo pomoću imena funkcije i zagrada `()`.

Funkcije primaju tzv. **argumente** (ulazne parametre) i mogu vraćati **rezultat**. Argumenti su vrijednosti koje funkcija prima prilikom poziva, dok rezultat predstavlja vrijednost koju funkcija vraća nakon njenog uspješnog izvršavanja. Funkcije koje ne vraćaju nikakav rezultat zapravo vraćaju `None`.

Primjer jednostavne funkcije koja ispisuje poruku:

```
def pozdrav():  
    print("Hello, world!")  
  
pozdrav() # Hello, world!
```

Dakle osnovna sintaksa funkcije je:

```
def imeFunkcije(argument1, argument2, ..., argumentN):  
    # blok koda  
    return rezultat
```

Do sad smo već koristili mnogo funkcija koje dolaze ugrađene u Python, kao što su `print()`, `len()`, `type()`, `input()` i mnoge druge. Uobičajeno je funkcije koje se nalaze unutar klase i koje manipuliraju instancama klase (objektima), nazivati **metodama** (eng. *methods*).

Do sad smo vidjeli i metode poput:

- `len()` - vraća duljinu kolekcije
- `append()` - dodaje element na kraj liste
- `remove()` - uklanja element iz liste
- `keys()` - vraća ključeve rječnika
- `values()` - vraća vrijednosti rječnika

Općenito, funkcije mogu primiti nula, jedan ili više argumenata koji se navode nakon imena funkcije unutar oblika zagrada. Ako funkciji želimo poslati više argumenata, potrebno ih je međusobno razdvojiti zarezima. Funkcija može imati i **podrazumijevane vrijednosti** (eng. *default values*) za argumente, što znači da se argumentima može pristupiti i bez navođenja vrijednosti.

Primjer funkcije koja prima dva argumenta:

```
def zbroj(a, b):  
    return a + b  
  
print(zbroj(3, 5)) # 8  
  
print(zbroj(3)) # TypeError: zbroj() missing 1 required positional argument: 'b'
```

Primjer funkcije koja ima podrazumijevane vrijednosti za argumente:

```
def zbroj(a=0, b=0):  
    return a + b  
  
print(zbroj()) # 0  
print(zbroj(3)) # 3  
print(zbroj(3, 5)) # 8
```

Primjer funkcije koja vraća više vrijednosti:

```
def zbroj_razlika(a, b):  
    zbroj = a + b  
    razlika = a - b  
    return zbroj, razlika  
  
z, r = zbroj_razlika(5, 3)
```

Koji tip podataka vraća funkcija `zbroj_razlika()`?

► Spoiler alert! Odgovor na pitanje

Funkcije mogu pozivati druge funkcije, a mogu se pozivati i same sebe. Funkcije koje se pozivaju same sebe nazivaju se **rekurzivne funkcije** (eng. *recursive functions*). Rekurzivne funkcije koriste se za rješavanje problema koji se mogu podijeliti na manje probleme istog tipa.

Primjer rekurzivne funkcije koja računa faktorijel broja:

```
def faktorijel(n):  
    if n == 0:  
        return 1  
    else:  
        return n * faktorijel(n - 1)  
  
print(faktorijel(5)) # 120
```

Idemo definirati funkciju koja će nam izračunati točno vrijeme u lokalnoj vremenskoj zoni, za to ćemo koristiti modul `time`.

```
import time
def točnoVrijeme():
    vrijeme = time.localtime() # funkcija (metoda) koja vraća trenutno vrijeme
    sati = vrijeme.tm_hour # funkcija (metoda) koja vraća trenutni sat
    minute = vrijeme.tm_min # funkcija (metoda) koja vraća trenutnu minutu
    sekunde = vrijeme.tm_sec # funkcija (metoda) koja vraća trenutnu sekundu
    return f"{sati}:{minute}:{sekunde}"

print(točnoVrijeme())
```

Uočite što ćemo dobiti ako funkciju pozovemo bez običnih zagrada:

```
print(točnoVrijeme) # <function točnoVrijeme at <nekaAdresa>>
```

Prisjetimo se specifičnosti opsega varijabli unutar blokova koda u Pythonu. Lokalne varijable definirane unutar blokova koda, npr. kod `if` selekcija koja se izvrši, moguće je dohvatiti i izvan tog bloka koda.

```
a = 10

if a > 5:
    b = 5
print(b) # 5
```

Međutim, lokalne varijable definirane u funkcijskom bloku koda ne mogu se dohvatiti izvan tog bloka koda, čak i ako se funkcija uspješno izvrši.

```
def funkcija():
    c = 10
    return "Hello, world!"

funkcija()
print(c) # NameError: name 'c' is not defined
```

Python koristi tzv. **LEGB** pravilo za određivanje opsega varijabli. LEGB je akronim za: **L**ocal, **E**nclosing, **G**lobal i **B**uilt-in. Pretraživanje varijabli započinje u lokalnom opsegu, a zatim se kreće prema globalnom opsegu, ugniježđenim opsezima i na kraju ugrađenim opsezima. Više o tome možete pročitati [ovdje](#).

```
x = "global x"

def vanjska_funkcija():
    x = "enclosing x"

    def unutarnja_funkcija():
        x = "local x"
        print("LINIJA 8: ", x) # Ovo će ispisivati "local x"

    unutarnja_funkcija()
    print("LINIJA 11: ", x) # Ovo će ispisivati "enclosing x"
```

```
vanjska_funkcija()
print("LINIJA 14: ", x) # Ovo će ispisivati "global x"
```

Funkcije mogu primiti sve tipove podataka kao argumente, uključujući i kolekcije. Idemo napisati funkciju koja će kao prvi argument primiti listu brojeva, a kao drugi argument broj koji će predstavljati faktor s kojim ćemo potencirati svaki broj iz liste.

```
def potenciranje_faktorom(lista, faktor):
    nova_lista = []
    for broj in lista:
        nova_lista.append(broj ** faktor)
    return nova_lista

print(potenciranje([1, 2, 3, 4, 5], 2)) # [1, 4, 9, 16, 25]
```

Funkcije mogu primiti i druge funkcije kao argumente. Ovo je korisno kada želimo da funkcija izvrši neku operaciju nad drugom funkcijom. Primjer funkcije koja prima funkciju kao argument:

```
def pomnozi_s_dva(x):
    return x * 2

def primjeni_na_listu(funkcija, lista):
    nova_lista = []
    for element in lista:
        nova_lista.append(funkcija(element))
    return nova_lista

print(primjeni_na_listu(pomnozi_s_dva, [1, 2, 3, 4, 5])) # [2, 4, 6, 8, 10]
```

Idemo napisati i jednu matematičku funkciju koja će računati vrijednosti trigonometrijskih funkcija za zadani kut izrađen u radijanima. Za to ćemo koristiti modul [math](#).

```
import math

def trigonometrija(kut):
    radijani = math.radians(kut) # pretvara kut u radijane
    sinus = math.sin(radijani)
    kosinus = math.cos(radijani)
    tangens = math.tan(radijani)
    return sinus, kosinus, tangens # vraća n-torku s vrijednostima trigonometrijskih funkcija

# Poziv funkcije
kut = 45
sinus, kosinus, tangens = trigonometrija(kut)
print(f"Sinus: {sinus}, Kosinus: {kosinus}, Tangens: {tangens}")
```

To je to za sada! Na sljedećim vježbama bavit ćemo se nekim naprednijim konceptima u Pythonu, kao što su **klase** i **objekti**, **moduli** i **paketi**, **greške** i **iznimke**, **rad s datotekama**, **lambda izrazi**, **dekoratori** te **comprehension** sintaksa.

Vježba 7: Validacija i provjera jakosti lozinke

Napišite program koji traži od korisnika da unese lozinku. Lozinka mora zadovoljavati sljedeće uvjete:

1. ako duljina lozinke nije između 8 i 15 znakova, ispišite poruku "Lozinka mora sadržavati između 8 i 15 znakova".
2. ako lozinka ne sadrži **barem jedno veliko slovo i jedan broj**, ispišite "Lozinka mora sadržavati barem jedno veliko slovo i jedan broj"
3. ako lozinka sadrži riječ `"password"` ili `"lozinka"` (bez obzira na velika i mala slova), ispišite: "Lozinka ne smije sadržavati riječi 'password' ili 'lozinka'"
4. ako lozinka zadovoljava sve uvjete, ispišite "Lozinka je jaka!"

Metode za normalizaciju stringova: `lower()`, `upper()`, `islower()`, `isupper()`.

Provjera je li znakovni niz broj: `isdigit()`

Kod za provjeru dodajte u funkciju `provjera_lozinke(lozinka)`.

Vježba 8: Filtriranje parnih iz liste

Napišite funkciju koja prima listu cijelih brojeva i vraća novu listu koja sadrži samo parne brojeve iz originalne liste.

Primjer:

```
lista = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]

print(filtriraj_parne(lista)) # [2, 4, 6, 8, 10]
```

Vježba 9: Uklanjanje duplikata iz liste

Napišite funkciju koja prima listu i vraća novu listu koja ne sadrži duplikate. Implementaciju odradite pomoćnim skupom.

Primjer:

```
lista = [1, 2, 3, 4, 5, 1, 2, 3, 4, 5]

print(ukloni_duplikate(lista)) # [1, 2, 3, 4, 5]
```

Vježba 10: Brojanje riječi u tekstu

Napišite funkciju koja broji koliko se puta svaka riječ pojavljuje u tekstu i vraća rječnik s rezultatima.

Primjer:

```
tekst = "Python je programski jezik koji je jednostavan za učenje i korištenje. Python je  
vrlo popularan."  
  
print(brojanje_riječi(tekst))  
  
# {'Python': 2, 'je': 3, 'programski': 1, 'jezik': 1, 'koji': 1, 'jednostavan': 1, 'za':  
1, 'učenje': 1, 'i': 1, 'korištenje.': 1, 'vrlo': 1, 'popularan.': 1}
```

Vježba 11: Grupiranje elemenata po paritetu

Napišite funkciju koja prima listu brojeva i vraća rječnik s dvije liste: jedna za parne brojeve, a druga za neparne brojeve.

Primjer:

```
lista = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]  
  
print(grupiraj_po_paritetu(lista))  
  
# {'parni': [2, 4, 6, 8, 10], 'neparni': [1, 3, 5, 7, 9]}
```

Vježba 12: Obrnite rječnik

Napišite funkciju koja prima rječnik i vraća novi rječnik u kojem su ključevi i vrijednosti zamijenjeni.

Primjer:

```
rjecnik = {"ime": "Ivan", "prezime": "Ivić", "dob": 25}  
  
print(obrni_rjecnik(rjecnik))  
  
# {'Ivan': 'ime', 'Ivić': 'prezime', 25: 'dob'}
```

Vježba 13: Napišite sljedeće funkcije:

1. Funkcija koja vraća n-torku s prvim i zadnjim elementom liste u jednoj liniji koda.

```
lista = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]  
  
print(prvi_i_zadnji(lista)) # (1, 10)
```

2. Funkcija koja n-torku s maksimalnim i minimalnim elementom liste, bez korištenja ugrađenih funkcija `max()` i `min()`.

```
lista = [5, 10, 20, 50, 100, 11, 250, 50, 80]  
  
print(maks_i_min(lista)) # (250, 5)
```

3. Funkcija `presjek` koja prima dva skupa i vraća novi skup s elementima koji se nalaze u oba skupa.

```
skup_1 = {1, 2, 3, 4, 5}
skup_2 = {4, 5, 6, 7, 8}

print(presjek(skup_1, skup_2)) # {4, 5}
```

Vježba 14: Prosti brojevi

1. Napišite funkciju `isPrime()` koja prima cijeli broj i vraća `True` ako je broj prost, a `False` ako nije. Prost broj je prirodan broj veći do 1 koji je dijeljiv jedino sa 1 i samim sobom.

Primjer:

```
print(isPrime(7)) # True
print(isPrime(10)) # False
```

2. Napišite funkciju `primes_in_range()` koja prima dva argumenta: `start` i `end` i vraća **listu** svih prostih brojeva **u tom rasponu**.

Primjer:

```
print(primes_in_range(1, 10)) # [2, 3, 5, 7]
```

Vježba 15: Pobroji samoglasnike i suglasnike

Napišite funkciju `count_vowels_consonants()` koja prima string i vraća rječnik s brojem samoglasnika i brojem suglasnika u tekstu.

```
vowels = "aeiouAEIOU"
consonants = "bcdfghjklmnpqrstvwxyzBCDFGHJKLMNPQRSTVWXYZ"
```

Primjer:

```
tekst = "Python je programski jezik koji je jednostavan za učenje i korištenje. Python je vrlo popularan."

print(count_vowels_consonants(tekst))

# {'vowels': 30, 'consonants': 48}
```