

PROGRAMIRANJE 1

**Milena Vujošević Janičić, Jovana Kovačević,
Danijela Simić, Anđelka Zečević**

PROGRAMIRANJE 1
Zbirka zadataka sa rešenjima

**Beograd
2016.**

Autori:

dr Milena Vujošević Jančić, docent na Matematičkom fakultetu u Beogradu

dr Jovana Kovačević, docent na Matematičkom fakultetu u Beogradu

Danijela Simić, asistent na Matematičkom fakultetu u Beogradu

Anđelka Zečević, asistent na Matematičkom fakultetu u Beogradu

PROGRAMIRANJE 1

Zbirka zadataka sa rešenjima

Sadržaj

1	Uvodni zadaci	1
1.1	Rešenja	8
2	Kontrola toka	19
2.1	Naredbe grananja	19
2.2	Rešenja	28
2.3	Petlje	52
2.4	Rešenja	71
2.5	Funkcije	88
2.6	Rešenja	97
3	Predstavljanje podataka	115
3.1	Nizovi	115
3.2	Rešenja	127
3.3	Pokazivači	154
3.4	Rešenja	160
3.5	Niske	173
3.6	Rešenja	183
3.7	Višedimenzioni nizovi	200
3.8	Rešenja	207

Predgovor

U okviru kursa *Programiranje 1* na Matematičkom fakultetu vežbaju se zadaci koji imaju za cilj da studente nauče ...

Autori

1

Uvodni zadaci

Zadatak 1.1 Tekst

[Rešenje [1.1](#)]

Zadatak 1.2 Tekst

[Rešenje [1.2](#)]

Zadatak 1.3 Tekst

[Rešenje [1.3](#)]

Zadatak 1.4 Tekst

[Rešenje [1.4](#)]

Zadatak 1.5 Tekst

[Rešenje [1.5](#)]

Zadatak 1.6 Tekst

[Rešenje [1.6](#)]

Zadatak 1.7 Tekst

[Rešenje [1.7](#)]

Zadatak 1.8 Tekst

[Rešenje [1.8](#)]

1 Uvodni zadaci

Zadatak 1.9 Tekst

[Rešenje 1.9]

Zadatak 1.10 Tekst

[Rešenje 1.10]

Zadatak 1.11 Napisati program koji omogućava korisniku da unese ceo broj, a zatim ispisuje njegov kvadrat i kub.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
Unesite ceo broj: 4  
Kvadrat:16  
Kub: 64
```

[Rešenje 1.11]

Zadatak 1.12 Napisati program koji za unete stranice pravougaonika ispisuje njegov obim i površinu.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
Unesite duzine stranica pravougaonika: 2 8  
Obim: 20  
Povrsina: 16
```

[Rešenje 1.12]

Zadatak 1.13 Napisati program koji za unete stranice trougla ispisuje njegov obim i površinu.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
Unesite duzine stranica trougla: 3 4 5  
Obim: 12.00  
Povrsina: 6.00
```

[Rešenje 1.13]

Zadatak 1.14 Napisati program koji za unete dimenzije sobe u metrima (dužinu, širinu i visinu) ispisuje koju površinu treba da okreći moler. Uračunati da na vrata i prozore otpada oko 20%. Omogućiti i unos cene usluge po kvadratnom

metru i izračunati zaradu koju ostvaruje moler.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite dimenzije sobe: 4 4 3  
|| Unesite cenu po kvadratnom metru: 500  
|| Moler treba da okreći 51.2 kvadratna metra  
|| Cena krecenja je 25600
```

[Rešenje 1.14]

Zadatak 1.15 Napisati program koji za unetu količinu jabuka u kilogramima i unetu cenu po kilogramu ispisuje ukupan iznos koji treba platiti.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite kolicinu jabuka (u kg): 6  
|| Unesite cenu (u dinarima): 82  
|| Molimo platite 492 dinara.
```

[Rešenje 1.15]

Zadatak 1.16 Napisati program koji pomaže kasirki da obračuna kusur tako što od nje traži da unese cenu artikla, količinu artikla i iznos koji je dobila od kupca.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite redom cenu, kolicinu i iznos: 132 2 500  
|| Kusur je 236 dinara.
```

[Rešenje 1.16]

Zadatak 1.17 Napisati program koji prirodnom četvorocifrenom broju koji se unosi sa standardnog ulaza:

- izračunava proizvod cifara
- izračunava razliku sume krajnjih i srednjih cifara
- izračunava sumu kvadrata cifara
- određuje broj koji se dobija ispisom cifara u obrnutom poretku
- određuje broj koji se dobija zamenom cifre jedinice i cifre stotine

1 Uvodni zadaci

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite cetvorocifreni broj: 2371  
|| Proizvod cifara: 42  
|| Razlika sume krajnjih i srednjih: -7  
|| Suma kvadrata cifara: 63  
|| Broj u obrnutom poretku: 1732  
|| Broj sa zamenjenom cifrom jedinica i stotina: 2173
```

[Rešenje 1.17]

Zadatak 1.18 Napisati program koji izbacuje cifru desetica datom prirodnom broju.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 1349  
|| Rezultat je: 139
```

[Rešenje 1.18]

Zadatak 1.19 Napisati program koji u datom prirodnom broju x ubacuje cifru c na poziciju p i rezultat ispisuje na standardni izlaz. Brojevi x , c i p se unose sa standardnog ulaza. Podrazumeva se da je broj p manji od ukupnog broja cifara broja i da numeracija cifara počinje od 1. Uputstvo: koristiti funkciju *pow* iz *math.h* biblioteke.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite redom x, c i p: 140 2 2  
|| Rezultat je: 1420
```

[Rešenje 1.19]

Zadatak 1.20 Napisati program koji:

- unetu dužinu u miljama konvertuje u kilometre ($1 \text{ mi} = 1.609344 \text{ km}$)
- unetu težinu u funtama konvertuje u kilograme ($1 \text{ lb} = 0.45359237 \text{ kg}$)
- unetu temperaturu u celzijusima konvertuje u farenhajte ($F = \frac{9 \cdot C}{5} + 32$)

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite duzinu u miljama: 1.8
Vrednost duzine u kilometrima je: 2.896819
Unesite tezinu u funtama: 10
Vrednost tezine u kilogramima je: 4.535923
Unesite temperaturu u celzijusima: 37.2
Vrednost temperature u farenhajtima je: 98.960007
```

[Rešenje 1.20]

Zadatak 1.21 Napisati program koji učitava sa standardnog ulaza vreme poletanja i vreme sletanja aviona, a potom ispisuje dužinu trajanja leta. Možemo pretpostaviti da su poletanje i sletanje u istom danu.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite vreme poletanja: 8 5 0
Unesite vreme sletanja: 12 41 30
Duzina trajanja leta: 4 h 36 min 30 sec
```

[Rešenje 1.21]

Zadatak 1.22 Sa standardnog ulaza se učitavaju dve realne promenljive. Razmeniti vrednosti promenljivima i nove vrednosti ispisati na standardni izlaz.

[Rešenje 1.22]

Zadatak 1.23 Unose se koordinate suprotnih temena pravougaonika (gornje levo i donje desno teme). Pretpostaviti da su stranice pravougaonika paralelene koordinatnim osama. Odrediti obim i površinu pravougaonika.

[Rešenje 1.23]

Zadatak 1.24 Date su dve celobrojene promenljive a i b. Promenljivoj a dodeliti njihovu sumu, a promenljivoj b njihovu razliku bez korišćenja pomoćne promenljive.

[Rešenje 1.24]

1 Uvodni zadaci

Zadatak 1.25 Napisati program koji na standardni izlaz ispisuje sledeći tekst:

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Karakteri : % { * + = a  
|| Brojevi: 43, -56, 455
```

[Rešenje 1.25]

Zadatak 1.26 Napisati program koji na mesto stotina i hiljada umeće cifre c1 i c2. Da li se može desiti da za neke ulazne podatke dodje do prekoračenja? Obrazložiti.

[Rešenje 1.26]

Zadatak 1.27 Sa standardnog ulaza se unose dva cela broja. Na standardni izlaz ispisati maksimum ova dva broja.

[Rešenje 1.27]

Zadatak 1.28 Data su 3 cela broja a, b, c. Dodeliti promenljivoj rez vrednost 1 ako:

- a) a, b, c su različiti brojevi
- b) a, b, c su parni brojevi
- c) a, b, c su pozitivni brojevi, ne veći od 100

U suprotnom promenljivoj dodeliti vrednost 0. Proveriti ispisom na standardni izlaz.

[Rešenje 1.28]

Zadatak 1.29 Program treba da proveriti da li se tačke $A(x_1, y_1)$ i $B(x_2, y_2)$ nalaze u istom kvadrantu. Na standardni izlaz ispisati odgovor DA ili NE.

[Rešenje 1.29]

Zadatak 1.30 Program treba da proveriti da li se tačke $A(x_1, y_1)$, $B(x_2, y_2)$ i $C(x_3, y_3)$ nalaze na istoj pravci. Na standardni izlaz ispisati odgovor DA ili NE.

[Rešenje 1.30]

Zadatak 1.31 Polje šahovske table se definiše parom prirodnih brojeva ne većih od 8: prvi se odnosi na red, drugi na kolonu. Ako su dati takvi parovi, napisati program koji proverava:

- a) da li su polja (k, m) i (l, n) iste boje
- b) da li kraljica sa (k, l) ugrozava polje (m, n)
- c) da li konj sa (k, l) ugrozava polje (m, n)

[Rešenje 1.31]

Zadatak 1.32 Sa standardnog ulaza unose se dve promeljive x i y . Izračunati vrednost izraza:

$$rez = \frac{\min(x, y) + 0.5}{1 + \max^2(x, y)}$$

Rezultat ispisati na standardni izlaz.

[Rešenje 1.32]

Zadatak 1.33 Tekst

[Rešenje 1.33]

Zadatak 1.34 Napisati program koji za unete brojeve a11, a12, a21, a22 tipa float izračunava i ispisuje na standardni izlaz determinantu matrice:

a11 a12
a21 a22

Pri ispisu vrednosti se zaokružuju na 4 decimale.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite brojeve: 1 2 3 4
|| -2.0000
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite brojeve: -1 0 0 1
|| -1.0000
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite brojeve: 1.5 -2 3 4.5
|| 12.7500
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite brojeve: 0.01 0.01 0.5 7
|| 0.0650
```

[Rešenje 1.34]

1.1 Rešenja

Rešenje 1.1

```
1  /*
   Napisati program koji na standardni izlaz ispisuje tekst "Zdravo
   svete!"
3  */
   #include<stdio.h>
5
   int main()
7  {
   /* printf - funkcija pomocu koje se vrši ispis */
   /* oznaka \n : prelazak u novi red */
9   printf("Zdravo svete!\n");
11
   /* naredne dve naredbe ispisace reci Zdravo i svete u istom redu*/
13   printf("Zdravo ");
   printf("svete \n");
15
   /* naredne dve naredbe ispisace reci Zdravo i svete u posebnim
   redovima */
17   /* jer se u prvoj printf naredbi na kraju oznakom \n prelazi u novi
   red */
19   printf("Zdravo \n");
   printf("svete \n");
21
   return 0;
23 }
```

Rešenje 1.2

```
1  /*
   Napisati program koji poziva korisnika da unese dva cela broja sa
   standardnog ulaza,
3  a zatim ispisuje:
   1) unete vrednosti
5  2) njihov zbir
   3) njihovu razliku
7  4) njihov proizvod
   5) ceo deo pri deljenju jednog broja drugim brojem
9  6) ostatak pri deljenju jednog broja drugim brojem
11 */
13 #include<stdio.h>
15 int main()
```



```

{
17     int x;
    int y;
19     int rezultat;

21     printf("Unesi vrednost celobrojne promenljive x:");
    scanf("%d", &x); /* "%d" - specifikator tipa koji treba uneti (%d
        za int)
23         &x    - adresa promenljive x
                */

25     printf("Unesi vrednost celobrojne promenljive y:");
27     scanf("%d", &y);

29     /* 1) ispis unetih vrednosti */
    printf("x=%d, y=%d\n", x,y); /* umesto prvog %d bice ispisana
        vrednost promenljive x */
31                                /* umesto drugog %d bice ispisana
        vrednost promenljive y */

33     /* 2) ispis zbira */
    rezultat = x+y; /* dodelimo vrednost promenljivoj rezultat */
35     printf("Zbir je %d\n", rezultat);

37     /* 3) ispis razlike */
    printf("Razlika je %d\n",x-y); /* mozemo ispisivati direktno
        vrednost izraza x-y i bez */
39                                /* njegovog dodeljivanja posebno
        promenljivoj */

41

43     /* 4) ispis proizvoda */
    printf("%d*%d=%d\n",x,y,x*y);

45     /* 5) ispis kolicnika */
    rezultat = x/y;
47     printf("celobrojno deljenje: %d/%d=%d\n",x,y,rezultat); /*
        promenljiva rezultat je celobrojna (int) */
                                                /* ona ne
        moze sadrzati realan broj */
49                                                /* ukoliko
        je x=7, a y=2, tada ce nakon naredbe */
                                                /*
        rezultat=x/y; promenljiva rezultat imati vrednost 2 */
51                                                /* a ne
        2.5 */

53     printf("ostatak pri celobrojnomo deljenju: %d %% %d=%d\n",x,y,x%y);
                                                /*
        operator % izracunava ostatak pri celobrojnomo deljenju */
55                                                /* 7%2 ima
        vrednost 1 (jer je 7=3*2+1) */

```

1 Uvodni zadaci

```
/* oznaku
    % u naredbi printf pisemo %% */
57 return 0;
}
```

Rešenje 1.3

```
/*
2   Napisati program koji sa standardnog ulaza ucitava realnu vrednost
   izrazenu
   u incima, konvertuje tu vrednost u centimetre i ispisuje je na
   standardni izlaz
4   zaokruzenu na dve decimale.
*/
6 #include <stdio.h>

8 int main()
{
10 float in;
   float cm;

12 printf("Unesi broj inca: ");
14 scanf("%f", &in); /* "%f" specifikator za unos
   /ispis float promenljivih */

16 cm = in*2.54; /* 1 inch = 2.54 cm */

18 printf("%.2f in = %.2f cm\n", in, cm); /* "%.4f" - ispis realne
   promenljive na 4 decimale */

20 return 0;
}
```

Rešenje 1.4

```
1 /*
   Napisati program koji sa standardnog ulaza ucitava duzinu
   poluprecnika kruga
3   i na standardni izlaz ispisuje njegov obim i povrstinu
*/
5
7 #include <stdio.h>
   #include <math.h> /* biblioteka matematickih funkcija; za prevodjenje
   je neophodno ukljuciti opciju -lm
   npr. gcc primer.c -lm */
9 int main()
{
11 int r;
   float O;
}
```

```

13 float P;
14 printf("Unesi poluprecnik kruga:");
15 scanf("%d", &r);

17 O=2*r*M_PI; /* M_PI - konstanta pi koja se nalazi u biblioteci math
    .h */
18 P=r*r*M_PI;

19 printf("Obim: %f, površina: %f\n",O,P);

21 return 0;
23 }

```

Rešenje 1.5

```

1  /*
2  Napisati program koji učitava trocifreni broj koji se
3  unosi sa standardnog ulaza i ispisuje njegove cifre na
4  standardni izlaz.
5  */
6  #include <stdio.h>
7  int main()
8  {
9      int x;
10     int cifra_jedinice;
11     int cifra_desetice;
12     int cifra_stotine;

13     printf("Unesi trocifreni broj:");
14     scanf("%d", &x);

15     cifra_jedinice = x%10;
16     cifra_desetice = (x/10)%10;
17     cifra_stotine = x/100;

18     printf("Cifre unetog broja su %d,%d,%d\n", cifra_jedinice,
19         cifra_desetice, cifra_stotine);

20     /*
21     2. nacin, bez uvođenja dodatnih promenljivih cifra_jedinice,
22     cifra_desetice i cifra_stotine:
23     */

24     printf("Cifre unetog broja su %d,%d,%d\n", x%10, (x/10)%10, x/100)
25     ;
26     /*
27     return 0;
28     */
29 }

```

Rešenje 1.6

1 Uvodni zadaci

```
1  /*
2  Napisati program koji ucitava trocifreni broj koji se
3  unosi sa standardnog ulaza i ispisuje broj dobijen obrtanjem
4  njegovih cifara.
5  */
6  #include <stdio.h>
7  int main()
8  {
9      int x;
10     int obrnuto_x;
11
12     int cifra_jedinice;
13     int cifra_desetice;
14     int cifra_stotine;
15
16     printf("Unesi trocifreni broj:");
17     scanf("%d", &x);
18
19     cifra_jedinice = x%10;
20     cifra_desetice = (x/10)%10;
21     cifra_stotine = x/100;
22
23     obrnuto_x = cifra_jedinice*100 + cifra_desetice*10 + cifra_stotine
24     ;
25
26     printf("Obrnuto x: %d\n", obrnuto_x);
27
28     return 0;
29 }
```

Rešenje 1.7

```
1  /*
2  Napisati program koji za unetu duzinu stranice jednakostranicnog
3  trougla
4  ispisuje njegovu povrstinu.
5  */
6  #include <stdio.h>
7  #include <math.h>
8  int main()
9  {
10     unsigned int a;
11     float P;
12
13     printf("Unesi duzinu stranice jednakostranicnog trougla:");
14     scanf("%d",&a);
15
16     P = (a*a*sqrt(3))/4;
```

```

18     printf("Povrsina jednakostraniceg trougla stranice %d je %f\n",a
    ,P);
    return 0;
20 }

```

Rešenje 1.8

```

/*
2   Napisati program koji za unetu cenu proizvoda ispisuje najmanji
   broj
   novcanica koje je potrebno izdvojiti da bi se proizvod platio. Na
4   raspolaganju su novcanice od 1000,100,50,10 i 1 dinar. Na primer,
   za unetu cenu 5178, program na standardni izlaz treba da ispise:
6   5178=5*1000+ 1*100 +1*50 +2*10 +8*1
*/

8   #include <stdio.h>

10  int main()
12  {
    int x;
14    printf("Unesi cenu:");
    scanf("%d", &x);

16    printf("%d=%d*1000+ ", x,x/1000);
18    x=x%1000;
    printf("%d*100 +", x/100);
20    x=x%100;
    printf("%d*50 +",x/50);
22    x=x%50;
    printf("%d*10 +", x/10);
24    x=x%10;
    printf("%d*1\n", x);
26    return 0;
}

```

Rešenje 1.9

```

1   /*
   Napisati program koji za tri cela broja koja se unose sa standardnog
   ulaza
3   ispisuje njihovu aritmeticku sredinu na standardni izlaz.
   */

5   #include<stdio.h>

7   int main()
9   {
    int a, b, c;

```

1 Uvodni zadaci

```
11 float as;

13 printf("Unesi tri cela broja:");
   scanf("%d%d%d",&a,&b,&c);

15
   as=(a+b+c)/3.0; /* da bismo dobili kolicnik, jedan argument mora da
                     bude realan broj */

17
   /*
19   moguće je i:
   as=1.0*(a+b+c)/3;
21   ili
   as=((float)(a+b+c))/3;
23   */

25 printf("Aritmeticka sredina unetih brojeva je %f\n", as);
   return 0;
27 }
```

Rešenje 1.10

```
1 /*
   Napisati program koji poziva korisnika da unese dve celobrojne
   vrednosti,
3   smesta ih u promenljive x i y, zamenjuje vrednosti tih
   promenljivih i
   stampa ih na standardni izlaz.
5 */
#include<stdio.h>
7 int main()
{
9   int x,y;
   int t;
11  printf("Unesi dve celobrojne vrednosti:");
   scanf("%d%d",&x,&y);
13  printf("x=%d, y=%d\n",x,y);
   t=x; /* promenljiva t dobija vrednost promenljive x */
15  x=y; /* promenljiva x dobija vrednost promenljive y */
   y=t; /* promenljiva y dobija vrednost promenljive t */
17  printf("nakon zamene, x=%d, y=%d\n",x,y);
   return 0;
19 }
```

Rešenje 1.11

Rešenje 1.12

Rešenje [1.13](#)

Rešenje [1.14](#)

Rešenje [1.15](#)

Rešenje [1.16](#)

Rešenje [1.17](#)

Rešenje [1.18](#)

Rešenje [1.19](#)

Rešenje [1.20](#)

Rešenje [1.21](#)

Rešenje [1.22](#)

Rešenje [1.23](#)

Rešenje [1.24](#)

Rešenje [1.25](#)

Rešenje [1.26](#)

Rešenje [1.27](#)

Rešenje [1.28](#)

Rešenje [1.29](#)

Rešenje [1.30](#)

Rešenje 1.31

Rešenje 1.32

Rešenje 1.33

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <math.h>
3 #include <limits.h>
4
5 /* u zaglavlju limits.h
6 su definisane maksimalne i minimalne
7 vrednosti za svaki tip podataka
8 npr. INT_MAX konstanta je najveći ceo
9 broj koji može da se stavi
10 u promenljivu tipa int
11 zbog toga za poslednji test primer
12 ne dobijamo željeni broj
13 jer je došlo do prekoračenja
14 novibroj je veći od INT_MAX
15 */
16
17 /* test primeri:
18 broj: 140
19 c1: 2
20 c2: 3
21
22 novibroj: 13240
23 -----
24 broj: 526
25 c1: 7
26 c2: 4
27
28 novibroj: 54726
29 -----
30 broj: 25
31 c1: 9
32 c2: 5
33
34 novibroj: 5925
35 -----
36 test primer koji dovodi do prekoračenja, pa zbog toga
37 ne dobijamo željeni rezultat:
38
39 broj: 100000000
40 c1: 5
41 c2: 1
42
43 novibroj: neočekivan rezultat ---> PREKORACENJE
```



```
45 */
47 int main(){
48     int broj,c1,c2,z1,z2;
49     int novibroj;
50     int dostatak1, dostatak2 ;
51     printf("unesi broj: ");
52     scanf("%d", &broj);
53     printf("unesi c1: ");
54     scanf("%d", &c1);
55     printf("unesi c2: ");
56     scanf("%d", &c2);
57
58     /* najbolje odmah da se kastuje z1 jer se kasnije cesto
59     koristi u racunu pa da ne ponavljamo (int) */
60     // za stotine pozicija je 3 ---> z1 = (int)pow(10,3-1);
61     z1 = (int)pow(10,2);
62
63     dostatak1 = broj % z1;
64
65     /*
66     levi ostatak je u stvari ovaj deo --> broj / z1 * z1 * 10
67     inace taj deo moze da se racuna i kao --> (broj - broj % z1) * 10
68     */
69     novibroj = broj / z1 * z1 * 10 + z1 * c1 + dostatak1 ;
70
71     //sada u novibroj insertujemo cifru c2 na poziciju 4 - za hiljade
72
73     z2 = (int)pow(10,3);
74
75     dostatak2 = novibroj % z2;
76
77     /*
78     levi ostatak je u stvari ovaj deo --> broj / z2 * z2 * 10
79     inace taj deo moze da se racuna i kao --> (broj - broj % z2) * 10
80     */
81     novibroj = novibroj / z2 * z2 * 10 + z2 * c2 + dostatak2 ;
82
83     printf("Novi broj je: %d\n", novibroj);
84     printf("Maksimalna vrednost za int je: %d\n", INT_MAX);
85
86     return 0;
87 }
```

Rešenje 1.34

2

Kontrola toka

2.1 Naredbe grananja

Zadatak 2.1 Tekst

[Rešenje [2.1](#)]

Zadatak 2.2 Tekst

[Rešenje [2.2](#)]

Zadatak 2.3 Tekst

[Rešenje [2.3](#)]

Zadatak 2.4 Tekst

[Rešenje [2.4](#)]

Zadatak 2.5 Tekst

[Rešenje [2.5](#)]

Zadatak 2.6 Tekst

[Rešenje [2.6](#)]

Zadatak 2.7 Tekst

[Rešenje [2.7](#)]

Zadatak 2.8 Tekst

[Rešenje [2.8](#)]

Zadatak 2.9 Tekst

[Rešenje [2.9](#)]

Zadatak 2.10 Tekst

[Rešenje [2.10](#)]

Zadatak 2.11 Tekst

[Rešenje [2.11](#)]

Zadatak 2.12 Tekst

[Rešenje [2.12](#)]

Zadatak 2.13 Tekst

[Rešenje [2.13](#)]

Zadatak 2.14 Tekst

[Rešenje [2.14](#)]

Zadatak 2.15 Sa standardnog ulaza se unosi ceo četvorocifren broj. Napisati program koji ispisuje njegovu najveću cifru na standardni izlaz.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 6835  
|| Najveca cifra je: 8
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 238  
|| Greska: Niste uneli cetvorocifren broj!
```

[Rešenje [3.108](#)]

Zadatak 2.16 Napisati program koji za dati trocifren broj proverava da li je Armstrongov. Broj je Armstrongov ako je jednak zbiru kubova svojih cifara.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 153  
|| Broj je Armstrongov.
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 111  
|| Broj nije Armstrongov.
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj: 84
|| Greska: Niste uneli trocifren broj!
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.17 Za ceo broj k između 1 i 189 koji se unosi sa standardnog ulaza, odrediti cifru koja se nalazi na k -toj poziciji niza 12345678910111213....9899 u kom su redom ispisani brojevi od 1 do 99.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite k: 13
|| Na 13-toj poziciji je broj 1.
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite k: 105
|| Na 105-toj poziciji je broj 7.
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.18 Sa standardnog ulaza se unosi četvorocifreni pozitivan broj. Napisati program koji računa i ispisuje proizvod parnih cifara datog broja. Ukoliko uneti broj nije pozitivna četvorocifrena vrednost ispisati poruku *Greska!*.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj: 8123
|| Proizvod parnih cifara: 16
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj: 3579
|| Proizvod parnih cifara: 0
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj: 288
|| Greska!
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.19 Sa standardnog ulaza unosi se 5 karaktera. Proveriti da li je prvi karakter veliko ili malo slovo a . Ako jeste, ispisati karaktere obrnutim redosledom, a ako nije, ništa ne ispisivati.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite karaktere: A u E f h
|| h f E u A
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite karaktere: k L M 9 o
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.20 Sa standardnog ulaza unosi se jedan karakter. Ako je u pitanju malo slovo, zameniti ga odgovarajućim velikim slovom i ispisati na standardni izlaz. Ako je u pitanju veliko slovo, zameniti ga odgovarajućim malim slovom i ispisati ga na standardni izlaz. Ako je u pitanju cifra ispisati poruku *cifra*. Ako je u pitanju bilo koji drugi karakter, onda ga ispisati na standardni izlaz između dveju zvezdica.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite karakter: K  
|| k
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite karakter: 8  
|| cifra
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite karakter: >  
|| *>*
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.21 Sa standardnog ulaza se unosi 5 karaktera. Ispisati na izlazu broj unetih malih slova.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite karaktere: A u E f h  
|| Broj malih slova: 3
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite karaktere: k L M 9 o  
|| Broj malih slova: 2
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.22 Sa standardnog ulaza se unosi četvorocifren ceo broj. Napisati program koji datom broju razmenjuje najmanju i najveću cifru. Dobijeni broj ispisati na standardni izlaz. Ako uneti broj nije četvorocifren ispisati poruku *Greska!*.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 2863  
|| Novi broj: 8263
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 247  
|| Greska!
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.23 Sa standardnog ulaza se unose tri neoznačena trocifrena broja. Spojiti dva najveća u šestocifren broj. Spajanje izvršiti tako da najveći od trocifrenih brojeva bude na početku šestocifrenog broja. Dobijeni šestocifreni broj ispisati na izlazu. Ako neki od unetih brojeva nije trocifren, ispisati poruku *Greska!*.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite brojeve: 185 247 311
|| Trazeni broj je: 311247
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite brojeve: 865 11 298
|| Greska!
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.24 Sa standardnog ulaza se učitavaju realni koeficijenti A i B linearne jednačine $Ax + B = 0$. Napisati program koji ispisuje rešenja ove jednačine - ukoliko jednačina nema rešenja ili ukoliko ima više od jednog rešenja ispisati odgovarajuće poruke.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite koeficijente A i B: 2 -5
|| x=2.5
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite koeficijente A i B: 0 18.5
|| Jednacina nema resenja.
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.25 Napisati program koji za dva data intervala realne prave (a_1 , b_1) i (a_2 , b_2) određuje:

- dužinu zajedničkog dela ta dva intervala
- najveći interval sadržan u datim intervalima (presek), a ako on ne postoji dati odgovarajuću poruku.
- dužinu realne prave koju pokrivaju ta dva intervala
- najmanji interval koji sadrži date intervale

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite redom a1, b1, a2 i b2: 2 9 4 11
|| Duzina zajednickog dela: 5
|| Presek intervala: [4,9]
|| Zajednicka duzina intervala: 9
|| Najmanji interval: [2, 11]
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite redom a1, b1, a2 i b2: 1 2 10 13
|| Duzina zajednickog dela: 0
|| Presek intervala: prazan
|| Zajednicka duzina intervala: 4
|| Najmanji interval: [1, 13]
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.26 Data je funkcija $f(x) = 2 \cdot \cos(x) - x^3$. Sa standardnog ulaza se unosi realan broj x i broj k koje može biti 1, 2 ili 3. Napisati program koji izračunava $F(k, x) = f(f(f(\dots f(x))))$ gde je funkcija f primenjena k -puta.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite redom x i k: 2.31 2  
|| F(2.31, 2)=2557.516602
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite redom x i k: 12 1  
|| F(12, 1)=-1726.312256
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.27 Napisati program koji za uneti broj n ($1 \leq n \leq 7$) koji predstavlja redni broj dana u nedelji ispisuje ime dana. U slučaju pogrešnog unosa ispisati odgovarajuću poruku.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 4  
|| U pitanju je: cetvrtak
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 7  
|| U pitanju je: nedelja
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 8  
|| Greska: nedozvoljni unos!
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.28 Sa standardnog ulaza se učitavaju dva cela broja i jedan od karaktera +, -, *, / ili % koji predstavlja operaciju koju treba izvršiti nad unetim brojevima. Napisati program koji korišćenjem *switch* naredbe analizira o kom karakteru je reč i na standardni izlaz ispisuje rezultat. U slučaju pogrešnog unosa ispisati odgovarajuću poruku.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite operator i dva cela broja: - 8 11  
|| Rezultat je: -3
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite operator i dva cela broja: / 14 0  
|| Greska: deljenje nulom nije dozvoljeno!
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite operator i dva cela broja: ? 5 7  
|| Greska: nepoznat operator!
```


[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.29 Napisati program koji za uneti datum u formatu *dan.mesec.godina.* proverava da li je korektan.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite datum: 25.11.1983.  
| Datum je korektan!
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite datum: 1.17.2004.  
| Datum nije korektan!
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.30 Napisati program koji za korektno unet datum u formatu *dan.mesec.godina.* ispisuje datum prethodnog dana.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite datum: 30.4.2008.  
| Prethodni datum: 29.4.2008.
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite datum: 1.12.2005.  
| Prethodni datum: 30.11.2005.
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.31 Napisati program koji za korektno unet datum u formatu *dan.mesec.godina.* ispisuje datum narednog dana.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite datum: 30.4.2008.  
| Naredni datum: 1.5.2008.
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite datum: 1.12.2005.  
| Naredni datum: 2.12.2005.
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 2.32 Napisati program kojim se sabiraju samo pozitivne vrednosti promenljivih a, b, c.

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.33 Sa standarnog ulaza unosi se jedan karakter. Ako je karakter malo slovo zameniti ga velikim slovom, ako je veliko slovo zameniti malim slovom, ako je cifra ispisati u pitanju je cifra. Ako je bilo koji drugi karakter onda ga ispisati na standardni izlaz.

[Rešenje 2.155]

2 Kontrola toka

Zadatak 2.34 Sa standardnog ulaza se unosi četvorocifren ceo broj. Napisati program koji datom broju razmenjuje najmanju i najveću cifru. Dobijeni broj ispisati na izlaz. Ako broj nije četvorocifren ispisati -1.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 3842  
|| 3248
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: -4239  
|| -4932
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 123  
|| -1
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: -45678  
|| -1
```

[Rešenje 2.84]

Zadatak 2.35 Sa standardnog ulaza se unosi 5 karaktera. Ispisati na izlazu koliko se puta pojavilo veliko ili malo slovo a.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite karaktere: aBcAe  
|| 2
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite karaktere: aa4A_  
|| 3
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite karaktere: aAaAa  
|| 5
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite karaktere: B6(vV  
|| 0
```

[Rešenje 2.85]

Zadatak 2.36 Sa standardnog ulaza se unose 5 karaktera. Ispisati na izlazu koliko puta su se pojavile cifre.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite karaktere: A1cA3  
|| 2
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite karaktere: 2a45_  
|| 2
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite karaktere: 43986  
|| 5
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite karaktere: B6(vV  
|| 0
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.37 Sa standardnog ulaza se unose tri neoznačena trocifrena broja. Spojiti dva najveća u šestocifren broj. Spajanje izvršiti tako da najveći od trocifrenih brojeva bude na početku šestocifrenog broja. Dobijeni šestocifreni broj ispisati na izlazu. Ako neki od unetih brojeva nije trocifren, ispisati -1.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite brojeve: 384 123 245  
|| 384245
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite brojeve: 123 345 5  
|| -1
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite brojeve: 1242 234 324  
|| -1
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite brojeve: 374 23 898  
|| -1
```

[Rešenje 2.37]

Zadatak 2.38 Korisnik unosi 3 cela broja: (p), (q) i (r). Nakon toga unosi i dva karaktera, koji imaju sledeci smisao:

'k' -logička konjukcija

'd' -logička disjunkcija

'm' -relacija manje

'v' -relacija veće

Nakon toga se računa vrednost izraza (p) op1 (q) op2 (r) i ispisuje rezultat.

[Rešenje 2.38]

Zadatak 2.39 Tekst

[Rešenje 2.39]

Zadatak 2.40 Tekst

[Rešenje 2.40]

Zadatak 2.41 Tekst

[Rešenje 2.41]

Zadatak 2.42 Tekst

[Rešenje 2.42]

2.2 Rešenja

Rešenje 2.1

```
1  /*
   Napisati program koji za uneto vreme ispisuje koliko je sati i
   minuta ostalo
3  do ponoci.
   */
5  #include<stdio.h>
7  int main()
   {
9      int sati;
      int minuti;
11     int preostali_sati;
      int preostali_minuti;
13
      printf("Unesi vreme (broj sati u intervalu [0,24), broj minuta u
          intervalu [0,60]):");
15     scanf("%d%d",&sati,&minuti);
17
      preostali_sati = 24-sati-1;
      preostali_minuti = 60-minuti;
19     if (preostali_minuti==60)
       {
21         preostali_sati++;
         preostali_minuti=0;
23     }
25
      printf("Do ponoci je ostalo %d sati i %d minuta\n", 24-sati-1, 60-
          minuti);
      return 0;
27 }
```

Rešenje 2.2

```
1  /*
   Napisati program koji za uneti ceo broj ispisuje njegovu reciprocnu
   vrednost.
3  Ukoliko je uneti broj jednak nuli, ispisati poruku "Nedozvoljeno
   deljenje nulom".
```

```
5  */
7  #include <stdio.h>
9  int main()
10 {
11     int x;
12     float rx;
13
14     printf("Unesi jedan ceo broj:");
15     scanf("%d",&x);
16
17     /*
18      obratiti paznju:
19      x==0 - relacija jednakosti (da li je vrednost promenljive x
20      jednaka nuli)
21      x=0 - naredba dodele (promenljiva x dobija vrednost nula)
22     */
23
24     if (x==0)
25         printf("Nedozvoljeno deljenje nulom\n");
26     else
27     {
28         rx = 1.0/x;
29         printf("Recipročna vrednost unetog broja:%f\n",rx);
30     }
31
32     return 0;
33 }
```

Rešenje 2.3

```
1  #include <stdio.h>
2  /*
3  Napisati program koji za uneti ceo broj x ispisuje da li je jednak
4  nuli,
5  manji od nule ili veci od nule.
6  */
7  int main()
8  {
9      int x;
10     printf("Unesi ceo broj:");
11     scanf("%d",&x);
12
13     /*
14     obratiti paznju:
15     x==0 - relacija jednakosti (da li je vrednost promenljive x
16     jednaka nuli)
17     x=0 - naredba dodele (promenljiva x dobija vrednost nula)
18     */
19     if (x==0)
```

2 Kontrola toka

```
    printf("Broj je jednak nuli\n");
19 else if (x<0)
    printf("Broj je manji od nule\n");
21 else
    printf("Broj je veci od nule\n");
23
25 return 0;
}
```

Rešenje 2.4

```
1  /*
   * Napisati program koji za godinu koja se unosi sa standardnog ulaza
   * na standardni izlaz
   * ispisuje da li je prestupna.
   */
5
6  #include <stdio.h>
7
8  int main()
9  {
10     int x;
11     printf("Unesi godinu:");
12     scanf("%d",&x);
13
14     if ((x%4==0 && x%100!=0) || x%400==0)
15         printf("Godina je prestupna\n");
16     else
17         printf("Godina nije prestupna\n");
18     return 0;
19 }
```

Rešenje 2.5

```
1  /*
   * Napisati program koji za 2 cela broja uneta sa standardnog ulaza
   * ispisuje njihov minimum na standardni izlaz.
   */
3
4
5  #include <stdio.h>
6
7  int main()
8  {
9     int a,b;
10     int min1;
11     int min2;
12     int min3;
13
14     scanf("%d%d",&a,&b);
15 }
```

```

17  /* 1. nacin */
18  if (a<b)
19      min1=a;
20  else
21      min1=b;

22  printf("Minimum unetih brojeva (1.nacin) je %d\n",min1);

23  /* 2. nacin */
24  min2 = (a<b) ? a : b;
25  printf("Minimum unetih brojeva (2.nacin) je %d\n",min2);

26  /* 3. nacin */
27  min3=a;
28  if (b<a)
29      min3 = b;
30  printf("Minimum unetih brojeva (3.nacin) je %d\n",min3);

31  return 0;
32  }

```

Rešenje 2.6

```

/*
2  a) Napisati program koji za 3 cela broja uneta sa standardnog ulaza
3  ispisuje njihov minimum na standardni izlaz.
4  b) Neka uneti brojevi predstavljaju cene artikla. Ukoliko se
5  najjeftiniji
6  artikal dobija za 1 dinar, napisati kolika je ukupna cena, kao i
7  koliko
8  dinara se uštedi zahvaljujuci popustu.
9  */

10 #include <stdio.h>
11 int main()
12 {
13     int a,b,c;
14     int min;
15     int min1;
16     int min2;
17     int cena_bez_popusta, cena_sa_popustom;

18     scanf("%d%d%d",&a,&b,&c);

19
20     if (a<b)
21     {
22         if (a<c) /* poredak: a<b,a<c => a,b,c ili a,c,b */
23             min=a;
24         else /* poredak: a<b, a>=c => a<b, c<=a => c,a,b */
25             min=c;

```

```
26     else          /* b<=a */
27         if (b<c) /* poredak: b<=a,b<c => b,a,c ili b,c,a */
28             min=b;
29         else      /* poredak: b<=a, c<=b => c,b,a */
30             min=c;

32     printf("Minimum unetih brojeva (1.nacin) je %d\n",min);

34     /* 2. nacin */
35     /* najpre odredimo minimum brojeva a,b*/
36     if (a<b)
37         min1=a;
38     else
39         min1=b;
40
41     if (c<min1)
42         min1=c;
43     printf("Minimum unetih brojeva (2.nacin) je %d\n",min1);
44
45     /* 3. nacin */
46     min2=a;
47     if(min2>b)
48         min2=b;
49     if(min2>c)
50         min2=c;
51
52     printf("Minimum unetih brojeva (3.nacin) je %d\n",min2);

54     cena_bez_popusta=a+b+c;
55     cena_sa_popustom = cena_bez_popusta - min2 + 1;

56
57     printf("Cena sa popustom: %.2f\n Cena bez popusta: %d\n Usteda:
58           %.2f\n", cena_sa_popustom, cena_bez_popusta, cena_bez_popusta-
59           cena_sa_popustom);
60
61     return 0;
62 }
```

Rešenje 2.7

```
2  /*
3  Napisati program koji za koeficijente kvadratne jednacine
4  koji se unose sa standardnog ulaza na standardni izlaz
5  ispisuje koliko realnih resenja jednacina ima i ako ih ima, ispisuje
6  resenja jednacine
7  zaokruzena na dve decimalne.
8  */
9  #include <stdio.h>
10 #include <math.h>
11 int main()
12 {
```



```

12 float a,b,c;
13 float D;
14 float x1,x2;
15 printf("Unesi koeficijente kvadratne jednacine:");
16 scanf("%f%f%f",&a,&b,&c);

17 /* proveravamo da li je kvadratna jednacina korektno zadata */
18 if (a==0)
19     if (b==0)
20         if(c==0) /* slucaj a==0 && b==0 && c==0 */
21             printf("Jednacina ima beskonacno mnogo resenja\n");
22         else /* slucaj a==0 && b==0 && c!=0 */
23             printf("Jednacina nema resenja\n");
24     else /* slucaj a==0 && b!=0 */
25     {
26         x1=-c/b;
27         printf("Jednacina ima jedinstveno realno resenje %.2f\n",x1)
28     ;
29     }
30 else /* slucaj a!=0 */
31 {
32     D=b*b-4*a*c; /* funkcija sqrt nalazi se u biblioteci math.h (
33     prevodjenje sa -lm opcijom) */
34     if (D<0)
35         printf("Jednacina nema realnih resenja\n");
36     else if (D>0)
37     {
38         x1 = (-b+sqrt(D))/(2*a);
39         x2 = (-b-sqrt(D))/(2*a);
40         printf("Jednacina ima dva razlicita realna resenja %.2f i %.2
41         f\n",x1,x2);
42     }
43     else
44     {
45         x1 = (-b)/(2*a);
46         printf("Jednacina ima jedinstveno realno resenje %.2f\n",x1);
47     }
48 }
49 return 0;
50 }

```

Rešenje 2.8

```

1  /*
2  Napisati program koji za karakter koji ucitava jedan karakter i :
3  - u slucaju da je uneta cifra, ispisuje nju i njen ascii kod
4  - u slucaju da je uneto malo slovo, ispisuje njega, njegov ascii kod,
5  odgovarajuće veliko slovo i njegov ascii kod

```

2 Kontrola toka

```

- u slucaju da je uneto veliko slovo, ispisuje njega, njegov ascii
  kod, odgovarajuće malo slovo i njegov ascii kod
7 - u ostalim slucajevima, ispisuje uneti karakter i njegov ascii kod
  */
9 #include <stdio.h>
10 int main()
11 {
12     char c;
13     printf("Unesi jedan karakter:");
14     scanf("%c", &c);
15
16     if (c>='0' && c<='9')
17         printf("cifra:%c ascii:%d\n",c,c);
18     else if (c>='A' && c<='Z')
19         printf("veliko slovo:%c ascii:%d odgovarajuće malo:%c, ascii:%d
20 \n",c,c,c-'A'+ 'a',c-'A'+ 'a'); /* Razlika izmedju ascii koda
    svakog malog i odgovarajućeg velikog slova
                                     je konstanta koja se može
    sračunati izrazom 'a'-'A' (i iznosi 32) */
21     else if (c>='a' && c<='z')
22         printf("malo slovo:%c ascii:%d odgovarajuće veliko:%c, ascii:%d
23 \n",c,c,c-'a'+ 'A',c-'a'+ 'A');
24     else
25         printf("karakter:%c ascii:%d\n",c,c);
26
27     return 0;
28 }
```

Rešenje 2.9

```

1 /*
2
3 Napisati program koji učitava tri cela broja i ispisuje zbir onih
  unetih brojeva
  koji su pozitivni.
4
5 */
6 #include<stdio.h>
7 int main()
8 {
9     int a,b,c;
10    int s;
11    printf("Unesi prvi ceo broj:");
12    scanf("%d",&a);
13    printf("Unesi drugi ceo broj:");
14    scanf("%d",&b);
15    printf("Unesi treci ceo broj:");
16    scanf("%d",&c);
17
18    s=0; /* inicijalizujemo promenljivu s na nulu */
19 }
```

```

21  if (a>0)
    s=s+a; /* naredba dodele: vrednost izraza a desne strane znaka
jednakosti
23      dodeljujemo promenljivoj sa leve strane znaka
jednakosti.
        Staru vrednost promenljive s sabereemo sa vrednoscu
promenljive a
25          i dobijenu vrednost upisemo u promenljivu s */

27  if (b>0)
    s+=b; /* operator +=
29          s+=b je skraceni zapis za s=s+b
        */

31  if (c>0)
33      s+=c;

35  printf("Suma unetih pozitivnih brojeva: %d\n",s);
37  return 0;
}

```

Rešenje 2.10

```

1  /*
3  Napisati program koji za realan broj unet sa standardnog ulaza
ispisuje njegovu apsolutnu vrednost.
5
6  */
7
9  #include<stdio.h>
10 #include<math.h>
11 #include<stdlib.h>
12 int main()
13 {
14     float x;
15     float y;
16
17     printf("Unesi jedan realan broj:");
18     scanf("%f",&x);
19
20     /* 1. nacin */
21     if (x>0)
22         y=x;
23     else
24         y=-x;
25     printf("Apsolutna vrednost broja %f je %f\n",x,y);
26
27     /* 2. nacin */
28     y=x;

```

2 Kontrola toka

```
29     if (y<0)
        y=-y;

31     printf("Apsolutna vrednost broja %f je %f\n",x,y);

33     /* 3. nacin - pogresan!*/
    y=abs(x); /* funkcija abs vraća ceo broj! za racunanje apsolutne
        vrednosti realnog broja treba koristiti funkciju fabs */
35         /* funkcija abs se nalazi u zaglavlju stdlib.h */
    printf("Apsolutna vrednost broja %f je %f\n",x,y);

37     /* 4. nacin */
39     y=fabs(x); /* funkcija fabs se nalazi u zaglavlju math.h */
    printf("Apsolutna vrednost broja %f je %f\n",x,y);
41     return 0;
}
```

Rešenje 2.11

```
2  /*
    Napisati program koji poziva korisnika da unese jedan karakter i
        ispisuje
4  da li je uneti karakter samoglasnik.
    */

6  #include <stdio.h>

8

10 int main()
{
12     char c;
    printf("Unesi jedan karakter:");
    scanf("%c", &c);
14     switch(c)
    {
16         case 'A' :
18         case 'E' :
20         case 'I' :
22         case 'O' :
24         case 'U' :
26         case 'a' :
28         case 'e' :
30         case 'i' :
32         case 'o' :
34         case 'u' : printf("Uneli ste samoglasnik\n");
                    break;
36         default : printf("Niste uneli samoglasnik\n");
                    break;
    }

    return 0;
```

32 }

Rešenje 2.12

```
1  /*
2  Napisati program koji za uneti dan i mesec ispisuje godisnje doba kom
3  pripadaju. Mozemo podrazumevati da je unos korektan.
4  */
5
6  #include <stdio.h>
7
8  int main()
9  {
10     int d,m;
11     printf("Unesi dan i mesec");
12     scanf("%d%d",&d,&m);
13
14     switch(m) /* argument u naredbi switch mora biti celobrojna
15                promenljiva */
16     {
17         case 1: /* argument u naredbi case mora biti celobrojna
18                  konstanta */
19         case 2: /* ispitujemo da li je m==2 */
20             printf("zima\n");
21             break;
22         case 3:
23             if (d<21)
24                 printf("zima\n");
25             else
26                 printf("prolece\n");
27             break;
28         case 4:
29         case 5:
30             printf("prolece\n");
31             break;
32         case 6:
33             if (d<21)
34                 printf("prolece");
35             else
36                 printf("leto");
37             break;
38         case 7:
39         case 8:
40             printf("leto");
41             break;
42         case 9:
43             if (d<23)
44                 printf("leto\n");
45             else
46                 printf("jesen\n");
47             break;
```

```
47     case 10:
48     case 11:
49         printf("jesen\n");
50         break;
51     case 12:
52         if (d<22)
53             printf("jesen\n");
54         else
55             printf("zima\n");
56     }
57     return 0;
58 }
```

Rešenje 2.13

```
1  /*
2  Napisati program koji od korisnika zahteva da unese
3  cetvorocifreni broj. Program za taj broj proverava
4  da li su cifre uredjene rastuce, opadajuce ili nisu
5  uredjene i stampa odgovarajucu poruku na standardni
6  izlaz. Voditi racuna o nekorektnim unosima. Na primer,
7  pokretanje programa moze da izgleda ovako:
8
9  Unesi jedan cetvorocifreni broj: -1357
10 Cifre su mu uredjene neopadajuce.
11
12 ili ovako
13
14 Unesi jedan cetvorocifreni broj: 9952
15 Cifre su mu uredjene nerastuce.
16
17 ili ovako
18
19 Unesi jedan cetvorocifreni broj: 9572
20 Cifre su mu nisu uredjene.
21
22 Unesi jedan cetvorocifreni broj: 123
23 Uneti broj nije cetvorocifren.
24
25 */
26
27 #include <stdio.h>
28 #include <stdlib.h>
29
30 int main()
31 {
32     int x;
33     char c1;    /* cifre su brojevi {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9} */
34     char c10;
35     char c100;
```

```

37  char c1000;

39  printf("Unesi jedan cetvorocifreni broj:");
scanf("%d", &x);

41

x=abs(x); /* u slucaju da je broj negativan, uzimamo njegovu
    apsolutnu vrednost
43      kako ne bismo za cifre dobili negativne brojeve */
    /* funkcija abs nalazi se u zaglavlju stdlib.h */

45

if (x<1000 || x>9999)
47     printf("Uneti broj nije cetvorocifren\n");
else
49 {
    c1 = x%10;
51     c10 = (x/10)%10;
    c100 = (x/100)%10;
53     c1000 = (x/1000)%10;

55     printf("Cifre broja: %d,%d,%d,%d\n",c1000,c100,c10,c1);

57     if (c1000<=c100 && c100<=c10 && c10<=c1)
        printf("Cifre su uredjene neopadajuce \n");
59     else if (c1000>=c100 && c100>=c10 && c10>=c1)
        printf("Cifre su uredjene nerastuce \n");
61     else
        printf("Cifre nisu uredjene\n");
63 }
return 0;
65 }

```

Rešenje 2.14

```

1  /*
   Sa standardnog ulaza unose se jedan karakter i 8 realnih brojeva koji
   predstavljaju
3  koordinate cetiri tacke: A(x1, y1), B(x2, y2), C(x3, y3), D(x4, y4).
   Na osnovu unetog karaktera
   ispisuje se odgovarajuca poruka na standardni izlaz:
5  k - proverava da li su date tacke temena pravougaonika cije su
   stranice paralelne koordinatnim osama i
   u slucaju da jesu, ispisuje obim datog pravougaonika; mozemo
   podrazumevati da ce korisnik koordinate tacaka
7  unosi redom A,B,C,D, pri cemu ABCD opisuje pravougaonik cije su
   stranice AB,BC,CD i DA, a dijagonale AC i BD
   na primer, tacke (1,1),(2,1),(2,2),(1,2) cine pravougaonik cije
   su stranice paralelne koordinatnim osama i ciji je obim 4
9  a tacke (1,1),(2,2),(3,3),(4,4) ne cine pravougaonik
   h - proverava da li su unete tacke kolinearne i ukoliko jesu,
   ispisati jednacinu prave kojoj pripadaju

```

2 Kontrola toka

```
11     na primer, tacke (1,2),(2,3),(3,4),(4,5) su kolinearne i
      pripadaju pravoj  $y=x+1$ 
      tacke (1,1),(1,2),(1,3),(1,4) su kolinearne i pripadaju pravoj  $x$ 
      =1
13     a tacke (1,1),(2,1),(2,2),(1,2) nisu kolinearne
      j - Kramerovim pravilom proverava da li je dati sistem jednacina
15      $x_1 * p + x_2 * q = x_4 - x_3$ 
       $y_1 * p + y_2 * q = y_4 - y_3$ 
17     odredjen, neodredjen ili nema resenja, i u slucaju da je odredjen
      ispisati resenja.
      na primer, za unete koordinate (1,1),(1,1),(1,0),(2,2) sistem
      nema resenja
19     za unete koordinate (1,1),(1,1),(1,1),(1,1) sistem je
      neodredjen ili nema resenja
      za unete koordinate (6,1),(8,3),(10,-4),(9,1) sistem
      ima jedinstveno resenje 4.30, 3.10
21
      */
23
      #include<stdio.h>
      #include<math.h>
25     int main()
27     {
      char c;
29     float x1,y1,x2,y2,x3,y3,x4,y4;
      float kab,kbc,kad;
31     float dab,dad;
      float delta, deltap, deltaq;
33     float 0;
      float k,n;
35
      printf("Unesi jedan karakter:");
37     scanf("%c",&c);
39
      printf("Unesi realne koordinate 4 tacke:");
      scanf("%f%f%f%f%f%f%f", &x1,&y1,&x2,&y2,&x3,&y3,&x4,&y4);
41
      switch (c)
43     {
      case 'k':
45         if (y1==y2 && y3==y4 && x1==x4 && x2==x3)
            {
47                 dab = sqrt(pow(x1-x2,2)+pow(y1-y2,2)); // funkcija pow(x
                    ,y) racuna vrednost stepene funkcije  $x^y$ 
                    dad = sqrt(pow(x1-x4,2)+pow(y1-y4,2)); // x i y su
                    realne vrednosti
49                 0 = 2*dab + 2*dad;
                    printf("Obim pravougaonika je %f\n",0);
51             }
            else
53                 printf("Tacke ne cine pravougaonik sa stranicama koje su
                    paralelne koordinatnim osama\n");
```



```

55     break;
56     case 'h':
57         if ((x1-x2)!=0) // ukoliko se tacke A(x1,y1) i B(x2,y2) ne
            nalaze na pravoj koja je paralelna x osi
            {
58             k = (y1-y2)/(x1-x2); //izracunamo k,n za pravu odredjenu
            tackama A(x1,y1) i B(x2,y2)
59             n = y1-k*x1;

60             if (y3==x3*k+n && y4==x4*k+n) // proverimo da li tacke
            C(x3,y3) i D(x4,y4) nalaze na toj pravoj
            printf("Tacke su kolinearne, pripadaju pravoj y=%f*x
61             +%f\n",k,n);
62             else
63                 printf("Tacke nisu kolinearne\n");
64             }
65             else // ukoliko se A i B nalaze na pravoj koja je paralelna
            x osi
66                 if (x3==x1 && x4==x1) // proverimo da li tacke C(x3,y3)
            i D(x4,y4) nalaze na toj pravoj
            printf ("Tacke su kolinearne, pripadaju pravoj x=%f\n
67             ",x1);
68             else
69                 printf("Tacke nisu kolinearne\n");
70             break;
71     case 'j':
72         delta = x1*y2-x2*y1;
73         deltap = x2*(y4-y3)-y2*(x4-x3);
74         deltaq = x1*(y4-y3)-y1*(x4-x3);
75         if (delta!=0)
76             printf("Sistem ima jedinstveno resenje %.2f, %.2f\n",
            deltap/delta, deltaq/delta);
77         else if (deltap==0 && deltaq==0)
78             printf("Sistem je neodredjen ili nema resenja.\n");
79         else
80             printf("Sistem nema resenja\n");
81         break;
82     default:
83         printf("Nekorektan unos\n");
84 }
85 return 0;
86 }

```

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 3.108

Rešenje 2.82

```
1 #include <stdio.h>
3 int main()
4 {
5     int broj;
6     scanf("%d", &broj);
7
8     /* Uzimamo apsolutnu vrednost broja,
9        jer nas interesuju cifre, ne i znak.
```

```

11     Racunamo je tako sto broj negiramo
12     ako je manji od nule, a ako nije
13     ne menjamo ga. */
14     broj = (broj < 0) ? -broj : broj;
15
16     /* Ako broj nije cetvorocifren,
17     * završavamo program */
18     if (broj <= 999 || broj >= 10000)
19     {
20         printf("-1");
21         /* return u main funkciji završava program,
22         bilo koja vrednost koja se vrati a da
23         nije 0, predstavlja gresku. Uobicajeno je
24         da to bude -1, ali videcemo da postoji i
25         "prenosiviji" nacin da ovo uradimo */
26         return -1;
27     }
28
29     /* Izdvajamo cifre broja */
30     int d = broj % 10;
31     int c = (broj / 10) % 10;
32     int b = (broj / 100) % 10;
33     int a = broj / 1000;
34
35     /* Pretpostavljamo da je najveca cifra a */
36     int max = a;
37
38     /* Ako je b veca od a, onda je b maksimum */
39     if (b > max)
40         max = b;
41     /* Ako je c veca od trenutnog maksimuma, bilo
42     da je on a bilo da je on b, onda je c maksimum */
43     if (c > max)
44         max = c;
45     /* Slicno za d */
46     if (d > max)
47         max = d;
48
49     /* Stampamo rezultat */
50     printf("%d\n", max);
51
52     return 0;
53 }

```

Rešenje 2.155

Rešenje 2.84

```

1 #include <stdio.h>

```

```
3 int main()
4 {
5     int broj;
6     scanf("%d", &broj);
7
8     // Da bismo lakse odredili da li je cetvorocifren
9     int absBroj = broj < 0 ? -broj : broj;
10    if ( absBroj <= 999 || absBroj >= 10000)
11    {
12        printf("-1");
13        return -1;
14    }
15
16    int a = absBroj % 10;
17    int b = (absBroj / 10) % 10;
18    int c = (absBroj / 100) % 10;
19    int d = absBroj / 1000;
20
21    int max = a, min = a;
22    // cuvamo i stepen da bismo lakse zamenili cifre
23    /* Ideja:
24       4179, mesta menjamo tako sto oduzmemo 9 i dodamo 1,
25       ^ ^   odnosno oduzemo 100 i dodamo 900 */
26    int stepenMax = 1, stepenMin = 1;
27
28    if (b > max)
29    {
30        max = b;
31        stepenMax = 10;
32    }
33    if (b < min)
34    {
35        min = b;
36        stepenMin = 10;
37    }
38
39    if (c > max)
40    {
41        max = c;
42        stepenMax = 100;
43    }
44    if (c < min)
45    {
46        min = c;
47        stepenMin = 100;
48    }
49
50    if (d > max)
51    {
52        max = d;
53        stepenMax = 1000;
54    }
55 }
```

```

55     if (d < min)
56     {
57         min = d;
58         stepenMin = 1000;
59     }

61

62     int rez;
63     /* Ideja:
64        4179, mesta menjamo tako sto oduzmemo 9 i dodamo 1,
65        ^ ^   odnosno oduzemo 100 i dodamo 900 */

66     if (broj > 0)
67         rez = broj - max*stepenMax + min*stepenMax
68                 - min*stepenMin + max*stepenMin;
69     else
70         rez = broj + max*stepenMax - min*stepenMax
71                 + min*stepenMin - max*stepenMin;
72
73     printf("%d\n", rez);
74     return 0;
75 }
76
77

```

Rešenje 2.85

```

1  #include <stdio.h>
2  #include <ctype.h>
3
4  int main()
5  {
6      int br_a = 0;
7      if (tolower(getchar()) == 'a')
8          br_a++;
9      if (tolower(getchar()) == 'a')
10         br_a++;
11     if (tolower(getchar()) == 'a')
12         br_a++;
13     if (tolower(getchar()) == 'a')
14         br_a++;
15     if (tolower(getchar()) == 'a')
16         br_a++;
17
18     printf("%d\n", br_a);
19
20     return 0;
21 }

```

Rešenje 2.116

```
1 #include <stdio.h>
  #include <ctype.h>
3
4 int main()
5 {
6     int br_cif = 0;
7     if (isdigit(getchar()))
8         br_cif++;
9     if (isdigit(getchar()))
10        br_cif++;
11    if (isdigit(getchar()))
12        br_cif++;
13    if (isdigit(getchar()))
14        br_cif++;
15    if (isdigit(getchar()))
16        br_cif++;
17
18    printf("%d\n", br_cif);
19
20    return 0;
21 }
```

Rešenje 2.37

```
1 #include <stdio.h>
3 int main()
4 {
5     int br1, br2, br3;
6     scanf("%d%d%d", &br1, &br2, &br3);
7
8     if (br1 > 999 || br1 < 100 || br2 > 999 || br2 < 100
9         || br3 > 999 || br3 < 100)
10    {
11        printf("-1");
12        return -1;
13    }
14
15    int max1 = br1;
16    if (br2 > max1)
17        max1 = br2;
18    if (br3 > max1)
19        max1 = br3;
20
21    /* Ako je br1 vec najveci, onda pretragu
22       za sledecim najvecim krecemo od br2 */
23    int max2 = br1 != max1 ? br1 : br2;
24    if (br1 > max2 && br1 != max1)
25        max2 = br1;
26    if (br2 > max2 && br2 != max1)
```

```

27     max2 = br2;
    if (br3 > max2 && br3 != max1)
29     max2 = br3;

31     int rez = max1*1000 + max2;
    printf("%d\n",rez);
33
    return 0;
35
}
```

Rešenje 2.38

Rešenje 2.39

```

#include <stdio.h>
2 #include <ctype.h> // !!!

4 // Upotreba funkcija isalpha, isdigit, toupper, tolower

6 // isalpha( karakter ) - funkcija vraća vrednost razlicitu od 0 ako
  je karakter slovo (malo ili veliko), inace 0
// isdigit( karakter ) - funkcija vraća vrednost razlicitu od 0 ako
  je karakter cifra, inace 0
8 // isupper( karakter ) - funkcija vraća vrednost razlicitu od 0 ako
  je karakter veliko slovo, inace 0
// islower( karakter ) - funkcija vraća vrednost razlicitu od 0 ako
  je karakter malo slovo, inace 0
10 // toupper( karakter ) - ukoliko je karakter malo slovo, funkcija
  vraća odgovarajuće veliko slovo,
  //                               inace vraća isti karakter
12 // tolower( karakter ) - ukoliko je karakter veliko slovo, funkcija
  vraća odgovarajuće malo slovo,
  //                               inace vraća isti karakter

14 int main()
16 {
    char c;
18     char veliko_slovo;
    char malo_slovo;

20     printf("Unesite karakter: ");
22     scanf("%c",&c);

24     if(isalpha(c))
    {
26         printf("Karakter %c je slovo\n",c);

28     if(isupper(c))
        printf("Veliko slovo\n");
    }
```

```
30 else
31     printf("Malo slovo\n");
32
33     veliko_slovo = toupper(c); // malo -> veliko slovo
34     malo_slovo = tolower(c);  // veliko -> malo slovo
35
36     printf("Veliko slovo: %c, malo slovo: %c\n", veliko_slovo,
37         malo_slovo);
38 }
39 else if(isdigit(c))
40     printf("Karakter %c je cifra\n",c);
41 else
42     printf("Karakter %c je znak\n",c);
43
44
45 printf("=====Bez koriscenja funkcija=====\\n");
46
47 // Isti rezultat bez koriscenja ugradjenih funkcija
48
49 if((c >= 'A' && c <= 'Z') || (c >= 'a' && c <= 'z'))
50 {
51     printf("Karakter %c je slovo\n",c);
52
53 if(c >= 'A' && c <= 'Z')
54     printf("Veliko slovo\n");
55 else
56     printf("Malo slovo\n");
57
58     if(c >= 'a' && c <= 'z')
59 {
60     veliko_slovo = c - ('a' - 'A');
61     malo_slovo = c;
62 }
63     else if(c >= 'A' && c <= 'Z')
64 {
65     malo_slovo = c + ('a' - 'A');
66     veliko_slovo = c;
67 }
68
69
70     printf("Veliko slovo: %c, malo slovo: %c\n", veliko_slovo,
71         malo_slovo);
72 }
73 else if(c >= '0' && c <= '9')
74     printf("Karakter %c je cifra\n",c);
75 else
76     printf("Karakter %c je znak\n",c);
77
78 return 0;
```


80 }

Rešenje 2.40

```

#include <stdio.h>

// Za uneti redni broj dana u nedelji ispisati njegov naziv

int main()
{
    int broj_dana;

    printf("Unesite broj dana: ");
    scanf("%d",&broj_dana);

    switch(broj_dana)
    {
        case 1: printf("Dan je ponedeljak\n");
                break; // Obavezan izlazak iz case-a!
        case 2: printf("Dan je utorak\n");
                break; // Obavezan izlazak iz case-a!
        case 3: printf("Dan je sreda\n");
                break; // Obavezan izlazak iz case-a!
        case 4: printf("Dan je cetvrtak\n");
                break; // Obavezan izlazak iz case-a!
        case 5: printf("Dan je petak\n");
                break; // Obavezan izlazak iz case-a!
        case 6: printf("Dan je subota\n");
                break; // Obavezan izlazak iz case-a!
        case 7: printf("Dan je nedelja\n");
                break; // Obavezan izlazak iz case-a!
        default: printf("Lose unet broj!\n"); // Ako ni jedna provera
                ne prolazi
    }

    return 0;
}

```

Rešenje 2.41

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h> // Potrebno za exit funkciju

// Za unetu godinu i mesec ispisuje se naziv meseca i koliko dana ima
// u tom mesecu te godine

int main()
{
    int godina;

```

```
int mesec;

int prestupna;

printf("Unesite godinu: ");
scanf("%d",&godina);

if(godina < 0)
{
    printf("Lose uneta godina!\n");
    exit(EXIT_FAILURE);
}

if((godina % 4 == 0 && godina % 100 != 0) || godina % 400 == 0)
// Provera da li je godina prestupna,
    prestupna = 1;
// bitno za mesec februar
else
    prestupna = 0;

printf("Unesite redni broj meseca: ");
scanf("%d",&mesec);

switch(mesec)
{
    case 1: printf("Januar, 31 dan\n");
            break;
    case 2:
            if(prestupna)
                printf("Februar, 29 dana\n");
            else
                printf("Februar, 28 dana\n");
            break;

    case 3: printf("Mart, 31 dan\n");
            break;
    case 4: printf("April, 30 dana\n");
            break;
    case 5: printf("Maj, 31 dan\n");
            break;
    case 6: printf("Jun, 30 dana\n");
            break;
    case 7: printf("Jul, 31 dan\n");
            break;
    case 8: printf("Avgust, 31 dan\n");
            break;
    case 9: printf("Septembar, 30 dana\n");
            break;
    case 10: printf("Oktobar, 31 dan\n");
            break;
    case 11: printf("Novembar, 30 dana\n");
```

```
        break;
60     case 12: printf("Decembar, 31 dan\n");
        break;
62     default: printf("Lose unet redni broj meseca!\n");
    }
64
    return 0;
66 }
```

Rešenje 2.42

```
#include <stdio.h>
2
// Za uneti datum određuje ispisuje se naziv godisnjeg doba kome
datum pripada
4
int main()
6 {
    int godina;
    int mesec;
    int dan;
10
    printf("Unesite datum (DD MM GGGG): ");
12    scanf("%d%d%d", &dan, &mesec, &godina);

    if(dan < 0 || godina < 0)
14        printf("Lose unet datum!\n");

    switch(mesec) // Dodati provere za redni broj dana!
16    {
        case 1: printf("Zima\n");
20        break;

        case 2: printf("Zima\n");
22        break;

        case 3:
24
            if(dan < 21)
26                printf("Zima\n");
            else
28                printf("Prolece\n");
            break;
30

        case 4: printf("Prolece\n");
32        break;

        case 5: printf("Prolece\n");
34        break;

        case 6:
36
            if(dan < 21)
38
```

```
40         printf("Prolece\n");
41     else
42         printf("Leto\n");
43     break;
44
45     case 7: printf("Leto\n");
46         break;
47
48     case 8: printf("Leto\n");
49         break;
50
51     case 9:
52         if(dan < 23)
53             printf("Leto\n");
54         else
55             printf("Jesen\n");
56         break;
57
58     case 10: printf("Jesen\n");
59         break;
60
61     case 11: printf("Jesen\n");
62         break;
63
64     case 12:
65         if(dan < 22)
66             printf("Jesen\n");
67         else
68             printf("Zima\n");
69         break;
70
71     default: printf("Lose unet redni broj meseca!\n");
72 }
73
74 return 0;
75 }
```

2.3 Petlje

Zadatak 2.43 Tekst

[Rešenje [2.43](#)]

Zadatak 2.44 Tekst

[Rešenje [2.44](#)]

Zadatak 2.45 Tekst

[Rešenje [2.45](#)]

Zadatak 2.46 Tekst

[Rešenje [2.46](#)]

Zadatak 2.47 Tekst

[Rešenje [2.47](#)]

Zadatak 2.48 Tekst

[Rešenje [2.48](#)]

Zadatak 2.49 Tekst

[Rešenje [2.49](#)]

Zadatak 2.50 Tekst

[Rešenje [2.50](#)]

Zadatak 2.51 Tekst

[Rešenje [2.51](#)]

Zadatak 2.52 Tekst

[Rešenje [2.52](#)]

Zadatak 2.53 Tekst

[Rešenje [2.53](#)]

Zadatak 2.54 Tekst

[Rešenje [2.54](#)]

Zadatak 2.55 Tekst

[Rešenje [2.55](#)]

Zadatak 2.56 Tekst

[Rešenje [2.56](#)]

Zadatak 2.57 Sa standardnog ulaza unosi se ceo pozitivan broj n , a potom i n celih brojeva. Izračunati i ispisati zbir onih brojeva koji su neparni i negativni.

2 Kontrola toka

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 5
Unesite n brojeva: 1 -5 -6 3 -11
-16
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 4
Unesite n brojeva: -1 1 0 3
-1
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 4
Unesite n brojeva: 5 8 13 17
0
```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.58 Sa standardnog ulaza unosi se realan broj m , ceo pozitivan broj n i n realnih brojeva. Izračunati i ispisati koliko je brojeva među unetima manje od zadatog broja m .

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj m: 12.37
Unesite broj n: 5
Unesite n brojeva: 11 54.13 -6 13 8
3
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj m: 2
Unesite broj n: 4
Unesite n brojeva: -1 11 4.32 3
1
```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.59 Sa standardnog ulaza unosi se ceo pozitivan broj n , a potom i n karaktera. Za svaki od samoglasnika ispisati koliko puta se pojavio među unetim karakterima. Prilikom implementacije koristiti *switch* naredbu. Ne praviti razliku između malih i velikih slova.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 5
Unesite n karaktera: u A b a o
Samoglasnik a: 2
Samoglasnik e: 0
Samoglasnik i: 0
Samoglasnik o: 1
Samoglasnik u: 0
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 7
Unesite n karaktera: j k + E E a e
Samoglasnik a: 1
Samoglasnik e: 3
Samoglasnik i: 0
Samoglasnik o: 0
Samoglasnik u: 0
```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.60 Sa standardnog ulaza unosi se ceo neoznačen broj. Napisati program koji proverava i ispisuje da li se cifra 5 nalazi u njegovom zapisu ili ne.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 1857  
|| Cifra 5 se nalazi u zapisu!
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 84  
|| Cifra 5 se ne nalazi u zapisu!
```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.61 Napisati program koji unetom broju uklanja nule sa desne strane. Novodobijeni broj ispisati na standardni izlaz.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 12000  
|| 12
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 856  
|| 856
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 140  
|| 14
```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.62 Napisati program koji uneti neoznačeni ceo broj transformiše tako što svaku parnu cifru u zapisu broja uveća za 1.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 2417  
|| 3517
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 138  
|| 139
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 59  
|| 59
```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.63 Sa standardnog ulaza unosi se neoznačen ceo broj. Napisati program koji formira i ispisuje broj koji se dobija izbacivanjem svake druge cifre polaznog broja. Cifre se posmatraju sa desna na levo.

2 Kontrola toka

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite broj: 21854  
| 284
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite broj: 18  
| 8
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite broj: 1  
| 1
```

[Rešenje [2.82](#)]

Zadatak 2.64 Sa standradnog ulaza unose se realan broj x i ceo neoznačen broj n . Napisati program koji izračunava x^n .

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite redom brojeve x i n: 4 3  
| 64.00000
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite redom brojeve x i n: 5.8 5  
| 6563.56768
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite redom brojeve x i n: 11.43 0  
| 1.00000
```

[Rešenje [2.82](#)]

Zadatak 2.65 Sa standradnog ulaza unose se realan broj x i ceo broj n . Napisati program koji izračunava x^n .

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite redom brojeve x i n: 2 -3  
| 0.125
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite redom brojeve x i n: -3 2  
| 9.000
```

[Rešenje [2.82](#)]

Zadatak 2.66 Sa standardnog ulaza unose se realan broj x i ceo neoznačen broj n . Napisati program koji izračunava sumu $S = x + 2 \cdot x^2 + 3 \cdot x^3 + \dots + n \cdot x^n$.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite redom brojeve x i n: 2 3
|| S=34.000000

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite redom brojeve x i n: 1.5 5
|| S=74.343750

```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.67 Sa standardnog ulaza unose se realan broj x i ceo neoznačen broj n . Napisati program koji izračunava sumu $S = 1 + \frac{1}{x} + \frac{1}{x^2} + \dots \frac{1}{x^n}$.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite redom brojeve x i n: 2 4
|| S=1.937500

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite redom brojeve x i n: 1.8 6
|| S=2.213249

```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.68 Napisati program koji sa zadatom tačnošću izračunava sumu $S = 1 + x + \frac{x^2}{2!} + \frac{x^3}{3!} + \dots$

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite x: 2
|| Unesite tacnost eps: 0.001
|| S=7.388713

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite x: 3
|| Unesite tacnost eps: 0.01
|| S=20.079666

```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.69 Napisati program koji sa zadatom tačnošću izračunava sumu $S = 1 - x + \frac{x^2}{2!} - \frac{x^3}{3!} + \frac{x^4}{4!} \dots$

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite x: 3
|| Unesite tacnost eps: 0.001
|| S=0.049997

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite x: 3.14
|| Unesite tacnost eps: 0.01
|| S=0.049072

```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.70 Sa standardnog ulaza unosi se neoznačen ceo broj. Napisati program koji formira i ispisuje broj koji se dobija izbacivanjem cifara koje su jednake zbiru svojih suseda. Cifre se posmatraju sa desna na levo.

2 Kontrola toka

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 28631  
|| 2631
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 440  
|| 40
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 242  
|| 22
```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.71 Napisati program koji proverava da li je dati prirodan broj palindrom. Broj je palindrom ako se isto čita i sa leve i sa desne strane.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 25452  
|| Broj je palindrom!
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 895  
|| Broj nije palindrom!
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 5  
|| Broj je palindrom!
```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.72 Sa standardnog ulaza se unosi ceo pozitivan broj n , a zatim i n celih brojeva. Napisati program koji ispisuje broj sa najvećom cifrom desetica. Ukoliko ima više takvih, ispisati prvi.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj n: 5  
|| Unesite n brojeva: 18 365 25 1 78  
|| 78
```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.73 Sa standardnog ulaza se unosi ceo pozitivan broj n , a zatim i n celih brojeva. Napisati program koji ispisuje broj sa najvećim brojem cifara. Ukoliko ima više takvih, ispisati prvi.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 5
|| Unesite n brojeva: 18 365 25 1 78
|| 365

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 7
|| Unesite n brojeva: 3 892 18 21 639 742 85
|| 892

```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.74 Sa standardnog ulaza se unosi ceo pozitivan broj n , a zatim i n celih brojeva. Napisati program koji ispisuje broj sa najvećom vodećom cifrom. Vodeća cifra je prva cifra iz zapisa broja. Ukoliko ima više takvih, ispisati prvi.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 5
|| Unesite n brojeva: 8 964 32 511 27
|| 964

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 3
|| Unesite n brojeva: 41 669 8
|| 8

```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.75 Sa standardnog ulaza se unose celi pozitivni brojevi n ($n > 1$) i d , a zatim i n celih brojeva. Napisati program koji izračunava koliko ima parova uzastopnih brojeva među unetim brojevima koji se nalaze na rastojanju d . Rastojanje između brojeva je definisano sa $d(x, y) = |y - x|$. Rezultat ispisati na standardni izlaz.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite brojeve n i d: 5 2
|| Unesite n brojeva: 2 3 5 1 -1
|| Broj parova: 2

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite brojeve n i d: 10 5
|| Unesite n brojeva: -3 6 11 -20 -25 -8 42 37 1 6
|| Broj parova: 4

```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.76 Sa standardnog ulaza se unosi ceo broj n , a zatim i n karaktera. Napisati program koji proverava da li se od unetih karaktera može napisati reč *Zima*.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 4
|| Unestite 1. karakter: +
|| Unestite 2. karakter: o
|| Unestite 3. karakter: Z
|| Unestite 4. karakter: j
|| Ne moze se napisati rec Zima.
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 10
|| Unestite 1. karakter: i
|| Unestite 2. karakter: 9
|| Unestite 3. karakter: 0
|| Unestite 4. karakter: p
|| Unestite 5. karakter: a
|| Unestite 6. karakter: Z
|| Unestite 7. karakter: o
|| Unestite 8. karakter: m
|| Unestite 9. karakter: M
|| Unestite 10. karakter: -
|| Moze se napisati rec Zima.
```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.77 Sa standardnog ulaza se unose celi brojevi sve do unosa broja 0. Napisati program koji izračunava i ispisuje razliku najvećeg i najmanjeg unetog broja.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite brojeve: 8 6 5 2 11 7 0
|| Razlika: 9
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite brojeve: 8 -1 8 6 0
|| Razlika: 9
```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.78 Sa standardnog ulaza se unose realni brojevi sve do unosa broja 0. Napisati program koji izračunava i ispisuje aritmetičku sredinu unetih brojeva.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite brojeve: 8 5.2 6.11 3 0
|| Aritmeticka sredina: 5.5775
```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.79 Napisati program koji za uneti ceo broj n iscrtava rub kvadrata dimenzije n .

Primer 1

```

INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 5
*****
*   *
*   *
*   *
*   *
*****

```

Primer 2

```

INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 2
**
**

```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.80 Napisati program koji za uneti ceo broj n i karakter c iscrtava rub jednakokrako pravouglog trougla čije su katete dužine n .

Primer 1

```

INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 4
Unesite karakter c: *
*
**
* *
****

```

Primer 2

```

INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 5
Unesite karakter c: +
+
++
+ +
+ +
++++

```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.81 Napisati program koji za uneti ceo broj n iscrtava *krstiće* dimenzije n .

Primer 1

```

INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 5
*   *
*   *
*   *
*   *
*   *

```

Primer 2

```

INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 3
* *
*
* *

```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.82 Napisati program koji za uneti ceo broj n iscrtava strelice dimenzije n .

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 3
*
*
***
*
*
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 5
*
*
*
*
*****
*
*
*
*
*
```

[Rešenje 2.82]

Zadatak 2.83 Napisati program koji određuje N-ti član Fibonačijevog niza.

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.84 Napisati program koji broj N transformiše tako što mu uklanja nule sa desne strane. Napr. 12000 se transformiše u 12.

[Rešenje 2.84]

Zadatak 2.85 Napisati program koji proverava da li je dati prirodan broj N palindrom.

[Rešenje 2.85]

Zadatak 2.86 Sa standardnog ulaza unosi se ceo broj n, a potom n realnih brojeva. Odrediti koliko puta je prilikom unosa došlo do promene znaka.

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.87 Napisati program koji za realno x i prirodan broj n izračunava:

a) $S = x + 2 \cdot x^2 + 3 \cdot x^3 + \dots + n \cdot x^n$

b) $S = 1 + \frac{1}{x} + \frac{1}{x^2} + \dots + \frac{1}{x^n}$

c) $S = (1 + \cos(x)) \cdot (1 + \cos(x^2)) \cdot \dots \cdot (1 + \cos(x^n))$ (čuvanje meurezultata)

d) $S = 1 - 2 + 3 - 4 + 5 - \dots (-1)^n \cdot n$

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.88 Za učitani broj n napisati program koji računa:

$$1 + \frac{1}{2 + \frac{1}{3 + \frac{1}{4 + \dots + \frac{1}{(n-1) + \frac{1}{n}}}}}$$

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.89 Napisati program koji za zadato N ispisuje:

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 3
***
***
***
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.90

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.91 Napisati program koji za zadato N ispisuje:

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 3
***
**
*
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.92 Napisati program koji za zadato N ispisuje:

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 3
*
**
***
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.93 Napisati program koji za zadato N ispisuje:

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 3
*
**
***
**
*
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.94 Napisati program koji za zadato N ispisuje:

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 3
*
**
***
*****
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.95 Napisati program koji za zadato N ispisuje:

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 3
*
* *
* * *
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.96 Napisati program koji za zadato N ispisuje:

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 3
*
***
*****
***
*
```


[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.97 Napisati program koji za zadato N ispisuje:

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 3
  *
 * *
* * *
 * *
  *
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.98 Napisati program koji za zadato N ispisuje:

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 7
 *
 * *
 ***
* * *
*****
* * * *
*****
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.99 Sa standardnog ulaza unosi se neoznačen broj N. Napisati program koji za uneto N iscrtava kvadrat dimenzije N koji na glavnoj dijagonali ima zvezdice.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 5
*****
**  *
* * *
* **
*****
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.100 Sa standardnog ulaza unose se neoznačeni celi brojevi M i N. Napisati program koji za učitane brojeve M i N ispisuje jedan do drugog N kvadrata čija je svaka strana sastavljena od M zvezdica. Zvezdice su međusobno razdvoje

2 Kontrola toka

prazninom.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 5 3
*****
*   *   *   *
*       *   *
*   *       *
*       *   *
*****
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 4 4
*****
*   *   *   *
*       *   *
*   *       *
*       *   *
*****
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.101 Sa standardnog ulaza unosi se ceo pozitivan broj n . Pretpostavlja se da je unos ispravan. Napisati program koji stampa zvezdice i minuseve sledeceg oblika za:

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 6
*****
****--****
****--****
****--****
**-----**
**-----**
**-----**
**-----**
**-----**
**-----**
**-----**
**-----**
**-----**
*****
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 2
****
***
****
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.102 Unosi se broj N ($N \geq 2$). Napisati program koji na standardni izlaz ispisuje sledeću sliku:

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj n: 5
  *
 * *
*  * *
* * * *
*   *
*   *
* * * *
* * * *
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.103 Napisati program koji ispisuje vrednost funkcije $\cos(x)$ u 10 ravnomerno razmaknutih tačaka intervala $[a, b]$ (a i b su vrednosti tipa `double`, za koje važi $a < b$ i učitavaju se sa tastature). Pri ispisu vrednosti se zaokružuju na 4 decimale. Za neispravan unos, program ispisuje broj -1.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite brojeve a i b: 1 10
|| 0.5403 -0.4161 -0.9900 -0.6536 0.2837 0.9602
|| 0.7539 -0.1455 -0.9111 -0.8391
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite brojeve a i b: 0 28.274
|| 1.0000 -1.0000 1.0000 -1.0000 1.0000 -1.0000
|| 1.0000 -1.0000 1.0000 -1.0000
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite brojeve a i b: 1 -3
|| -1
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite brojeve a i b: 0 1
|| 1.0000 0.9938 0.9754 0.9450 0.9028 0.8496 0.7859
|| 0.7125 0.6303 0.5403
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.104 Sa standardnog ulaza unosi se broj n . Napisati program koji ispisuje brojeve od 1 do n , zatim od 2 do $n-1$, 3 do $n-2$, itd. Za neispravan unos, program ispisuje broj -1.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 5
|| 1 2 3 4 5 2 3 4 3
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: -4
|| -1
```

Primer 7

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 5
|| 1 2 3 4 5 6 7 2 3 4 5 6 3 4 5 4
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 3
|| 1 2 3 2
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.105 Napisati program koji za uneto n ispisuje „trougao” sačinjen od „koordinata” svojih tačaka.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 1
|| (1, 1)
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 2
|| (1, 2) (2, 2)
|| (1, 1)
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
```

```
Unesite broj n: 3
(1,3) (2,3) (3,3)
(1, 2) (2, 2)
(1, 1)
```

Primer 4

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
```

```
Unesite broj n: 4
(1,4) (2,4) (3,4) (4,4)
(1,3) (2,3) (3,3)
(1,2) (2,2)
(1, 1)
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.106 Napisati C program koji na standardni izlaz ispisuje odgovor da li je uneti prirodan broj deljiv sumom svojih cifara.

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.107 Napisati C program koji učitava sa standardnog ulaza cele brojeve dok ih je manje od 100 ili dok ne naiđe na nulu. Program treba da ispiše na standardni izlaz broj sa minimalnom poslednjom cifrom. Ako ih ima više neka ispiše bilo koji (ne koristiti nizove).

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.108 Napisati program koji sledeću sumu računa sa minimalnim brojem operacija

$$1 - \frac{x^2}{2!} + \frac{x^4}{4!} - \dots + (-1)^n \frac{x^{2n}}{(2n)!}$$

Celobrojne vrednosti brojeva n i x se učitavaju sa standardnog ulaza.

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.109 Sa standardnog ulaza unosi se broj. Izbaciti sve one cifre iz broja koje su jednake zbiru svojih suseda.

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.110 A_0 papir ima površinu $1m^2$ i odnos stranica $1 : \sqrt{2}$. A_1 papir dobija se podelom papira A_0 po dužoj ivici. A_2 papir dobija se podelom A_1 papira po dužoj ivici itd. Napisati program koji za uneto k ispisuje dimenzije papira A_k u milimetrima.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 4
|| 297 210
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 3
|| 297 420
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 7
|| 74 105
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 9
|| 37 52
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.111 Sa standardnog ulaza unosi se ceo pozitivan broj n veći od 0. Napisati program koji računa sledeću vrednost:

$$S = (1 + \frac{1}{2!})(1 + \frac{1}{3!}) \dots (1 + \frac{1}{n!})$$

U slučaju greške ispisati -1.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 5
|| 1.838108
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 7
|| 1.841026
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 0
|| -1
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 10
|| 1.841077
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.112 Napisati program koji uneti neoznačeni ceo broj transformiše tako što svaku parnu cifru u zapisu broja uveća za 1.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 22
|| 33
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 1230
|| 1331
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 0
|| 1
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 23456
|| 33557
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.113 Sa standardnog ulaza unosi se ceo pozitivan broj N , a potom N celih brojeva. Naći sumu brojeva koji su deljivi sa 5, a nisu deljivi sa 7. U slučaju greške ispisati -1.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 5 2 35 5 -175 -20
|| -15
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: -3
|| -1
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 10 -5 6 175 -20 -25 -8 42 245 1
|| 6
|| -50
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 6 2205 -1904 2 7 -540 5
|| -535
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.114 Sa standardnog ulaza unosi se ceo pozitivan neparan broj n . Napisati program koji za uneto n izračunava:

$$S = 1 \cdot 3 \cdot 5 - 1 \cdot 3 \cdot 5 \cdot 7 + 1 \cdot 3 \cdot 5 \cdot 7 \cdot 9 - 1 \cdot 3 \cdot 5 \cdot 7 \cdot 9 \cdot 11 + \dots (-1)^{\frac{n-1}{2}+1} \cdot 1 \cdot 3 \cdot \dots \cdot n$$

U slučaju greške ispisati -1.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 9
|| 855
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 11
|| -9540
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 20
|| -1
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: -3
|| -1
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.115 Sa standardnog ulaza unose se realni brojevi x i a i ceo pozitivan broj n veći od 0. Napisati program koji za učitane vrednosti x , a i n izračunava:

$$((\dots \underbrace{(((x+a)^2 + a)^2 + \dots a)^2}_n$$

U slučaju greške ispisati -1.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 3.2 0.2 5
|| 367940960.000000
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 2 1 3
|| 101.000000
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 2.6 0.3 3
|| 76.164085
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 5.4 7 -2
|| -1
```

[Rešenje 2.116]

Zadatak 2.116 Napisati program koji za argument komandne linije n ispisuje sve brojeve od 1 do n , zatim svaki drugi broj od 1 do n , zatim svaki treći broj od 1 do n itd., završavajući sa svakim n -tim (tj. samo sa 1). U slučaju greške ispisati -1.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 3
|| 1 2 3
|| 1 3
|| 1
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 1
|| 1
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 7
|| 1 2 3 4 5 6 7
|| 1 3 5 7
|| 1 4 7
|| 1 5
|| 1 6
|| 1 7
|| 1
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: -23
```

[Rešenje 2.116]

2.4 Rešenja

Rešenje 2.43

```
1 /*
   Napisati program koji 10 puta ispisuje tekst "We love C programming".
```

2 Kontrola toka

```
3  */
5  #include<stdio.h>
7  int main()
8  {
9      int i=0;          /* promenljiva i kontrolise koliko puta ce se petlja
10         izvrsiti */
11     while (i<10) /* pre ulaska u telo petlje proverava se da li je */
12     {
13         /* ispunjen uslov petlje */
14         printf("We love C programming\n");
15         i++; /* operator ++ uvecava i promenljivu za 1
16             ili i+=1;
17             ukoliko ne bismo menjali vrednost promenljive i doslo
18             bi
19             do beskonacne petlje!
20         */
21     }
22     /*
23     brojanje u while petlji smo mogli realizovati i preko uslova:
24
25     i=1;
26     while(i<=10)
27     {
28         ...
29     }
30
31     ili
32
33     i=2;
34     while(i<=11)
35     {
36         ...
37     }
38
39     ili
40
41     i=3;
42     while(i<13)
43     {
44         ...
45     }
46
47     Brojanje pocet od 0 uz koriscenje stroge nejednakosti
48     je u duhu programskog jezika C i zato cemo ovaj nacin
49     brojanja najcesce koristiti
50     */
51     return 0;
52 }
```


Rešenje 2.44

```
2  /*
   Napisati program koji poziva korisnika da unese pozitivan ceo broj n
   a potom ispisuje brojeve od 0 do n-1.
4  */

6  #include<stdio.h>

8  int main()
   {
10     int x;
12     int n;

14     printf("Unesi pozitivan ceo broj:");
16     scanf("%d", &n);
18     x=0;
20     while (x<n)
22     {
        printf("%d\n", x);
        x++;
    }
    return 0;
}
```

Rešenje 2.45

```
2  /*
   Napisati program koji za uneti pozitivan ceo broj
   izracunava njegov faktorijel. Testirati program
   za razlicite vrednosti promenljive x. Obratiti paznju
   da pocev od 23! dolazi do prekoracenja.
4  */

6  #include<stdio.h>

8  int main()
   {
10     int x;
12     unsigned long f;
14     int i;
16     int original;

18     printf("Unesi x>=0:");
20     scanf("%d",&x);

22     original=x;
    f=1;
    if (x<0)
        printf("Nekorektan unos\n");
}
```

2 Kontrola toka

```
24  else
25  {
26      while (x>1)
27      {
28          f=f*x; /* vrednost izraza sa desne strane naredbe dodele
                        dodeljujemo promenljivoj sa leve strane naredbe
30          dodele
                        */
31          x--; /* operator -- umanjuje vrednost promenljive x za 1
32              naredba x--; ima isti efekat kao x-=1;
33              ili x=x-1;
34              */
35      }
36      printf("%d! = %lu\n",x,f);          /* nekorektno: vrednost
promenljive x je unistena */
37      printf("%d! = %lu\n",original,f); /* korektno: promenljiva
original sadrzi vrednost promenljive x pre ulaska u petlju */
38
39  }
40
41
42  return 0;
43 }
```

Rešenje 2.46

```
1  /*
2     Napisati program koji poziva korisnika da unese pozitivan ceo broj
3     n,
4     a zatim za unetih n celih brojeva ispisuje sumu pozitivnih i sumu
5     negativnih brojeva.
6
7  */
8
9  #include<stdio.h>
10
11  int main()
12  {
13      int n;
14      int x;
15      int suma_poz;
16      int suma_neg;
17      int i;
18
19      printf("Unesi pozitivan ceo broj:");
20      scanf("%d",&n);
21
22      suma_poz=0; /* promenljivim koje ce sadržati sumu se pre ulaska u
petlju */
23      suma_neg=0; /* dodeljuje se 0 (neutral za sabiranje) */
24      i=0;
```

```

25     while(i<n)
26     {
27         printf("Unesi ceo broj:");
28         scanf("%d", &x);
29
30         if (x<0)
31             suma_neg+=x;
32         else
33             suma_poz+=x;
34
35         i++;
36     }
37
38     printf(" Suma pozitivnih: %d\n Suma negativnih: %d\n", suma_poz,
39           suma_neg);
40     return 0;
41 }

```

Rešenje 2.47

```

/*
2   Napisati program koji omogućava korisniku da unosi cele brojeve dok
   ne unese nulu. Nakon toga ispisati proizvod onih unetih brojeva
   koji
4   su pozitivni.
*/
6
#include <stdio.h>
8
int main()
9 {
10     int x;
11     int p;
12
13     p=1;
14     while (1) /* izraz 1 je konstantan; razlicit je od nule sto znaci
   da ga tumacimo kao tacnog */
15     {
16         printf("Unesi jedan ceo broj:");
17         scanf("%d", &x);
18         if (x==0) /* ukoliko je uneta nula */
19             break; /* break prekidamo petlju; izvršavanje se nastavlja
   od prve naredbe nakon petlje */
20
21         if (x<0) /* ukoliko je unet negativan broj, tu vrednost ne
   zelimo da pomnozimo sa ukupnim proizvodom p; zato moramo
   nastaviti dalje */
22             continue; /* sa izvršavanjem petlje; continue prekida
   trenutnu iteraciju petlje tako sto preskace sve naredbe
   koje nakon njega slede; izvršavanje se
   nastavlja od provere uslova petlje */

```

2 Kontrola toka

```
24     p=p*x;
25 }
26
27 printf("Proizvod unetih brojeva je %d\n",p);
28
29 return 0;
30 }
```

Rešenje 2.48

```
/*
2   Napisati program koji za uneti ceo broj ispisuje njegove cifre
   u obrnutom poretku.
4 */
6 #include<stdio.h>
7 #include<stdlib.h>
8 int main()
9 {
10     int x;
11     char cifra;
12     printf("Unesi ceo broj:");
13     scanf("%d", &x);
14
15     x = abs(x); /* pretvaranje u apsolutnu vrednost se vrsi za slucaj
   kada je unet
16                 negativan broj kako bismo osigurali da ce nam
   izdvojene cifre
17                 biti pozitivne
18                 */
19
20     while(x>0)
21     {
22         cifra=x%10; /* izdvajamo poslednju cifru broja x */
23         printf("%d\n", cifra);
24         x/=10; /* ako je npr x=1582, x%10 ce biti 2,
   a x/10 ce biti 158;
25                 npr x=5, x%10 ce biti 5
   a x/10 ce biti 0 */
26     }
27
28     return 0;
29 }
30 }
```

Rešenje 2.49

```
1 /*
   Napisati program koji omogucava korisniku da unosi karaktere dok ne
   zada tacku i ukoliko je karakter malo slovo,
```

```

3  ispisuje odgovarajuće veliko, ukoliko je karakter veliko slovo
   ispisuje odgovarajuće malo, a u suprotnom ispisuje
   isti karakter kao i uneti.
5  */
7  #include <stdio.h>
9  int main()
10 {
11     int c;
13     /* funkcija getchar učitava jedan karakter.
       naredbom dodele (c=getchar()) promenljivoj c bice dodeljena
       vrednost
       ascii koda unetog karaktera
       obratiti paznju na zagrade!
15     */
17     while((c=getchar())!='.')
19     {
21         if (c>='A' && c<='Z')
           putchar(c+'a'-'A'); /* Razlika izmedju ascii koda svakog malog
                                i odgovarajućeg velikog slova
                                je konstanta koja se može sračunati
                                izrazom 'a'-'A' (i iznosi 32) */
23         else if (c>='a' && c<='z')
           putchar(c-'a'+'A');
25         else
           putchar(c);
27     }
29     return 0;
30 }

```

Rešenje 2.50

```

/*
2  Napisati program koji omogućava korisniku da unosi karaktere dok
   ne zada EOF a potom ispisuje broj velikih slova, broj malih slova
   ,
4  broj cifara, broj belina i zbir cifara.
*/
6
8  #include <stdio.h>
10
12 int main()
13 {
14     /* promenljivoj c dodelicemo povratnu vrednost funkcije getchar()
       funkcija getchar() učitava jedan karakter sa standardnog ulaza
       i vraća njegov ascii kod; povratna vrednost funkcije getchar je
       int, pa i promenljiva c mora biti tipa int
16     */

```

2 Kontrola toka

```
16  int c;

18  /* brojacji moraju biti inicijalizovani na 0 */
19  int br_v=0;
20  int br_m=0;
21  int br_c=0;
22  int br_b=0;
23  int br_k=0;
24  int suma=0;

26  while((c=getchar())!=EOF)          /* petlja se završava kada
    korisnik ne unese karakter, već zada konstantu EOF */
    {                                /* ova konstanta se zadaje
    kombinacijom tastera CTRL+D. U tom slučaju, getchar() vraća -1*/
28      if (c>='A' && c<='Z')
          br_v++; /* <=> br_v = br_v+1; */
30      else if (c>='a' && c<='z')
          br_m++;
32      else if (c>='0' && c<='9')
          {
34              br_c++;
              suma=suma+c-'0';          /* funkcija getchar() vraća ascii
    kod unetog karaktera; ascii kodovi cifara 0,1,...,9
36                                          su redom 48,49,...,57; Na primer,
    za unetu 1
                                          promenljiva c će imati vrednost
    49. Zbog toga bi bilo pogrešno računati
38              zbir kao zbir=zbir+c. Promenljivu zbir zato
    računamo kao zbir=zbir+(c-'0')
                                          jer c-'0' će za unetu 0 proizvesti 48-'0' što je
    0,
40              za unetu 1 49-'0' što je 1, za unetu 2 50-'0' što
    je 2, ...*/
          }
42      else if (c=='\t' || c=='\n' || c==' ')
          br_b++;
44
          br_k++;
46  }

48  printf("velika: %d, mala: %d, cifre: %d, beline: %d, svi: %d\n",
    br_v, br_m, br_c, br_b, br_k);
    printf("suma cifara: %d\n", suma);
50
    return 0;
52 }
```

Rešenje 2.51

```
/* Niz prirodnih brojeva formira se na sledeci nacin:
2 an+1 = an/2 ako je an parno
```

```

an+1 = (3*an+1)/2 ako je an neparno
4 Napisati program koji za uneti pocetni clan niza a0 stampa niz
   brojeva sve do prvog clana jednakog
1.
6 */
#include<stdio.h>
8 int main()
{
10     int a0;
    int an,an1;
12
    printf("Unesi pocetni clan niza brojeva:");
14     scanf("%d",&a0);
16
    if (a0>0)
    {
18         printf("%d\n", a0);
20
        an=a0;
        while(an!=1)
22         {
            if (an%2) /* ukoliko je vrednost izraza an%2 razlicita od nule,
24             /* izraz se tumaci kao tacan i izvrsavaju se naredbe
            iz if grane */
            an1=(3*an+1)/2;
26         }
            else /* u suprotnom, ukoliko je vrednost izraza an%2 jednaka
            nuli, izraz */
28         { /* se tumaci kao netacan i izvrsavaju se naredbe iz else
            grane */
            an1=an/2;
30         }
            printf("%d\n",an1);
32         an=an1;
        }
34     }
    else
36         printf("Nekorektan unos\n");
38     return 0;
}

```

Rešenje 2.52

```

1 /*
   Napisati program koji za uneti ceo broja n ispisuje n puta tekst
3   "We love C programming" koriscenjem while, for i do while petlje.
   Obratiti paznju
   na rezultat kada je n<=0.
5 */

```

```
7  #include <stdio.h>

9  int main()
10 {
11
12     int n,m;
13     int i;

14
15     printf("Unesi ceo broj:");
16     scanf("%d",&n);

17
18     /* 1. nacin - while petlja */
19     printf("while: ");

20
21     i=0;
22     while (i<n)          /* uslov petlje se proverava pre ulaska u
23         telo petlje */
24     {
25         printf("We love C programming\n");
26         i++;
27     }

28     printf("\n");

29
30     /* 2. nacin - for petlja */
31     printf("for: ");

32         /* naredba i=0 se izvsava jednom, pre prve
33         iteracije */
34     for(i=0;i<n;i++)      /* uslov petlje i<=m se proverava pre svake
35         iteracije */
36         printf("We love C programming\n"); /* naredba i++ se izvsava
37         nakon svake iteracije */

38     printf("\n");

39
40     /* 3. nacin - do while petlja */
41     printf("do while: "); /* uslov petlje se proverava na kraju svake
42         iteracije */

43         /* zbog toga se do while petlja izvsava
44         bar jednom, cak i u slucaju */
45         /* da uslov petlje nikada nije ispunjen */

46     i=0;
47     do                    /* petlja se zapocinje bez
48         provere uslova */
49     {
50         printf("We love C programming\n"); /* stampa se dati tekst */
51         i++;                               /* uvecava se vrednost
52         promenljive i */
53     }
54     while(i<n);           /* proverava se uslov i
55         ukoliko je ispunjen, nastavlja se sa sledecom iteracijom */
```



```

49                                     /* u suprotnom, petlja se
    završava i program se nastavlja od prve naredbe koja sledi za
    petljom */
    printf("\n");

51    return 0;

53 }

```

Rešenje 2.53

```

/*
2   Napisati program koji za uneta dva cela broja n i m ispisuje sve
    cele brojeve
    iz intervala [n,m] koriscenjem while, for i do while petlje.
    Obratiti paznju
4   na rezultat kada je n>m.
*/

6   #include <stdio.h>

8   int main()
10  {

12     int n,m;
    int i;

14     printf("Unesi dva cela broja:");
16     scanf("%d%d",&n,&m);

18     /* 1. nacin - while petlja */
    printf("while: ");

20     i=n;
22     while (i<=m)          /* uslov petlje se proverava pre ulaska u
        telo petlje */
    {
24         printf("%d ", i);
        i++;
26     }

28     printf("\n");

30     /* 2. nacin - for petlja */
    printf("for: ");

32                                     /* naredba i=n se izvršava jednom, pre prve
        iteracije */
    for(i=n;i<=m;i++)          /* uslov petlje i<=m se proverava pre svake
        iteracije */
34         printf("%d ", i);      /* naredba i++ se izvršava nakon svake
        iteracije */

```

2 Kontrola toka

```
36     printf("\n");
38     /* 3. nacin - do while petlja */
    printf("do while: "); /* uslov petlje se proverava na kraju svake
        iteracije */
40                                /* zbog toga se do while petlja izvršava
        bar jednom, čak i u slučaju */
                                /* da uslov petlje nikada nije ispunjen */
42     i=n;
    do                                /* petlja se zapocinje bez provere uslova */
44     {
        printf("%d ",i); /* stampa se vrednost promenljive i */
46         i++;           /* uvecava se vrednost promenljive i */
    }
48     while(i<=m); /* proverava se uslov i ukoliko je ispunjen,
        nastavlja se sa sledecom iteracijom */
                                /* u suprotnom, petlja se završava i program
        se nastavlja od prve naredbe koja sledi za petljom */
50     printf("\n");
    return 0;
52 }
```

Rešenje 2.54

```
/*
2  Program izracunava minimum n unetih brojeva.
  Npr. za n=4 i brojeve 3 8 2 9 program ispisuje 2
  */
#include <stdio.h>
6  int main()
  {
8     int n, i;
    float x, min;

10

12     printf("Unesi n>0:");
    scanf("%d", &n);
14     if (n<=0)                                /* ako je unos neispravan */
    {
16         printf("Neispravan unos\n");
        return -1;                                /* prekidamo izvršavanje
        programa pomocu naredbe return */
18     }                                /* u slučaju greske kao što je
        neispravan unos vraćamo vrednost -1 */
    printf("Unesi realan broj:");
20     scanf("%f", &x);                                /* prvi broj je unet izvan petlje */
    min=x;                                /* kako bi bio njegova vrednost bila
        dodeljena promenljivoj min */
22                                /* neophodno je da promenljiva min
        bude inicijalizovana pre ulaska u petlju */
    }
```

```

/* da bi uslov x<min mogao da bude
ispitan u prvoj iteraciji */
24 i=0;
while(i<(n-1))
26 {
    printf("Unesi realan broj:");
    scanf("%f", &x);
    if(x<min)
30     min=x;
    i++;
32 }
printf("Minimum je: %f\n", min);
34 return 0;
}

```

Rešenje 2.55

```

/*
2   a) Napisati program za uneti pozitivan ceo broj n ispisuje zbir
   s = 1+2^3+3^3+...+n^3. Na primer, za n=4, izlaz iz programa
4   treba da bude:
   Suma kubova od 1 do 4 je 100
6   b) Modifikovati program tako da ispisuje zbir s = 1+2^3+3^3+...+k
   ^3
   za svako i od 1 do n. Na primer, za n=4, izlaz iz programa
   treba da
8   bude:
i=1, n=1
10 i=2, n=9
i=3, n=36
12 i=4, n=100

14 */

16 #include <stdio.h>

18 int main()
{
20     int n;
    int i;
22     int s;

24     printf("Unesite jedan pozitivan ceo broj:");
26     scanf("%d", &n);

28     if (n<0)
        return -1;

30     i=1;
32     s=0; /* inicijalizacija promenljive u kojoj se cuva suma kubova */

```

```
34  for(i=1;i<=n;i++)
    {
36      s+=i*i*i;
        /* b) */
38      printf("i=%d, s=%d\n", i, s);
    }
40  /* a) */
    printf("Suma kubova od 1 do %d: %d\n", n, s);
42  return 0;
}
```

Rešenje 2.56

```
1  /*
    Napisati program koji ispisuje sve prave delioce unetog pozitivnog
        celog broja.
3
    */
5
    #include<stdio.h>
7  #include<math.h>
    int main()
9  {
        int x;
11     int i;

13     printf("Unesi x>0:");
        scanf("%d", &x);

15
        if (x<=0)
17     {
            printf("Neispravan unos\n");
19     return -1;
        }

21
        /* 1. nacin */
23     printf("----- 1. nacin ----- \n");
        for(i=2;i<x;i++)
25     {
            printf("proveravam za %d...\n",i);
27             if (x%i==0)
                printf("\t delilac:%d \n",i);
29     }

        /* 2. nacin (brzi) */
31     printf("----- 2. nacin ----- \n");
        for(i=2;i<=sqrt(x);i++)
33     {
            printf("proveravam za %d...\n",i);
35             if (x%i==0)
```

```
37     if (i==x/i) /* u slucaju kada je delilac koren broja, npr 4
    za 16, ispisujemo ga jednom */
    printf("\t delilac:%d \n",i);
    else /* u suprotnom, npr 2 za 16, ispisujemo i 2 i 8
39     */
    printf("\t delioci:%d %d \n",i,x/i);
41 }
return 0;
}
```

Rešenje 2.82

Rešenje 2.82

Rešenje 2.82

Rešenje 2.82

Rešenje 2.82

Rešenje 2.82

Rešenje 2.82

Rešenje 2.82

Rešenje 2.82

Rešenje 2.82

Rešenje 2.82

Rešenje 2.82

Rešenje 2.82

Rešenje 2.82

Rešenje [2.82](#)

Rešenje [2.82](#)

Rešenje [2.82](#)

Rešenje [2.82](#)

Rešenje [2.82](#)

Rešenje [2.82](#)

Rešenje [2.82](#)

Rešenje [2.82](#)

Rešenje [2.82](#)

Rešenje [2.82](#)

Rešenje [2.82](#)

Rešenje [2.82](#)

Rešenje [2.155](#)

Rešenje [2.84](#)

Rešenje [2.85](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

Rešenje [2.116](#)

2.5 Funkcije

Zadatak [2.117](#) Tekst

[Rešenje [2.117](#)]

Zadatak [2.118](#) Tekst

[Rešenje [2.118](#)]

Zadatak [2.119](#) Tekst

[Rešenje [2.119](#)]

Zadatak [2.120](#) Tekst

[Rešenje [2.120](#)]

Zadatak [2.121](#) Tekst

[Rešenje [2.121](#)]

Zadatak 2.122 Tekst

[Rešenje [2.122](#)]

Zadatak 2.123 Tekst

[Rešenje [2.123](#)]

Zadatak 2.124 Tekst

[Rešenje [2.124](#)]

Zadatak 2.125 Tekst

[Rešenje [2.125](#)]

Zadatak 2.126 Tekst

[Rešenje [2.126](#)]

Zadatak 2.127 Tekst

[Rešenje [2.127](#)]

Zadatak 2.128 Tekst

[Rešenje [2.128](#)]

Zadatak 2.129 Tekst

[Rešenje [2.129](#)]

Zadatak 2.130 Tekst

[Rešenje [2.130](#)]

Zadatak 2.131 Napisati funkciju $\text{int min}(\text{int } x, \text{int } y, \text{int } z)$ koja izračunava minimum tri broja. Napisati program koji sa standardnog ulaza učitava tri cela broja i ispisuje rezultat poziva funkcije.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite brojeve: 19 8 14  
|| Minimum je: 8
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite brojeve: -6 11 -12  
|| Minimum je: -12
```

[Rešenje [2.155](#)]

2 Kontrola toka

Zadatak 2.132 Napisati funkciju *unsigned int apsolutna_vrednost(int x)* koja izračunava apsolutnu vrednost broja x . Napisati program koji sa standardnog ulaza učitava jedan ceo broj i ispisuje rezultat poziva funkcije.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: -34  
|| Apsolutna vrednost: 34
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 5  
|| Apsolutna vrednost: 5
```

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.133 Napisati funkciju *float razlomljeni_deo(float x)* koja izračunava razlomljeni deo broja x . Napisati program koji sa standardnog ulaza učitava jedan realan broj i ispisuje rezultat poziva funkcije.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 8.235  
|| Razlomljeni deo: 0.235000
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: -5.11  
|| Razlomljeni deo: 0.110000
```

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.134 Napisati funkciju *void romb(int n)* koja iscrtava romb čija je stranica dužine n . Napisati program koji učitava ceo pozitivan broj i ispisuje rezultat poziva funkcije. U slučaju pogrešnog unosa, ispisati poruku o grešci.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj n: 5  
|| *****  
|| *****  
|| *****  
|| *****  
|| *****  
|| *****
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj n: 2  
|| **  
|| **
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj n: -5  
|| Greska: pogresna dimenzija!
```

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.135 Napisati funkciju *void grafikon_h(int a, int b, int c, int d)* koja vrši horizontalno prikazivanje zadatah vrednosti. Napisati program koji učitava četiri pozitivna cela broja i prikazuje rezultat poziva funkcije. U slučaju

pogrešnog unosa, ispisati poruku o grešci.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite vrednosti: 4 1 7 5
****
*
*****
*****
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite vrednosti: 8 -2 5 4
Greska: pogresan unos!
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite vrednosti: 5 2 2 10
*****
**
**
*****
```

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.136 Napisati funkciju `void grafikon_v(int a, int b, int c, int d)` koja vrši vertikalno prikazivanje zadatih vrednosti. Napisati program koji učitava četiri pozitivna cela broja i ispisuje rezultat poziva funkcije. U slučaju pogrešnog unosa, ispisati poruku o grešci.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite vrednosti: 4 1 7 5
*
*
**
* **
* **
* **
****
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite vrednosti: 8 -2 5 4
Greska: pogresan unos!
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite vrednosti: 5 2 2 4
*
* *
* *
****
****
```

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.137 Napisati funkciju `int prestupna(int godina)` koja za zadanu godinu proverava da li je prestupna. Funkcija treba da vrati 1 ako je godina

2 Kontrola toka

prestupna ili 0 ako nije. Napisati program koji učitava dva cela broja $g1$ i $g2$ i ispisuje sve godine iz intervala $[g1, g2]$ koje su prestupne.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite dve godine: 2001 2010  
|| Prestupne godine su: 2004 2008
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite dve godine: 2005 2015  
|| Prestupne godine su: 2008 2012
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite dve godine: 2010 2001  
|| Greska: pogresan unos!
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite dve godine: 2001 2002  
|| Nema prestupnih godina u ovom intervalu!
```

[Rešenje [2.155](#)]

Zadatak 2.138 Napisati funkciju `int broj_dana(int mesec, int godina)` koja za dati mesec i godinu vraća broj dana u datom mesecu.

[Rešenje [2.155](#)]

Zadatak 2.139 Napisati funkciju `int ispravan(int dan, int mesec, int godina)` koja za dati datum proverava da li je ispravan.

[Rešenje [2.155](#)]

Zadatak 2.140 Napiati funkciju `void sledeci_dan(int dan, int mesec, int godina)` koja za dati datum određuje datum sledećeg dana.

[Rešenje [2.155](#)]

Zadatak 2.141 Napisati funkciju `int broj_dana1(int dan, int mesec, int godina)` koja određuje broj dana od početka godine do datog datuma.

[Rešenje [2.155](#)]

Zadatak 2.142 Napisati funkciju `int broj_dana2(int dan, int mesec, int godina)` koja određuje broj dana od datog datuma do kraja godine.

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.143 Napisati funkciju `int broj_dana3(int dan1, int mesec1, int godina1, int dan2, int mesec2, int godina2)` koja određuje broj dana između dva datuma.

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.144 Napisati funkciju `int zbir_delilaca(int n)` koja izračunava zbir delilaca broja n . Napisati program koji sa standardnog ulaza učitava ceo broj k i ispisuje zbir delilaca svakog broja od 1 do k .

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj k: 6  
|| 1 3 4 7 6 12
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj k: -2  
|| Greska: pogresan unos!
```

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.145 Napisati funkciju `int ukloni_stotine(int n)` koja modifikuje zadati broj tako što iz njegovog zapisa uklanja cifru stotina (ako postoji). Napisati program koji za brojeve koji se unose sa standardnog ulaza sve do pojave broja 0 ispisuje rezultat primene funkcije.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 1210  
|| 110  
|| Unesite broj: 18  
|| 18  
|| Unesite broj: 3856  
|| 356  
|| Unesite broj: 0
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: -9632  
|| -932  
|| Unesite broj: 246  
|| 46  
|| Unesite broj: -52  
|| -52  
|| Unesite broj: 0
```

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.146 Napisati funkciju `int rotacija(int n)` koja rotira cifre zadatog broja za jednu poziciju u levo. Napisati program koji za brojeve koji se unose

2 Kontrola toka

sa standardnog ulaza sve do pojave broja 0 ispisuje rezultat primene funkcije.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite broj: 146  
| 461  
| Unesite broj: 18  
| 81  
| Unesite broj: 3856  
| 8563  
| Unesite broj: 7  
| 7  
| Unesite broj: 0
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite broj: 89  
| 98  
| Unesite broj: -369  
| -693  
| Unesite broj: -55281  
| -52815  
| Unesite broj: 0
```

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.147 Napisati funkciju *float aritmeticka_sredina(int n)* koja računa aritmetičku sredinu cifara datog broja. Napisati i program koji testira rad napisane funkcije. Rezultat ispisivati na tri decimale.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite broj: 461  
| 3.667
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite broj: 1001  
| 0.500
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite broj: -84723  
| 4.800
```

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.148 Napisati funkciju *int zapis(int x, int y)* koja proverava da li se brojevi *x* i *y* zapisuju pomoću istih cifara. Funkcija treba da vrati vrednost 1 ako je uslov ispunjen, odnosno 0 ako nije. Napisati i program koji učitava dva cela broja i ispisuje rezultat primene funkcije.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite dva broja: 251 125  
| Uslov je ispunjen!
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite dva broja: 8898 9988  
| Uslov nije ispunjen!
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
| Unesite dva broja: -7391 1397  
| Uslov je ispunjen!
```

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.149 Napisati funkciju *int faktorijel(int n)* koja računa faktoriyel broja n . Napisati i program koji učitava dva cela broja x i y ($0 \leq x, y \leq 12$) i ispisuje vrednost zbira $x! + y!$.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite dva broja: 4 5
|| 144
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite dva broja: 18 -5
|| Greska: pogresan unos!
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite dva broja: 6 0
|| 721
```

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.150 Napisati funkciju *int rastuce(int n)* koja ispituje da li su cifre datog celog broja u rastućem poretku. Funkcija treba da vrati vrednost 1 ako cifre ispunjavaju uslov, odnosno 0 ako ne ispunjavaju uslov. Napisati i program koji učitava ceo broj i ispisuje rezultat primene funkcije.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj: 2689
|| Cifre su u rastucem poretku!
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj: 559
|| Cifre su u rastucem poretku!
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj: 628
|| Cifre nisu u rastucem poretku!
```

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.151 Broj je Armstrongov ako je jednak sumi nekog stepena svojih cifara.

- Napisati funkciju *int stepen(int x, int n)* koja izračunava n -ti stepen broja x .
- Napisati funkciju *int armstrong(int x)* koja vraća 1 ako je broj Armstrongov, odnosno 0 ako nije.

2 Kontrola toka

- c) Napisati program koji za ceo broj koji se unosi sa standardnog ulaza proverava da li je Armstrongov (koristeci funkciju *armstrong*).

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 153  
|| Broj je Armstrongov!
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 1634  
|| Broj je Armstrongov!
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 118  
|| Broj nije Armstrongov!
```

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.152 Napisati funkciju *int par_nepar(int n)* koja ispituje da li su cifre datog celog broja naizmenično parne i neparne. Funkcija treba da vrati vrednost 1 ako cifre ispunjavaju uslov, odnosno 0 ako ne ispunjavaju uslov. Napisati i program koji učitava ceo broj i testira rad funkcije.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 2749  
|| Broj ispunjava uslov!
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: -963  
|| Broj ispunjava uslov!
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj: 27449  
|| Broj ne ispunjava uslov!
```

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.153 Napisati funkciju *int prebrojavanje(float x)* koja prebrojava koliko puta se broj *x* pojavljuje u nizu brojeva koji se unose sa standardnog ulaza sve do pojave nule. Napisati program koji učitava vrednost broja *x* i testira rad napisane funkcije.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj x: 2.84  
|| Unesite brojeve: 8.13 2.84 5 21.6 2.84 11.5 0  
|| Broj pojavljivanja broja 2.84 je: 2
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj x: -1.17  
|| Unesite brojeve: -128.35 8.965 8.968 89.36 0  
|| Broj pojavljivanja broja -1.17 je: 0
```


[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.154 Napisati funkciju *long int fibonaci(int n)* koja računa n -ti element Fibonačijevog niza. Fibonačijev niz je niz za koji važi: $F_0 = 1$, $F_1 = 1$, $F_{n+2} = F_{n+1} + F_n$ za $n \geq 0$. Napisati i program koji učitava ceo broj n ($0 \leq n \leq 50$) i ispisuje traženi Fibonačijev broj.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 7
|| 21
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj n: 65
|| Greska: nedozvoljena vrednost!
```

[Rešenje 2.155]

Zadatak 2.155 Napisati funkciju *char sifra(char c, int k)* koja za dati karakter c određuje šifru na sledeći način: ukoliko je c slovo, šifra je karakter koji se nalazi k pozicija iza njega u abecedi. U suprotnom karakter ostaje nepromenjen. Šifrovanje treba da bude kružno, što znači da je, na primer, šifra za $c='b'$ i $k=2$ karakter $'z'$. Napisati program koji učitava karakter po karakter do kraja ulaza (do pojave EOF koji se generiše kombinacijom CTRL+D) i ispisuje šifrovani tekst.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj k: 2
|| Unesite tekst (CTRL+D za prekid):
|| c
|| a
|| 8
|| 8
|| +
|| +
|| Z
|| X
```

[Rešenje 2.155]

2.6 Rešenja

Rešenje 2.117

```
#include <stdio.h>
2 int kvadrat(int x)
```

2 Kontrola toka

```
4 {
6     /* promenljive u listi argumenata funkcije, kao i one
       deklarisanе u samoj funkciji, lokalne su za tu funkciju
       sto znaci da se promenljive x i y neće "videti" nigde izvan
       funkcije kvadrat (ni u funkciji main ni u funkciji kub)
       */
10
12     int y;
14     y = x*x;
16     return y;
18 }
20
22 int kub(int a)
24 {
26     /*
       u listi argumenata funkcije mozemo, a ne moramo, imati
       promenljivu
       istog naziva kao promenljiva koja je deklarisanа u main
       funkciji
       (u ovom slucaju promenljiva a); ova promenljiva se razlikuje
       od promenljive a deklarisanе u main funkciji i vidljiva je
       samo unutar funkcije kub
       */
28     return a*a*a;
30 }
32
34 int main()
36 {
38     int a, kv, kb;
39     printf("Unesi ceo broj:");
40     scanf("%d", &a);
41
42     kv = kvadrat(a); /* promenljivoj kv dodeljujemo povratnu vrednost
       funkcije kvadrat */
43     kb = kub(a);      /* promenljivoj kb dodeljujemo povratnu vrednost
       funkcije kub */
44
45     printf("Kvadrat broja %d je %d, a njegov kub je %d\n", a, kv, kb);
46     return 0;
47 }
```

Rešenje 2.118

```
1 /*
2  Napisati program koji za uneti realan broj x i ceo broj n ispisuje
3  vrednost stepena x^n. Unosenje promenljivih, racunanje stepena i
4  ispis promenljivih realizovati u posebnim funkcijama.
5  */
6
7 #include <stdio.h>
8 #include <stdlib.h>
```

```

9  float stepen(float a, int b)
11 {
12     float s=1;
13     int i;
14
15     for(i=0;i<abs(b);i++)
16         s=s*a;
17
18     return b>0 ? s : 1/s;    /* ukoliko je izlozilac b negativan,
19                             izracunamo a^|b| i vracamo reciprocnu vrednost
20                             izracunatog stepena */
21 }
22
23 int main()
24 {
25     int n;
26     float x;
27     float s;
28
29     printf("Unesi jedan realan i jedan ceo broj:");
30     scanf("%f%d",&x,&n);
31
32     s = stepen(x,n);
33
34     printf("%f^%d=%f\n",x,n,s);
35
36     return 0;
37 }
38
39

```

Rešenje 2.119

```

1  /*
2   Napisati funkciju koja za dva data cela broja odredjuje
3   najveći zajednički delilac. Napisati potom glavni program
4   koji testira ovu funkciju.
5  */
6
7  #include <stdio.h>
8
9  int euklid(int x, int y)
10 {
11     int r;
12     /* Euklidov algoritam */
13     while(y)    /* algoritam se zaustavlja kada vrednost */
14     {           /* promenljive y postane nula */
15         r=x%y;
16         x=y;
17     }
18 }

```

2 Kontrola toka

```
17     y=r;
18     }
19
20     return x; /* nzd je sacuvan u promenljivoj x */
21 }
22
23 int main()
24 {
25     int a,b;
26     int nzd;
27
28     printf("unesi dva cela broja:");
29     scanf("%d%d", &a,&b);
30
31     nzd = euklid(a,b); /* promenljivoj nzd dodeljujemo povratnu
32                        vrednost funkcije euklid */
33
34     printf("najveci zajednicki delilac za %d i %d je %d\n", a,b,nzd);
35
36     return 0;
37 }
```

Rešenje 2.120

```
/*
2  Napisati funkciju koja za dato n vraca zbir reciprocnih vrednosti
   brojeva od 1 do n.
   Napisati program koji omogucava korisniku da unese prirodan broj n, a
   potom ispisuje zbir reciprocnih
4  vrednosti brojeva od 1 do n koristeći funkciju float zbir_reciprocnih
   (int n). Rezultat zaokruziti
   na dve decimalne.
6  */
7
8  #include <stdio.h>
9
10 float zbir_reciprocnih(int n)
11 {
12     float z=0;
13     int i;
14     for(i=1;i<=n;i++)
15         z+=1.0/i; /* da bismo dobili reciprocnu vrednost broja, vazno je
16                  da izbegnemo celobrojno deljenje dva cela broja */
17     return z; /* tako sto ce npr deljenik biti 1.0 umesto 1 */
18 }
19
20 int main()
21 {
22     int n;
23     printf("Unesi jedan pozitivan ceo broj:\n");
24     scanf("%d", &n);
25 }
```

```

24 printf("Zbir reciprocnih vrednosti brojeva od 1 do %d je %.2f\n", n
    , zbir_reciprocnih(n));
/* povratna vrednost funkcije zbir_reciprocnih je float; funkciju
   mozemo pozvati u okviru
26 naredbe printf i umesto specifikatora %.2f bice ispisana
   povratna vrednost funkcije
   zbir_reciprocnih zaokruzena na dve decimale */
28 return 0;
}

```

Rešenje 2.121

```

1  /*
   Napisati funkciju koja racuna aritmeticku sredinu cifara datog celog
   broja.
3  Napisati potom glavni program koji omogucava korisniku da unese ceo
   broj
   i racuna aritmeticku sredinu njegovih cifara primenom napisane
   funkcije. Ispisati
5  izracunatu vrednost zaokruzenu na dve decimale.
   */
7
9  #include<stdio.h>
   #include<stdlib.h>

11 float aritmeticka_sredina(int x)
   {
13     int zbir_cifara=0;
     int broj_cifara=0;
15     char cifra;

17     if (x==0)      /* u slucaju da je uneta 0 */
         return 0; /* aritmeticka sredina cifara iznosi 0 i tu vrednost
            vracamo */
19

21     x=abs(x); /* uzimamo apsolutnu vrednost broja za slucaj da je
        negativan */

23     while(x)
        {
25         cifra=x%10;

27         broj_cifara++;
         zbir_cifara+=cifra;

29         x/=10;
31     }

33     return (0.0+zbir_cifara)/broj_cifara; /* posto su zbir_cifara i
        broj_cifara celobrojne vrednosti,

```

2 Kontrola toka

```

                                neophodno je da bar
jednu od njih konvertujemo u realnu                                kako bismo izbegli
35 celobrojno deljenje */
}
37
int main()
39 {
    int x;
41     printf("Unesi jedan ceo broj:");
    scanf("%d",&x);
43     printf("Aritmeticka sredina cifara broja %d iznosi %.2f\n", x,
        aritmeticka_sredina(x));
    return 0;
45 }
```

Rešenje 2.122

```

1  /*
   Napisati funkciju koja za dva realna broja x i y i jedan neoznaceni
   ceo broj n
3  ispisuje vrednosti funkcije sin u n ravnomerno rasporedjenih tacaka
   intervala [x,y].
   Napisati potom glavni program koji omogucava korisniku da unese
   potrebne vrednosti
5  i poziva napisanu funkciju.
   */
7
   #include <stdio.h>
9   #include <math.h>

11  void ispis(float x, float y, int n) /* funkcija nema povratnu
   vrednost; zbog toga je povratni tip void */
   {
13     float i;
        float korak=(y-x)/(n-1);

15     for(i=x;i<=y;i+=korak)
17         printf("sin(%.4f)=%.4f\n", i,sin(i));

19 }

21 int main()
   {
23     float a,b;
        int n;
        float t;
25     printf("Unesi dva realna broja:");
27     scanf("%f%f",&a,&b);
        printf("Unesi jedan ceo broj > 1:");
29     scanf("%u",&n);
   }
```

```

31  if (n<=1 || a==b)
32  {
33      printf("Nekorektan unos\n");
34      return -1;
35  }
36  if (b<a) /* u slucaju da je desni kraj intervala manji od levog */
37  {      /* zamenimo im mesta */
38      t=a;
39      a=b;
40      b=t;
41  }
42
43
44
45  ispis(a,b,n);
46
47  return 0;
48  }

```

Rešenje 2.123

```

/*
2  Napisati funkciju koja broji neparne cifre u zapisu datog celog broja
   . Napisati
   potom glavni program koji unosi cele brojeve dok se ne unese nula, i
   ispisuje
4  broj neparnih cifara svakog unetog broja koriscenjem napisane
   funkcije.
*/
6
8  #include<stdio.h>
9  #include<stdlib.h>
10
11 int broj_ncifara(int x)
12 {
13     int s=0;
14     char cifra;
15     x = abs(x);
16
17     while(x)
18     {
19         cifra = x%10;
20         s+=(cifra%2); /* izraz cifra%2 ima vrednost 1 kada je cifra
21                        neparna,
22                        a 0 kada je cifra parna */
23         x/=10;
24     }
25     return s;
26 }

```

2 Kontrola toka

```
26 | int main()
28 | {
30 |     int x;
32 |     do
34 |     {
36 |         scanf("%d",&x);
38 |         printf("Broj neparnih cifara u zapisu broja %d: %d\n", x,
40 |             broj_ncifara(x));
42 |     } while(x!=0);
44 |
46 |     return 0;
48 | }
```

Rešenje 2.124

```
1 | /*
2 | Napisati funkciju koja ispituje da li je dati ceo broj prost.
3 | Funkcija treba
4 | da vrati 1 ako je broj prost i 0 u suprotnom. Napisati potom glavni
5 | program
6 | koji za uneti ceo broj n ispisuje prvih n prostih brojeva.
7 | */
8 |
9 | #include <stdio.h>
10 | #include <math.h>
11 |
12 | int prost (int x) /* 1-broj je prost, 0-broj nije prost */
13 | {
14 |     int i;
15 |
16 |     if (x==2 || x==3) /* brojevi 2 i 3 su prosti */
17 |         return 1;
18 |
19 |     if (x%2==0) /* parni brojevi nisu prosti */
20 |         return 0;
21 |
22 |     for (i=3; i<=sqrt(x);i+=2) /* trazimo delioca */
23 |         if (x%i==0) /* ako je pronadjen, to znaci da broj nije prost */
24 |             return 0; /* završavamo funkciju */
25 |
26 |     /* ukoliko izvršavanje funkcije dodje do poslednje naredbe return,
27 |        to znaci da broj nije ispunio nijedan od prethodnih uslova
28 |        (nije ni 2, ni 3, ni paran, niti ima ijednog delioca), odakle
29 |        sledi da je prost i zbog toga vratamo 1
30 |     */
31 |     return 1;
32 | }
33 |
34 | int main()
35 | {
```



```

35  int n;
scanf("%d",&n);
37  int i,j;

i=1; /* kandidat za prost broj */
39  j=0; /* brojac prostih brojeva */
while(j<n)
41  {
    if (prost(i))          /* ako je broj prost */
43  {
        printf("%d\n", i); /* stampamo ga i */
45        j++;             /* uvecavamo brojac prostih brojeva */
    }
47    i++; /* bilo da je i prost ili ne, uvecavamo ga za 1 i
        nastavljam sa sledecom iteracijom */
    }
49
51  return 0;
}

```

Rešenje 2.125

```

1  /*
   Napisati funkciju koja ispituje da li se cifra c nalazi u zapisu
   celog broja x.
3  Napisati potom glavni program koji za uneti ceo broj i unetu cifru
   poziva
   napisanu funkciju i ispisuje odgovarajucu poruku.
5  */

7  #include<stdio.h>
   #include<stdlib.h>

9

11 int sadrzi(int x, int c)
   {
13     char cifra;
    x=abs(x);
    while(x)
15     {
        cifra = x%10;
17         if (cifra==c)
            return 1;
        x/=10;
19     }
21     return 0;
   }
23 int main()
   {
25     int x;
    int c;
27     printf("Unesi jedan ceo broj i jednu cifru:");

```

2 Kontrola toka

```
scanf("%d%d",&x,&c);
29 if (sadrzi(x,c))
    printf("Cifra %d se nalazi u zapisu broja %d\n",c,x);
31 else
    printf("Cifra %d se ne nalazi u zapisu broja %d\n",c,x);
33 return 0;
}
```

Rešenje 2.126

```
/*
2 a) Napisati funkciju sve_parne_cifre koja ispituje da li se dati ceo
    broj sastoji isključivo iz parnih cifara. Funkcija treba
4 da vrati 1 ako su sve cifre broja parne i 0 u suprotnom.

6 b) Napisati funkciju sve_cifre_jednake koja ispituje da li su sve
    cifre datog celog broja jednake. Funkcija treba
8 da vrati 1 ako su sve cifre broja jednake i 0 u suprotnom.

c) Napisati potom glavni program koji na uneti ceo broj primenjuje
    napisane funkcije i ispisuje odgovarajuće poruke.

10 Na primer, za uneti broj 222, program treba da ispise:
12 Sve cifre broja su parne.
    Sve cifre broja su jednake.
14
16 A za uneti broj -284:
    Sve cifre broja su parne.
    Broj sadrži različite cifre
18
19 */
20 #include <stdio.h>
21 #include <stdlib.h>
22
23 int sve_parne_cifre(int x) /* funkcija vraća 1 ako su sve cifre broja
    parne i 0 u suprotnom */
24 {
25     char d;
26     x=abs(x); /* uzimamo apsolutnu vrednost broja za slučaj da je
        broj negativan */
27     while (x>0)
28     {
29         d=x%10; /* izdvajamo cifru broja */
30
31         if (d%2==1) /* u slučaju da je neparna, to znači da nisu sve
            cifre broja parne */
32             return 0; /* vraćamo 0 */
33
34         x/=10; /* "uklanjamo" poslednju cifru broja celobrojnim
            deljenjem sa 10 */
    }
}
```

```
    }
36
    return 1;      /* ukoliko se while petlja završila, to znači da
                   uslov d%2==1 nije
38                   nijednom bio ispunjen i da su sve cifre broja
                   parne; zbog toga
                   vraćamo 1
40                   */
42 }

44 int sve_cifre_jednake(int x) /* funkcija vraća 1 ako su sve cifre
    broja jednake i 0 u suprotnom */
{
46     char d;
    char prva_cifra;
48     x=abs(x);
    prva_cifra = x%10; /* izdvajamo prvu cifru broja */
50     x/=10;           /* broj delimo sa 10 jer smo prvu cifru već
    izdvojili */

52     while(x)
    {
54         d = x%10;

56         if (d!=prva_cifra)
            return 0;

58         x/=10;
60     }

62     return 1;
    }
64 main()
{
66     int x;
    int d;

68     printf("unesi ceo broj:");
70     scanf("%d", &x);

72     if (sve_parne_cifre(x))
        printf("Sve cifre broja su parne\n");
74     else
        printf("Broj sadrži bar jednu neparnu cifru\n");

76     if (sve_cifre_jednake(x))
        printf("Sve cifre broja su jednake\n");
78     else
        printf("Broj sadrži različite cifre \n");
80 }
82 }
```

Rešenje 2.127

```
/*
2 Napisati funkciju koja za dva uneta neoznacena broja x i n utvrđuje
  da li je x neki stepen
  broja n. Ukoliko jeste, funkcija vraća izlozilac stepena, a u
  suprotnom vraća -1. Napisati
4 potom glavni program koji testira ovu funkciju.
*/

6
8 #include <stdio.h>

10 int je_stepen(unsigned x, unsigned n) /* funkcija vraća izlozilac
   stepena ukoliko broj x jeste neki stepen broja n */
12 {
14     int i=1;
16     int s=n;

18     while(s<x)
20     {
22         s=s*n;
24         i++;
26     }

28     if (s==x)
30         return i;

32     return -1;
34 }

36 int main()
38 {
40     unsigned x;
42     unsigned n;
44     int st;

46     scanf("%u%u",&x,&n);

48     st = je_stepen(x,n);

50     if (st!=-1)
52         printf("%u=%u^%d\n",x,n,st);
54     else
56         printf("%u nije stepen broja %u\n",x,n);

58     return 0;
60 }
```

Rešenje 2.128

```

/*
2
    Napisati funkciju
4
    double e_na_x(double x, double eps)
6
    koja racuna vrednost e^x kao parcijalnu sumu reda
8    suma(x^n/n!), gde indeks n ide od
    od 0 do beskonacno, pri cemu se sumiranje vrsi dok
10   je razlika sabiraka u redu po apsolutnoj vrednosti
    manja od eps. Napisati potom program koji omogucuje
12   korisniku da unese jedan realan broj x i ispisuje
    vrednost e^x.
14
*/
16
#include<stdio.h>
18 #include<math.h>

20 double e_na_x(double x, double eps)
{
22     double s=1;
    double clan=1;
24     int n=1;

26     /*
        parcijalnu sumu formiramo tako sto u svakoj iteraciji petlje
28     promenljivoj s dodamo jedan sabirak sume oblika (x^n)/n! koji
        cuvamo u promenljivoj clan

30
        svaki sabirak mozemo da dobijemo na osnovu prethodnog tako sto
32     ga pomnozimo sa x i podelimo sa n, koje predstavlja redni broj
        sabirka u sumi

34
        prvi sabirak (kome odgovara n=0) iznosi 1; zbog toga promenljive
36     s i clan inicijalizujemo na vrednost 1

38
        sumiranje se sprovodi dogod je sabirak po apsolutnoj vrednosti
        veci od trazene tacnosti eps
40     */

42     do
    {
44         clan = (clan*x)/n;
        s += clan;
46         n++;
    } while(fabs(clan)>eps);

48     return s;
50 }

52 int main()

```

```
54 {
    double x,eps;
    printf("x=");
56 scanf("%lf", &x);
    printf("eps=");
58 scanf("%lf", &eps);

60 printf("e~%f=%f\n", x, e_na_x(x,eps));
    return 0;
62 }
```

Rešenje 2.129

```
/*
2 Za dati broj moze se formirati niz tako da je svaki sledeci clan niza
  dobijen
  kao suma cifara prethodnog clana niza. Broj je srecan ako se dati niz
  zavrшава sa
4 jedinicom. Napisati program koji za uneti broj odredjuje da li je
  srecan.
  Na primer:
6 - broj 1234 je srecan jer je zbir njegovih cifara 10, dalje zbir
  cifara broja 10 je 1.
  - broj 999 nije srecan jer je njegov zbir cifara 27, zbir cifara
  broja 27 je 9.
8 - broj 991 je srecan, zbir njegovih cifara je 19, zbir cifara broja
  19 je 10, zbir cifara
  broja 10 je 1.
10 - broj 372 nije srecan, zbir njegovih cifara je 12, zbir cifara broja
  12 je 3

12 Napisati funkciju koja vraca 1 ako je broj srecan, a 0 u suprotnom.

14 Napisati program koji omogućava korisniku da unese prirodan broj,
  poziva funkciju
  i ispisuje da li je dati broj srecan. Potom traziti od korisnika da
  unese prirodan
16 broj n i ispisati sve srecne brojeve od 1 do n.
  */
18
#include<stdio.h>
20
int zbir_cifara(int x)
22 {
    int s=0;
    char cifra;
24 while(x)
26 {
    cifra = x%10;
28 s+=cifra;
    x/=10;
}
```

```

30     }
31     return s;
32 }
33
34 int srecan(int x)
35 {
36     int s; /* promenljiva s sadrzi sumu cifara */
37
38     do
39     {
40         s=zbir_cifara(x);
41         x=s; /* kada izracunamo sumu cifara, dodeljujemo je promenljivoj
42             x jer iz te promenljive izdvajamo cifre u funkciji zbir_cifara
43             */
44     } while(x>=10);
45
46     return (x==1);
47 }
48
49 int main()
50 {
51     unsigned n;
52     int i;
53     printf("Unesi jedan neoznaceni broj:");
54     scanf("%u",&n);
55
56     for(i=1;i<=n;i++)
57         if (srecan(i))
58             printf("%d je srecan\n", i);
59
60     return 0;
61 }

```

Rešenje 2.130

```

/*
2  . a) Napisati funkciju
3
4     int konverzija (int c)
5
6  koja prebacuje veliko slovo u ekvivalentno malo i obrnuto.
7
8  b) Napisati program koji omogućava korisniku da unese niz karaktera
9  sa tastature, a potom ispisuje uneseni niz konvertovanih karaktera.
10 Na primer, za uneti tekst "Kolokvijum iz Progi je 1.12." program
11 treba da ispise "kOLOVKIJUM IZ pROGI JE 1.12."
12
13 */
14 #include <stdio.h>

```

```
16 int konverzija(int c)
17 {
18     /* ključna rec return vraća povratnu vrednost funkcije (ako je ima)
19     */
20     /* i završava izvršavanje funkcije */
21
22     if (c>='A' && c<='Z')
23         return c+'a'-'A';
24
25     if (c>='a' && c<='z')
26         return c-'a'+'A';
27
28     return c;
29 }
30
31 int main()
32 {
33     int c;
34
35     while((c=getchar())!=EOF) /* korisnik unosi karakter po karakter
36         do konstante EOF */
37         putchar(konverzija(c)); /* funkcija putchar ispisuje jedan
38                                 karakter na standardni izlaz */
39
40     return 0;
41 }
```

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

Rešenje 2.155

3

Predstavljanje podataka

3.1 Nizovi

Zadatak 3.1 Tekst

[Rešenje [3.1](#)]

Zadatak 3.2 Tekst

[Rešenje [3.2](#)]

Zadatak 3.3 Tekst

[Rešenje [3.3](#)]

Zadatak 3.4 Tekst

[Rešenje [3.4](#)]

Zadatak 3.5 Tekst

[Rešenje [3.5](#)]

Zadatak 3.6 Tekst

[Rešenje [3.6](#)]

Zadatak 3.7 Tekst

[Rešenje [3.7](#)]

Zadatak 3.8 Tekst

[Rešenje 3.8]

Zadatak 3.9 Tekst

[Rešenje 3.9]

Zadatak 3.10 Tekst

[Rešenje 3.10]

Zadatak 3.11 Sa standardnog ulaza se unosi dimenzija niza (broj manji od 100), a zatim i njegovi elementi. Napisati program koji kvadrira sve negativne elemente niza i ispisuje rezultujući niz.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 6
Unesite elemente niza:
12.34 -6 1 8 32.4 -16
12.34 36 1 8 32.4 256
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 9
Unesite elemente niza:
-8.25 6 17 2 -1.5 1 -7 2.65 -125.2
68.0625 6 17 2 2.25 1 49 2.65 15675.04
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 4
Unesite elemente niza:
9.53 5 1 4.89
9.53 5 1 4.89
```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.12 Sa standardnog ulaza se učitava dimenzija niza (broj manji od 100), elemente niza i jedan ceo broj k . Napisati program koji štampa indekse elemenata koji su deljivi sa k .

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite dimenziju niza: 4
Unesite elemente niza: 10 14 86 20
Unesite broj k: 5
0 3
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite dimenziju niza: 4
Unesite elemente niza: 6 14 8 9
Unesite broj k: 5
U nizu nema elemenata koji su deljivi brojem 5!
```

Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite dimenziju niza: 6
|| Unesite elemente niza: 8 9 11 -4 8 11
|| Unesite broj k: 2
|| 0 3 4

```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.13 Napisati program koji sa standardnog ulaza učitava dimenziju niza (broj manji od 100) i elemente niza, a zatim štampa niz u kojem su najveći i najmanji element niza razmenili mesta.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite dimenziju niza: 5
|| Unesite elemente niza: 8 -2 11 19 4
|| 8 19 11 -2 4

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite dimenziju niza: 10
|| Unesite elemente niza:
|| 46 -2 51 8 -5 66 2 8 3 14
|| 46 -2 51 8 66 -5 2 8 3 14

```

Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite dimenziju niza: 145
|| Greska: pogresan unos!

```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.14 Napisati program koji učitava karaktere sa ulaza (najviše njih 100) sve do pojave karaktera *, a zatim ih ispisuje u redosledu suprotnom od redosleda čitanja.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite karakter: a
|| Unesite karakter: 8
|| Unesite karakter: 5
|| Unesite karakter: Y
|| Unesite karakter: I
|| Unesite karakter: o
|| Unesite karakter: ?
|| Unesite karakter: *
|| ? o I Y 5 8 a

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite karakter: g
|| Unesite karakter: g
|| Unesite karakter: 2
|| Unesite karakter: 2
|| Unesite karakter: )
|| Unesite karakter: )
|| Unesite karakter: *
|| ) ) 2 2 g g

```

3 Predstavljanje podataka

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite karakter: U  
|| Unesite karakter: 4  
|| Unesite karakter: a  
|| Unesite karakter: u  
|| Unesite karakter: *  
|| u a 4 U
```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.15 Napisati program koji za dva cela broja x i y koja se učitavaju sa standardnog ulaza proverava da li se zapisuju pomoću istih cifara. Napomena: iskoristiti niz za čuvanje broja pojavljivanja svake od cifara.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite dva broja: 251 125  
|| Brojevi se zapisuju istim ciframa!
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite dva broja: 8898 9988  
|| Brojevi se ne zapisuju istim ciframa!
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite dva broja: -7391 1397  
|| Brojevi se zapisuju istim ciframa!
```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.16 Sa standardnog ulaza se učitava dimenzija niza (broj manji od 100), zatim i elementi dvaju nizova a i b . Napisati program koji formira i ispisuje niz c čiju prvu polovinu čine elementi niza b , a drugu polovinu elementi niza a .

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj n: 3  
|| Unesite elemente niza a: 4 -8 32  
|| Unesite elemente niza b: 5 2 11  
|| 5 2 11 4 -8 32
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj n: 4  
|| Unesite elemente niza a: 1 0 -1 0  
|| Unesite elemente niza b: 5 5 5 3  
|| 5 5 5 3 1 0 -1 0
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite dimenziju niza: 145  
|| Greska: pogresan unos!
```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.17 Sa standardnog ulaza se unosi dimenzija niza a (broj manji od 100), a zatim i njegovi elementi. Napisati program koji od datog niza formira niz b u koji ulaze elementi niza a koji se pojavljuju tačno 3 puta.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 8
Unesite elemente niza a:
4 11 4 6 8 4 6 6
Elementi niza b: 4 6
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 13
Unesite elemente niza a:
-8 26 7 2 1 1 7 2 2 2 7 5 1
Elementi niza b: 7 1
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 2
Unesite elemente niza a:
9 5
Elementi niza b:
```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.18 Sa standardnog ulaza se, redom, učitavaju dimenzija i elementi dva niza a i b . Napisati program koji određuje njihovu uniju, presek i razliku (redosled prikaza elemenata nije bitan). Pretpostaviti da će nizovi imati manje od 100 elemenata.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza a: 5
Unesite elemente niza a: 2 8 1 5 2
Unesite broj elemenata niza b: 3
Unesite elemente niza b: 5 7 8
Unija: 2 8 1 5 2 5 7 8
Presek: 5
Razlika: 2 1 2
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza a: 3
Unesite elemente niza a: 11 4 4
Unesite broj elemenata niza b: 2
Unesite elemente niza b: 18 9
Unija: 11 4 4 18 9
Presek:
Razlika: 11 4 4
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza a: 6
Unesite elemente niza a: 12 7 9 12 5 1
Unesite broj elemenata niza b: 4
Unesite elemente niza b: 1 12 22 12
Unija: 12 7 9 12 5 1 1 12 22 12
Presek: 12 12 1
Razlika: 7 9 5
```

[Rešenje 3.37]

3 Predstavljanje podataka

Zadatak 3.19 Napisati program koji učitava dimenziju niza (broj manji od 100) i elemente niza, a zatim formira i ispisuje niz koji se dobija izbacivanjem svih neparnih elemenata niza. Zadatak rešiti na dva načina: korišćenjem pomoćnog niza i transformacijom polaznog niza.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj elemenata niza: 4  
|| Unesite elemente niza: 8 9 15 12  
|| 8 12
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj elemenata niza: 6  
|| Unesite elemente niza: 21 5 3 22 19 188  
|| 22 188
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj elemenata niza: 4  
|| Unesite elemente niza: 133 129 121 101
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj elemenata niza: 8  
|| Unesite elemente niza: 15 -22 -23 13 18 46 14 -31  
|| -22 18 46 14
```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.20 Napisati program koji učitava dimenziju niza (broj manji od 100) i elemente niza, a zatim formira i ispisuje niz koji se dobija izbacivanjem svih elemenata koji su prosti brojevi. Zadatak rešiti na dva načina: korišćenjem pomoćnog niza i transformacijom polaznog niza. Napomena: brojeve -1 i 1 smatrati prostim.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj elemenata niza: 5  
|| Unesite elemente niza: 11 5 6 48 8  
|| 6 48 8
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj elemenata niza: 4  
|| Unesite elemente niza: 11 5 19 21  
|| 21
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite broj elemenata niza: 5  
|| Unesite elemente niza: 12 18 9 31 7  
|| 12 18 9
```


Primer 4

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 3
|| Unesite elemente niza: -31 11 -19

```

Primer 5

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 5
|| Unesite elemente niza: -2 15 -11 8 7
|| 15 8

```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.21 Napisati funkciju *int prebrojavanje(int a[], int n)* koja izračunava broj elemenata niza celih brojeva *a* dužine *n* koji su manji od poslednjeg elementa niza. Napisati i program koji testira rad funkcije. Pretpostaviti da dužina niza neće biti veća od 100.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 4
|| Unesite elemente niza: 11 2 4 9
|| 2

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 7
|| Unesite elemente niza: 7 2 1 14 65 2 8
|| 4

```

Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 5
|| Unesite elemente niza: 25 18 29 30 14
|| 0

```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.22 Napisati funkciju *int prebrojavanje(int a[], int n)* koja izračunava broj parnih elemenata niza celih brojeva *a* dužine *n* koji prethode maksimalnom elementu niza. Napisati i program koji testira rad funkcije. Pretpostaviti da dužina niza neće biti veća od 100.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 4
|| Unesite elemente niza: 11 2 4 9
|| 0

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 7
|| Unesite elemente niza: 7 2 1 14 65 2 8
|| 2

```

Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 5
|| Unesite elemente niza: 25 18 29 30 14
|| 1

```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.23 Napisati funkciju *int prebrojavanje_cifre(char s[], int n)* koja izračunava broj cifara u nizu karaktera *a* dužine *n*. Napisati i program koji testira rad funkcije. Pretpostaviti da dužina niza neće biti veća od 100.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 5
Unesite elemente niza:
4
+
A
u
8
Broj cifara je: 2
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 7
Unesite elemente niza:
J
M
a
5
5
-
2
Broj cifara je: 3
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 3
Unesite elemente niza:
e
k
F
Broj cifara je: 0
```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.24 Napisati funkciju *int zbir(int a[], int n, int i, int j)* koja računa zbir elemenata niza celih brojeva *a* dužine *n* od pozicije *i* do pozicije *j*. Napisati i program koji testira rad funkcije. Pretpostaviti da dužina niza neće biti veća od 100.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 5
Unesite elemente niza: 11 5 6 48 8
Unesite vrednosti za i i j: 0 2
Zbir je: 22
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 3
Unesite elemente niza: -2 8 1
Unesite vrednosti za i i j: 8 12
Greska: nekorektne vrednosti granica!
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 7
Unesite elemente niza: -2 5 9 11 6 -3 -4
Unesite vrednosti za i i j: 2 5
Zbir: 23
```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.25 Napisati funkciju *float zbir_pozitivnih(float a[], int n, int k)* koja izračunava zbir prvih k pozitivnih elemenata realnog niza a dužine n . Napisati i program koji testira rad funkcije. Pretpostaviti da dužina niza neće biti veća od 100.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 8
|| Unesite elemente niza:
|| 2.34 1 -12.7 5.2 -8 -6.2 7 14.2
|| Unesite vrednost za k: 3
|| Zbir je: 8.54
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 3
|| Unesite elemente niza:
|| -6.598 -8.14 -15
|| Unesite vrednost za k: 4
|| Zbir je: 0.00
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 7
|| Unesite elemente niza:
|| -35.11 5.29 -1.98 12.1 12.2 -3.33 -4.17
|| Unesite vrednost za k: 15
|| Zbir: 29.59
```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.26 Napisati funkciju *void kvadriranje(float a[], int n)* koja kvadrira elemente realnog niza a dužine n koji se nalaze na parnim pozicijama. Napisati i program koji testira rad funkcije. Pretpostaviti da dužina niza neće biti veća od 100.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 8
|| Unesite elemente niza:
|| 2.34 1 -12.7 5.2 -8 -6.2 7 14.2
|| 5.4756 1 161.29 5.2 64 -6.2 49 14.2
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 3
|| Unesite elemente niza:
|| -6 -8.14 -15
|| 36 -8.14 225
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 1
|| Unesite elemente niza:
|| -35.11
|| 1232.71
```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.27 Filip-Janicic? Napisati funkciju (i program koji je testira) koja:

- (a) proverava da li dati niz sadrži dati broj;
- (b) pronalazi indeks prve pozicije na kojoj se u nizu nalazi dati broj (-1 ako niz ne sadrži broj).
- (c) pronalazi indeks poslednje pozicije na kojoj se u nizu nalazi dati broj (-1 ako niz ne sadrži broj).
- (d) izračunava zbir svih elemenata datog niza brojeva;
- (e) izračunava prosek (aritmetičku sredinu) svih elemenata datog niza brojeva;
- (f) izračunava najmanji element datog elemenata niza brojeva;
- (g) određuje poziciju najvećeg elementa u nizu brojeva (u slučaju više pojavljivanja najvećeg elementa, vratiti najmanju poziciju);
- (h) proverava da li je dati niz brojeva uređen neopadajuće

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.28 Filip-Janicic? Napisati funkciju (i program koji je testira) koja:

- (a) izbacuje poslednji element niza;
- (b) izbacuje prvi element niza (napisati varijantu u kojoj je bitno očuvanje redosleda elemenata i varijantu u kojoj nije bitno očuvanje redosleda);
- (c) izbacuje element sa date pozicije k ;
- (d) ubacuje element na kraj niza;
- (e) ubacuje element na početak niza;
- (f) ubacuje dati element x na datu poziciju k ;
- (g) izbacuje sva pojavljivanja datog elementa x iz niza.

Napomena: funkcija kao argument prima niz i broj njegovih trenutno popunjenih elemenata, a vraća broj popunjenih elemenata nakon izvođenja zahtevane operacije.

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.29 Filip-Janicic? Napisati funkciju (i program koji je testira) koja:

- (a) određuje dužinu najduže serije jednakih uzastopnih elemenata u datom nizu brojeva;
- (b) određuje dužinu najvećeg neopadajućeg podniza datog niza celih brojeva;
- (c) određuje da li se jedan niz javlja kao podniz uzastopnih elemenata drugog;
- (d) određuje da li se jedan niz javlja kao podniz elemenata drugog (elementi ne moraju da budu uzastopni, ali se redosled pojavljivanja poštuje);
- (e) obrće dati niz brojeva;
- (f) rotira sve elemente datog niza brojeva za k pozicija ulevo;
- (g) rotira sve elemente datog niza brojeva za k pozicija udesno;
- (h) izbacuje višestruka pojavljivanja elemenata iz datog niza brojeva (napisati varijantu u kojoj se zadržava prvo pojavljivanje i varijantu u kojoj se zadržava poslednje pojavljivanje).
- (i) spaja dva niza brojeva koji su sortirani neopadajući u treći niz brojeva koji je sortiran neopadajući.

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.30 Napisati funkciju `int f3(int a[], int n, int b[], int m)` i ispituje da li prvi sadrži bar dva broja koji se pojavljuju u drugom nizu. Povratna vrednost je dakle, 0, ili 1. Testirati pozivom u main-u. Maksimalna dužina niza je 100 elemenata.

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.31 Napisati C funkciju koja u proslećenom nizu eliminiše sve brojeve koji nisu deljivi svojim indeksom (vrednost na indeksu 0 zadržati, jer nije dozvoljeno deljenje sa 0). Niz reorganizovati, tako da nema *rupa* koje su nastale eliminacijom elemenata. Kao rezultat funkcije vratiti novu dimenziju niza.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 10
|| Unesite elemente niza:
|| 4 2 1 6 7 8 10 2 16 3
|| 4 2 6 16

```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.32 Implementirati funkciju `int min_max(int a[], int n)` koja prihvata celobrojni niz, pronalazi indekse najmanjeg i najvećeg elementa tog niza koristeći samo jedan prolaz (jednu petlju), a zatim kao povratnu vrednost vraća manji od ta dva indeksa.

Program testirati pozivom funkcije iz main programa i ispisom rezultata na standardni izlaz, pri čemu korisnik sa standardnog ulaza unosi niz dužine 10 elemenata.

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.33 Napisati funkciju `void brojanje(int a[], int brojac[], int N)` čiji su argumenti `a` i `brojac` celobrojni nizovi dimenzije `N`. Vrednosti elemenata niza `a` su između 0 i `N - 1`. Funkcija izračunava elemente niza `brojac` tako da je `brojac[i]` jednak broju pojavljivanja broja `i` u nizu `a`. Program testirati pozivom funkcije iz main programa - korsnik učitava broj `N` i potom niz `a` dužine `N`, potom poziva funkciju i potom na standardnom izlazu izpisuje dobijeni niz.

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.34 Napisati funkciju `int ind(int a[],int n)` koja kao povratnu vrednost ima indeks onog elementa niza koji je po vrednosti najbliži srednjoj vrednosti onih elemenata niza brojeva koji su deljivi sa 3.

Program testirati pozivom funkcije iz main programa i ispisom rezultata na standardni izlaz, pri čemu korisnik sa standardnog ulaza unosi broj `n`, a zatim niz od `n` celih brojeva (maksimalna dimenzija niza je 100 elemenata).

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 5
|| Unesite elemente niza:
|| 1 2 3 4 5
|| 2
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 5
|| Unesite elemente niza:
|| 3 6 2 4 7
|| 3
```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.35 Sa standardnog ulaza se unosi jedna linija teksta. Napisati program koji prikazuje koliko puta se javilo svako od slova engleskog alfabeta (ne praviti razliku između velikih i malih slova).

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| haHJJkL
|| a:1 b:0 c:0 d:0 e:0 f:0 g:0 h:2 i:0 j:2 k:1 l:1 m:0 n:0 o:0 p:0 q:0 r:0 s:0t:0 u:0 v:0 w:0 x:0 y:0 z:0
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
```

```
DanaS j3 _j_utRo laBU78d
```

```
a:3 b:1 c:0 d:2 e:0 f:0 g:0 h:2 i:0 j:2 k:0 l:1 m:0 n:1 o:1 p:0 q:0 r:1 s:1t:1 u:2 v:0 w:0 x:0 y:0 z:0
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
```

```
Sao PaoLo 1998 _JuZna Amerika90
```

```
a:5 b:0 c:0 d:2 e:1 f:0 g:0 h:0 i:1 j:1 k:1 l:1 m:1 n:1 o:3 p:1 q:0 r:1 s:1t:0 u:1 v:0 w:0 x:0 y:0 z:0
```

Primer 4

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
```

```
Ixxx kk 3yyy 4qqqq
```

```
a:0 b:0 c:0 d:0 e:0 f:0 g:0 h:0 i:1 j:0 k:2 l:0 m:0 n:0 o:0 p:0 q:4 r:0 s:0t:0 u:0 v:0 w:0 x:3 y:3 z:0
```

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.36 Napisati program koji sa standardnog ulaza učitava 50 celih brojeva i razdvaja ih na parne i neparne tako što parne brojeve upisuje na početak niza, a neparne na kraj niza. Ispisati niz dobijen na taj način. Nije dozvoljeno koristiti dodatne nizove.

[Rešenje 3.37]

Zadatak 3.37

- Napisati funkciju `void brojanje(int a[], int brojac[], int N)` čiji su argumenti `a` i `brojac` celobrojni nizovi dimenzije N . Vrednosti elementa niza `a` su između 0 i $N - 1$. Funkcija izračunava elemente niza `brojac` tako da je i -ti element `brojac[i]` jednak broju pojavljivanja broja i u nizu `a`.
- Za celobrojni niz `a` dimenzije N kažemo da je *permutacija* ako sadrži sve brojeve i : $0 \leq i \leq N$. Sastaviti funkciju `int DaLiJePermutacija(int a[], int N)` koja vraća `1` ako je niz `a` permutacija, a `0` inače. (koristiti funkciju `brojanje`).

[Rešenje 3.37]

3.2 Rešenja

Rešenje 3.1

3 Predstavljanje podataka

```
1  /*
   Napisati program koji racuna skalarni proizvod dva vektora. Svaki
   vektor
3  je zadat kao celobrojni niz sa najvise 100 elemenata. Program treba
   da
   ucita dimenziju nizova (oba niza su iste dimenzije), zatim jedan po
5  jedan element niza i da ispise njihov skalarni proizvod na
   standardni
   izlaz.
7  */

9  #include <stdio.h>
   #define MAX 100
11
12  /*
13  Pretprocesorskom direktivom define uvode se simbolicka imena (u ovom
   slucaju
15  MAX) kojima se pridružuje nekakav tekst (u ovom slucaju 100). Pre
   kompilacije,
   sva pojavljivanja simbolickog imena MAX bice zamenjena pridruzenim
   tekstom
17  100. MAX nije promenljiva i za nju se tokom izvršavanja programa ne
   izdvaja
   memorijski prostor.
19
   MAX se u ovom zadatku koristi kao maksimalni broj elemenata niza.
   Ukoliko bismo zeleli
21  da izmenimo ovu vrednost, npr. da povecamo sa 100 na 200, sve
   sto bi bilo neophodno uraditi je da izmenimo tekst sa 100 na 200. Sa
   druge
23  strane, da nismo koristili pretprocesorsku direktivu i da smo svaki
   put
   umesto MAX direktno navodili vrednost 100, morali bismo da je
   izmenimo na svakom
25  mestu u kodu.
27  */
   int main()
29  {
       int a[MAX];
       int b[MAX];
       int n;
       int i;
       int s;
35
       printf("Unesi dimenziju niza:");
       scanf("%d", &n);
39
       if (n<1 || n>100)
```



```

41 {
    printf("Neispravan unos\n");
43     return -1;
44 }
45
46 /*
47     prvi element niza ima indeks 0, a poslednji n-1,
48     gde je n broj elemenata niza; elementima niza pristupamo
49     preko indeksa; na primer, ako niz a ima 5 elemenata, mozemo
50     im pristupiti pomocu
51     a[0], a[1], a[2], a[3], a[4]
52
53 */
54
55 for (i=0; i<n; i++)
56 {
57     printf("a[%d]=",i);
58     scanf("%d", &a[i]);
59 }
60
61 for (i=0; i<n; i++)
62 {
63     printf("b[%d]=",i);
64     scanf("%d", &b[i]);
65 }
66
67 s=0;
68
69 for (i=0; i<n; i++)
70     s = s + a[i]*b[i];
71
72 printf("Skalarni proizvod: %d\n",s);
73 return 0;
74 }

```

Rešenje 3.2

```

/*
2     Napisati program koji učitava broj elemenata niza (n<=100),
    zatim učitava elemente niza i ispisuje:
4     a) elemente niza koji se nalaze na parnim indeksima
    b) parne elemente niza
6
7 */
8
9 #include <stdio.h>
10 #define MAX 100
11
12 int main()
13 {
14     int a[MAX];

```

3 Predstavljanje podataka

```
16  int n;  
    int i;  
  
18  
    printf("Unesi dimenziju niza:");  
20  scanf("%d", &n);  
  
22  if (n<1 || n>MAX)  
  {  
24      printf("Nekorektan unos\n");  
      return -1;  
26  }  
  
28  
  
30  for (i=0; i<n; i++)  
  {  
32      printf("a[%d]=",i);  
      scanf("%d", &a[i]); /* učitavamo jedan po jedan element niza */  
34  }  
  
36  printf("Elementi sa parnim indeksima:\n");  
  for (i=0; i<n; i+=2)  
38      printf("a[%d]=%d\n",i,a[i]);  
  
40  printf("Parni elementi:\n");  
  for (i=0; i<n; i++)  
42      if (a[i]%2==0)  
          printf("a[%d]=%d\n",i,a[i]);  
44  
46  return 0;  
}
```

Rešenje 3.3

```
1  /*  
    Napisati program koji učitava jedan ceo broj a zatim ispisuje  
    koliko puta koja cifra ucestvuje  
3  u zapisu tog broja. Nije potrebno ispisivati da se neka cifra  
    pojavila 0 puta.  
  
5  Na primer, za uneti broj 4611, izlaz treba da bude:  
  
7  U zapisu broja 4611, cifra 1 se pojaviljuje 2 puta  
  U zapisu broja 4611, cifra 4 se pojaviljuje 1 puta  
9  U zapisu broja 4611, cifra 6 se pojaviljuje 1 puta  
  
11  A za uneti broj -252  
  
13  U zapisu broja -252, cifra 2 se pojaviljuje 2 puta
```

```
15      U zapisu broja -252, cifra 5 se pojaviljuje 1 puta
16
17  */
18
19  #include<stdio.h>
20  #include<stdlib.h>
21  #define MAX 100
22
23  int main()
24  {
25      int x;
26      int brojac[10];
27      char cifra;
28      int original;
29      int i;
30
31      printf("Unesi jedan ceo broj:");
32      scanf("%d",&x);
33
34      /*
35       svaki element niza brojac predstavlja
36       brojac za jednu cifru:
37       brojac[0] sadrzi broj nula
38       brojac[1] sadrzi broj jedinica
39       ...
40       brojac[9] sadrzi broj devetki
41
42       brojac se inicijalizuju na vrednost 0
43  */
44
45      for(i=0;i<10;i++)
46          brojac[i]=0;
47
48      /*
49       vrednost promenljive x ce biti unistena
50       u while petlji jer je u svakom koraku delimo
51       sa 10; njenu vrednost cuvamo u promenljivoj
52       original kako bismo mogli da je iskoristimo
53       na kraju prilikom ispisa
54  */
55      original = x;
56
57      /*
58       Uzimamo apsolutnu vrednost broja za slucaj
59       da je uneti broj negativan
60  */
61      x=abs(x);
62
63      /* Izdvajanje cifara broja */
64      do
65      {
66          cifra = x%10;
```

3 Predstavljanje podataka

```
        brojaci[cifra]++; /* Uvecavamo brojac odgovarajuće cifre */
67     x/=10;
    } while(x);

69     /* Ispis brojaca koji su razliciti od nule */
71     for(i=0;i<10;i++)
        if(brojaci[i])
73         printf("U zapisu broja %d, cifra %d se pojaviljuje %d puta\n",
            original, i, brojaci[i]);

75     return 0;
77 }
```

Rešenje 3.4

```
1  /* Napisati program koji ucitava karakter po karakter do EOF i
   ispisuje koliko se puta
   u unetom tekstu pojavila svaka cifra, svako malo slovo i svako
   veliko slovo. Ispisati
3  broj pojavljivanja samo za ona mala slova, velika slova i cifre
   koji su se u unetom
   tekstu pojavili >0 puta.
5  */

7  #include <stdio.h>

9

11 int main()
12 {
13     /* Za svaku dekadnu cifru definisemo jedan brojac (tj. imamo niz
       od 10 brojaca): brojaci[0] broji koliko se puta pojavio karakter
       '0', brojaci[1] broji koliko se puta pojavio karakter '1' i tako
15     dalje. Svi brojaci se inicijalizuju nulama.
       */
17     int cifre[10];
18     int mala[26];
19     int velika[26];

21     int c, i;

23     for(i=0;i<10;i++)
        cifre[i]=0;

25     for(i=0;i<26;i++)
26     {
27         mala[i]=0;
28         velika[i]=0;
29     }

31     while((c = getchar()) != EOF)
```

```

33 {
34
35     if (c>='A' && c<='Z')
36         velika[c-'A']++;
37     else if (c>='a' && c<='z')
38         mala[c-'a']++;
39     else if (c >='0' && c <= '9') /* Ako je karakter c dekadna cifra
... */
        cifre[c-'0']++;          /* Uvecavamo odgovarajuci brojac za
1 */
41
42     /*
43     Izraz c - '0' ce u slucaju da je c dekadna cifra imati
        upravo
        vrednost 0, 1, ..., 9 za karaktere '0', '1', ..., '9' respektivno,
45     a to su upravo indeksi u nizu brojac (jer niz ima 10 elemenata,
        pa su indeksi od 0 do 9). Time postizemo da brojac[0] broji
47     karaktere '0', itd. Isto vazi i za brojace za mala i velika slova.
        */
49 }
51
52 /* Prikazujemo elemente niza, tj. vrednosti brojaca: */
53 for(i = 0; i < 10; i++)
54     if (cifre[i]!=0)
55         printf("Karakter %c se pojavljuje %d puta\n", '0' + i,
        cifre[i]);
57
58 for(i = 0; i < 26; i++)
59     if (mala[i]!=0)
60         printf("Karakter %c se pojavljuje %d puta\n", 'a' + i,
        mala[i]);
61
62 for(i = 0; i < 26; i++)
63     if (velika[i]!=0)
64         printf("Karakter %c se pojavljuje %d puta\n", 'A' + i,
        velika[i]);
65
66 return 0;
67 }

```

Rešenje 3.5

```

/*
2  Napisati program koji ucitava dimenziju n dva celobrojna niza a i b
    (oba niza su iste dimenzije),
    zatim ucitava elemente oba niza i formira treci niz c tako sto
    naizmenicno rasporedjuje
4  elemente nizova a i b unutar njega: a_0,b_0,a_1,b_1,...,a_(n-1),b_(
    n-1). Program treba
    da ispise elemente novog niza c na standardni izlaz. Mozemo
    pretpostaviti da je maksimalni

```

3 Predstavljanje podataka

```
6   broj elemenata u nizovima a i b 100.
   */
8
   #include <stdio.h>
10  #define MAX 100

12  int main()
   {
14     int a[MAX];
       int b[MAX];
16     int c[2*MAX];

18     int n;
       int i,j;

20
       printf("Unesi dimenziju niza:");
22     scanf("%d", &n);

24     if (n<1 || n>MAX)
       {
26         printf("Neispravan unos\n");
           return -1;
28     }

30
       printf("\nUnesi elemente niza a:\n");
32     for(i=0;i<n;i++)
       {
34         printf("a[%d]=",i);
           scanf("%d", &a[i]);
36     }

38     printf("\nUnesi elemente niza b:\n");
39     for(i=0;i<n;i++)
40     {
41         printf("b[%d]=",i);
42         scanf("%d", &b[i]);
43     }

44
   /*
45     Koristimo dva indeksa:
46     1. i, sa kojim pristupamo
47        elementima niza a i b, i koji uvecavamo za 1
48        nakon svake iteracije,
49     2. j, sa kojim pristupamo
50        elementima niza c; s obzirom da u svakoj
51        iteraciji dodeljujemo vrednost za dva
52        elementa niza c (c[j] i c[j+1]), indeks
53        j uvecavamo za 2 nakon svake iteracije
54
   */
55     for(i=0,j=0;i<n;i++,j+=2)
56     {
```

```

58     c[j]=a[i];
    c[j+1]=b[i];
60 }

62 printf("\nNiz c:\n");
    for(i=0;i<2*n;i++)
64     printf("c[%d]=%d\n",i,c[i]);

66     return 0;
}

```

Rešenje 3.6

```

1  /*
    Napisati program koji ucitava dimenziju n celobrojnog niza a i
3  njegove elemente, a zatim iz niza a izbacuje sve elemente
    koji nisu deljivi svojom poslednjom cifrom, izuzev elemenata
5  cija je poslednja cifra 0 koji treba zadržati. Program treba da
    ispise
    izmenjeni niz na standardni izlaz. Mozemo pretpostaviti da niz a
7  sadrzi najvise 100 elemenata.
    */
9
11 #include <stdio.h>
#define MAX 100
13
15 int main()
17 {
    int a[MAX];
19
    int n;
    int i,j;
    char poslednja_cifra;
21     int novo_n;

23     printf("Unesi dimenziju niza:");
    scanf("%d", &n);
25

    if (n<1 || n>MAX)
27     {
        printf("Neispravan unos\n");
29         return -1;
    }
31

33     printf("\nUnesi elemente niza a:\n");
    for(i=0;i<n;i++)
35     {
        printf("a[%d]=",i);
37         scanf("%d", &a[i]);
    }
}

```

```
39 }
41 /*
43  Dodatni indeks j se uvecava u slucaju da element na indeksu
45  i treba da ostane u nizu, tj da je deljiv svojim
47  indeksom i; u suprotnom, j se nece uvecati i
49  element i ce u narednoj iteraciji biti zamenjen elementom koji
51  jeste deljiv svojim indeksom
53  */
55  for(i=0,j=0;i<n;i++)
57  {
59      poslednja_cifra = a[i]%10;
61
63      /*
65          zbog lenjog izracunavanja, ako je prvi uslov
67          u disjunkciji tacan, drugi se nece ispitivati
69          (jer ce tada disjunkcija biti tacna bez obzira
71          da li je drugi uslov tacan ili ne)
73          */
75      if (poslednja_cifra==0 || a[i]%poslednja_cifra==0)
77      {
79          a[j]=a[i];
81          j++;
83      }
85  }
87  /*
89      Izbacivanjem elemenata dimenzija niza se menja, odnosno
91      smanjuje se za broj izbacenih elemenata
93      */
95  novo_n=j;
97
99  printf("Nakon izmena:\n");
101  for(i=0;i<novo_n;i++)
103      printf("a [%d]=%d\n",i,a[i]);
105
107  return 0;
109 }
```

Rešenje 3.7

```
2  /*
3  a) Napisati funkciju koja ucitava sadrzaj niza.
4  b) Napisati funkciju koja stampa sadrzaj niza.
5  c) Napisati funkciju koja racuna sumu elemenata niza.
6  d) Napisati funkciju koja racuna prosechnu vrednost elemenata niza.
7  e) Napisati funkciju koja izracunava minimum elemenata niza.
8  f) Napisati funkciju koja izracunava poziciju maksimalnog elementa
9  u nizu.
10 g) Napisati program koji testira prethodne funkcije.
```



```
10 */
12 #include <stdio.h>
13 #define MAX 100
14
15 /* a) */
16 void ucitaj(int a[], int n)
17 {
18     int i;
19     for(i=0;i<n;i++)
20     {
21         printf("Unesi element na poziciji %d:",i);
22         scanf("%d",&a[i]);
23     }
24 }
25
26 /* b) */
27 void stampaj(int a[], int n)
28 {
29     int i;
30     for(i=0;i<n;i++)
31         printf("%d\t",a[i]);
32     printf("\n");
33 }
34
35 /* c) */
36 int suma(int a[], int n)
37 {
38     int i;
39     int s=0;
40     for(i=0;i<n;i++)
41         s+=a[i];
42     return s;
43 }
44
45 /* d) */
46 float prosek(int a[], int n)
47 {
48     int i;
49     int s = suma(a,n);
50     return (float) s/n;
51 }
52
53
54 /* e) */
55 int minimum (int a[],int n)
56 {
57     int m;
58     int i;
59     m = a[0];
60 }
```

```
62  /*
63     minimum inicijalizujemo na prvi element niza (a[0])
64     u svakom koraku poredimo vrednost minimuma
65     sa jednim elementom niza, iduci redom; s obzirom
66     da je minimum inicijalizovan na a[0], nema potrebe
67     porediti a[0] sa a[0] i zbog toga indeksiranje kreće
68     od 1
69 */
70
71     for(i=1;i<n;i++)
72         if (m>a[i])
73             m = a[i];
74
75     return m;
76 }
77
78 /* f) */
79 int max_pozicija (int a[],int n)
80 {
81     int m;
82     int m_poz;
83     int i;
84     m = a[0];
85     m_poz=0;
86
87     for(i=1;i<n;i++)
88         if (m<a[i])
89         {
90             m = a[i];
91             m_poz=i;
92         }
93
94     return m_poz;
95 }
96
97
98
99
100 int main()
101 {
102     int a[MAX];
103     int n;
104     printf("Unesi dimenziju niza:");
105     scanf("%d",&n);
106
107     if (n<1 || n>MAX)
108     {
109         printf("Nekorektan unos\n");
110         return -1;
111     }
112 }
```

```

114     ucitaj(a,n);
115     printf("Ucitani niz:");
116     stampaj(a,n);

118     printf("Suma elemenata niza: %d\n", suma(a,n));
119     printf("Prosečna vrednost elemenata niza: %.2f\n", prosek(a,n));
120     printf("Minimumalni element niza: %d\n", minimum(a,n));
121     printf("Indeks maksimalnog elementa niza: %d\n", max_pozicija(a,n)
122           );
123     return 0;
124 }

```

Rešenje 3.8

```

/*
2   a) Napisati funkciju koja ucitava sadrzaj niza.
3   b) Napisati funkciju koja stampa sadrzaj niza.
4   c) Napisati funkciju koja proverava da li niz sadrzi neku vrednost
5       m.
6   d) Napisati funkciju koja vraca vrednost prve pozicije na kojoj se
7       nalazi element koji ima vrednost m, ili -1 ukoliko element nije u
8       nizu.
9   e) Napisati funkciju koja vraca vrednost poslednje pozicije na
10      kojoj se
11      nalazi element koji ima vrednost m, ili -1 ukoliko element nije u
12      nizu.
13  f) Napisati funkciju koja proverava da li elementi niza cine
14      palindrom.
15  g) Napisati funkciju koja proverava da li su elementi niza
16      uređjeni
17      neopadajuće.
18  h) Napisati funkciju koja izracunava najduzu uzastopnu seriju
19      jednakih
20      elemenata u nizu. Na primer, za uneti niz 1 2 3 4 4 4 5 6 7 8 9 9
21      funkcija
22      treba da vrati 3.
23  i) Napisati program koji testira prethodne funkcije.
24 */
25 #include <stdio.h>
26 #define MAX 100

/* a) */
void ucitaj(int a[], int n)
{
    int i;
    for(i=0;i<n;i++)
    {
        printf("Unesi element na poziciji %d:",i);
        scanf("%d",&a[i]);
    }
}

```

```
28     }
29 }
30
31 /* b) */
32 void stampaj(int a[], int n)
33 {
34     int i;
35     for(i=0;i<n;i++)
36         printf("%d\t",a[i]);
37     printf("\n");
38 }
39
40
41 /* c) */
42 int sadrzi(int a[], int n, int m)
43 {
44     int i;
45     /*
46      poredimo jedan po jedan element niza a sa datim m; ukoliko
47      ustanovimo jednakost, to znaci da niz sadrzi element jednak
48      m i vracamo 1
49     */
50     for(i=0;i<n;i++)
51         if (a[i]==m)
52             return 1;
53
54     /*
55      ukoliko se petlja završi a uslov a[i]==m nijednom nije bio
56      ispunjen,
57      to znaci da se broj m ne nalazi u nizu a i da funkcija treba da
58      vrati 0
59     */
60     return 0;
61 }
62
63 /* d) */
64 int prvo_pojavljivanje(int a[], int n, int m)
65 {
66     int i;
67     /*
68      poredimo jedan po jedan element niza a sa datim m; ukoliko
69      ustanovimo jednakost, vracamo indeks elementa niza a koji
70      je jednak sa m
71     */
72     for(i=0;i<n;i++)
73         if (a[i]==m)
74             return i;
75
76     /*
77      ukoliko se petlja završi a uslov a[i]==m nijednom nije bio
78      ispunjen,
79      to znaci da se broj m ne nalazi u nizu a i da funkcija treba da
```

```
        vrati -1
    */
78     return -1;
}

80
/* e) */
82 int poslednje_pojavljivanje(int a[], int n, int m)
{
84     int i;
    /*
86     krecemo od indeksa poslednjeg elementa, n-1
    */
88     for(i=n-1; i>=0; i--)
        if (a[i]==m)
90         return i;

92     return -1;
}

94
/* f) */
96 int palindrom(int a[], int n)
{
98     int i,j;

100
    /*
102     uporedjujemo element na poziciji 0 sa elementom na poziciji n-1
104     uporedjujemo element na poziciji 1 sa elementom na poziciji n-2
106     .
108     i tako redom dok je prva pozicija manja od druge
    */
110     for(i=0, j=n-1; i<j; i++, j--)
        if(a[i]!=a[j])
            return 0;

112     return 1;
}

114
/* g) */
116 int neopadajuci(int a[], int n)
{
118     int i;

120
    /*
122     Funkcija neopadajuci proverava da li je dati niz sortiran
        neopadajuće i vraća
        1 ako jeste, a 0 u suprotnom

124     Sortiranost proveravamo na sledeci nacin: za svaki par susednih
        elemenata
        a[0] i a[1], a[1] i a[2], a[2] i a[3], ..., a[n-2] i a[n-1]
```

3 Predstavljanje podataka

```
126     proveravamo
da li vazí da je drugi član para manji od prvog. Ako naídjemo na
par za koji
to ne vazí, niz nije sortiran i funkcija vraća 0. Ukoliko se
petlja završi
128     a da pritom uslov  $a[i] < a[i-1]$  nije nijednom bio ispunjen, to znaci
da je
niz sortiran i funkcija vraća 1
130
131     */
132     for(i=1; i<n; i++)
133         if (a[i]<a[i-1])
134             return 0;
135
136     return 1;
137 }
138
139 /* h) */
140 int najduza_konstanta(int a[], int n)
141 {
142     int i; /* indeks niza */
143     int j; /* duzina intervala */
144     int duzina;
145     int max_duzina=0;
146
147
148     for(i=0, j=0; i<n-1; i++)
149     {
150         if(a[i]==a[i+1]) /* nalazimo se unutar konstantnog intervala */
151         {
152             j++;          /* uvecavamo duzinu konstantnog intervala */
153
154             /*
155              ako se niz završava konstantnim intervalom (nalazimo se u
156              poslednjoj
157              iteraciji petlje i tada je i==n-2), ispitujemo da li je
158              taj konstantni
159              interval maksimalne duzine
160              */
161             if(i==n-2)
162             {
163                 j++;
164                 if(j>max_duzina)
165                     max_duzina=j;
166             }
167         }
168         else
169         {
170             /*
171              izašli smo iz konstantnog intervala
172
173              ukoliko smo imali bar dva elementa u konstantnom
```

```
172     intervalu,
        vrednost promenljive j ce biti 1, a duzina tog intervala
        je 2;
        zbog toga je neophodno takve (pozitivne) j uvecati za 1;

174
        sa druge strane, ako su a[i] i a[i+1] razliciti,
176     duzina tog intervala je 0
        */

178     if (j>0)
180         j++;

182     /* azuriramo maksimalnu duzinu uspona */
183     if(j>max_duzina)
184         max_duzina=j;
        /*
186         duzina uspona se postavlja na nulu
        kako bi mogli da je iskoristimo
188         za naredni uspon
        */
189     j=0;

192 }

194
195 }

196     return max_duzina;
197 }

200 int main()
201 {
202     int a[MAX];
203     int n;
204     int m;
205     int i;

206
207     printf("Unesi dimenziju niza:");
208     scanf("%d",&n);

209
210     if (n<1 || n>MAX)
211     {
212         printf("Nekorektan unos\n");
213         return -1;
214     }

215
216     ucitaj(a,n);
217     printf("Ucitani niz:");
218     stampaj(a,n);

219
220     printf("Unesi jedan ceo broj:");
```

3 Predstavljanje podataka

```
222     scanf("%d",&m);
224
226     if(sadrzi(a,n,m))
227         printf("Niz sadrzi element cija je vrednost %d\n", m);
228     else
229         printf("Niz ne sadrzi element cija je vrednost %d\n", m);
230
231     i = prvo_pojavljivanje(a,n,m);
232     if(i!=-1)
233         printf("Niz sadrzi element cija je vrednost %d. Indeks njegovog
234         prvog pojavljivanja u nizu je %d\n", m,i);
235     else
236         printf("Niz ne sadrzi element cija je vrednost %d\n", m);
237
238     i = poslednje_pojavljivanje(a,n,m);
239     if(i!=-1)
240         printf("Niz sadrzi element cija je vrednost %d. Indeks njegovog
241         poslednjeg pojavljivanja u nizu je %d\n", m,i);
242     else
243         printf("Niz ne sadrzi element cija je vrednost %d\n", m);
244
245     if(palindrom(a,n))
246         printf("Elementi niza cine palindrom\n");
247     else
248         printf("Elementi niza ne cine palindrom\n");
249
250     if(neopadajuci(a,n))
251         printf("Niz je sortiran neopadajuće\n");
252     else
253         printf("Niz nije sortiran neopadajuće\n");
254
255     printf("Duzina najduzeg konstantnog intervala: %d\n",
256         najduza_konstanta(a,n));
257
258     return 0;
259 }
```

Rešenje 3.9

```
1  /*
2
3  a) Napisati funkciju koja učitava sadržaj niza.
4  b) Napisati funkciju koja stampa sadržaj niza.
5  c) Napisati funkciju koja proverava da li niz sadrzi neku vrednost
6     m.
7  d) Napisati funkciju koja vraća vrednost prve pozicije na kojoj se
8     nalazi element koji ima vrednost m, ili -1 ukoliko element nije u
9     nizu.
```



```

7      e) Napisati funkciju koja vraća vrednost poslednje pozicije na
      kojoj se
      nalazi element koji ima vrednost m, ili -1 ukoliko element nije u
      nizu.
9      f) Napisati funkciju koja proverava da li elementi niza cine
      palindrom.
      g) Napisati funkciju koja proverava da li su elementi niza
      uredjeni
11     neopadajuće.
      h) Napisati funkciju koja izracunava najduzu uzastopnu seriju
      jednakih
13     elemenata u nizu. Na primer, za uneti niz 1 2 3 4 4 4 5 6 7 8 9 9
      funkcija
      treba da vrati 3.
15     i) Napisati program koji testira prethodne funkcije.
      */
17     #include <stdio.h>
      #define MAX 100
19
      /* a) */
21     void ucitaj(int a[], int n)
      {
23         int i;
         for(i=0;i<n;i++)
25         {
             printf("Unesi element na poziciji %d:",i);
27             scanf("%d",&a[i]);
         }
29     }

31     /* b) */
      void stampaj(int a[], int n)
33     {
         int i;
35         for(i=0;i<n;i++)
             printf("%d\t",a[i]);
37         printf("\n");
     }
39

41     /* c) */
      int sadrzi(int a[], int n, int m)
43     {
         int i;
45         /*
            poredimo jedan po jedan element niza a sa datim m; ukoliko
            ustanovimo jednakost, to znaci da niz sadrzi element jednak
            m i vracamo 1
47         */
         for(i=0;i<n;i++)
49             if (a[i]==m)
51                 return 1;
     }

```

3 Predstavljanje podataka

```
53
54     /*
55         ukoliko se petlja završi a uslov a[i]==m nijednom nije bio
56         ispunjen,
57         to znači da se broj m ne nalazi u nizu a i da funkcija treba da
58         vrati 0
59     */
60     return 0;
61 }
62
63 /* d) */
64 int prvo_pojavljivanje(int a[], int n, int m)
65 {
66     int i;
67     /*
68         poredimo jedan po jedan element niza a sa datim m; ukoliko
69         ustanovimo jednakost, vraćamo indeks elementa niza a koji
70         je jednak sa m
71     */
72     for(i=0; i<n; i++)
73         if (a[i]==m)
74             return i;
75
76     /*
77         ukoliko se petlja završi a uslov a[i]==m nijednom nije bio
78         ispunjen,
79         to znači da se broj m ne nalazi u nizu a i da funkcija treba da
80         vrati -1
81     */
82     return -1;
83 }
84
85 /* e) */
86 int poslednje_pojavljivanje(int a[], int n, int m)
87 {
88     int i;
89     /*
90         krećemo od indeksa poslednjeg elementa, n-1
91     */
92     for(i=n-1; i>=0; i--)
93         if (a[i]==m)
94             return i;
95
96     return -1;
97 }
98
99 /* f) */
100 int palindrom(int a[], int n)
101 {
102     int i, j;
```

```
101  /*
102     uporedjujemo element na poziciji 0 sa elementom na poziciji n-1
103     uporedjujemo element na poziciji 1 sa elementom na poziciji n-2
104     .
105     .
106     i tako redom dok je prva pozicija manja od druge
107  */
108  for(i=0,j=n-1;i<j;i++,j--)
109      if(a[i]!=a[j])
110          return 0;
111
112  return 1;
113 }
114
115 /* g) */
116 int neopadajuci(int a[], int n)
117 {
118     int i;
119
120     /*
121     Funkcija neopadajuci proverava da li je dati niz sortiran
122     neopadajuće i vraća
123     1 ako jeste, a 0 u suprotnom
124
125     Sortiranost proveravamo na sledeci nacin: za svaki par susednih
126     elemenata
127     a[0] i a[1], a[1] i a[2], a[2] i a[3], ..., a[n-2] i a[n-1]
128     proveravamo
129     da li vazi da je drugi clan para manji od prvog. Ako naidjemo na
130     par za koji
131     to ne vazi, niz nije sortiran i funkcija vraća 0. Ukoliko se
132     petlja završi
133     a da pritom uslov a[i]<a[i-1] nije nijednom bio ispunjen, to znaci
134     da je
135     niz sortiran i funkcija vraća 1
136
137     */
138     for(i=1; i<n; i++)
139         if (a[i]<a[i-1])
140             return 0;
141
142     return 1;
143 }
144
145 /* h) */
146 int najduza_konstanta(int a[], int n)
147 {
148     int i; /* indeks niza */
149     int j; /* dužina intervala */
150     int dužina;
151     int max_dužina=0;
```

```
147 for(i=0,j=0;i<n-1;i++)
149 {
151     if(a[i]==a[i+1]) /* nalazimo se unutar konstantnog intervala */
153     {
155         j++;          /* uvecavamo duzinu konstantnog intervala */
157         /*
158         ako se niz zavrшава konstantnim intervalom (nalazimo se u
159         poslednjoj
160         iteraciji petlje i tada je i==n-2), ispitujemo da li je
161         taj konstantni
162         interval maksimalne duzine
163         */
164         if(i==n-2)
165         {
166             j++;
167             if(j>max_duzina)
168                 max_duzina=j;
169         }
170     }
171     else
172     {
173         /*
174         izašli smo iz konstantnog intervala
175
176         ukoliko smo imali bar dva elementa u konstantnom
177         intervalu,
178         vrednost promenljive j ce biti 1, a duzina tog intervala
179         je 2;
180         zbog toga je neophodno takve (pozitivne) j uvecati za 1;
181
182         sa druge strane, ako su a[i] i a[i+1] razliciti,
183         duzina tog intervala je 0
184         */
185         if (j>0)
186             j++;
187
188         /* azuriramo maksimalnu duzinu uspona */
189         if(j>max_duzina)
190             max_duzina=j;
191         /*
192         duzina uspona se postavlja na nulu
193         kako bi mogli da je iskoristimo
194         za naredni uspon
195         */
196         j=0;
197     }
198 }
```

```
195     }
197     return max_duzina;
199 }
201 int main()
202 {
203     int a[MAX];
204     int n;
205     int m;
206     int i;
207
208     printf("Unesi dimenziju niza:");
209     scanf("%d",&n);
210
211     if (n<1 || n>MAX)
212     {
213         printf("Nekorektan unos\n");
214         return -1;
215     }
216
217     učitaj(a,n);
218     printf("Učitani niz:");
219     stampaj(a,n);
220
221     printf("Unesi jedan ceo broj:");
222     scanf("%d",&m);
223
224     if(sadrzi(a,n,m))
225         printf("Niz sadrzi element cija je vrednost %d\n", m);
226     else
227         printf("Niz ne sadrzi element cija je vrednost %d\n", m);
228
229     i = prvo_pojavljivanje(a,n,m);
230     if(i!=-1)
231         printf("Niz sadrzi element cija je vrednost %d. Indeks njegovog prvog pojavljivanja u nizu je %d\n", m,i);
232     else
233         printf("Niz ne sadrzi element cija je vrednost %d\n", m);
234
235
236     i = poslednje_pojavljivanje(a,n,m);
237     if(i!=-1)
238         printf("Niz sadrzi element cija je vrednost %d. Indeks njegovog poslednjeg pojavljivanja u nizu je %d\n", m,i);
239     else
240         printf("Niz ne sadrzi element cija je vrednost %d\n", m);
241
242     if(palindrom(a,n))
243         printf("Elementi niza cine palindrom\n");
```

3 Predstavljanje podataka

```
245     else
246         printf("Elementi niza ne cine palindrom\n");
247
248     if(neopadajuci(a,n))
249         printf("Niz je sortiran neopadajuce\n");
250     else
251         printf("Niz nije sortiran neopadajuce\n");
252
253     printf("Duzina najduzeg konstantnog intervala: %d\n",
254           najduza_konstanta(a,n));
255
256     return 0;
257 }
```

Rešenje 3.10

```
1  /*
2   a) Napisati funkciju koja sve vrednosti niza uvecava za vrednost m.
3   b) Napisati funkciju koja obrce vrednosti elementima niza.
4   c) Napisati funkciju koja rotira niz ciklicno za jedno mesto u levo
5   .
6   d) Napisati funkciju koja rotira niz ciklicno za k mesta u levo.
7   e) Napisati program koji testira prethodne funkcije.
8
9   Napisati potom glavni program koji testira ovu funkciju.
10 */
11 #include<stdio.h>
12 #define MAX 100
13
14 void ucitaj(int a[], int n)
15 {
16     int i;
17     for(i=0;i<n;i++)
18     {
19         printf("Unesi element na poziciji %d:",i);
20         scanf("%d",&a[i]);
21     }
22 }
23
24 void stampaj(int a[], int n)
25 {
26     int i;
27     for(i=0;i<n;i++)
28         printf("%d\t",a[i]);
29     printf("\n");
30 }
31
32 void uvecaj(int a[], int n, int m)
```

```
{
35     int i;
36     for(i=0;i<n;i++)
37         a[i]+=m;
38 }
39
40
41 void obrni(int a[], int n)
42 {
43     int t;
44     int i,j;
45     /*
46      Niz obrnemo tako sto razmenimo vrednosti elemenata na pozicijama
47      0 i n-1,
48      zatim 1 i n-2, 2 i n-3 i tako redom dok je prva pozicija manja od
49      druge
50     */
51     for(i=0,j=n-1;i<j;i++, j--)
52     {
53         t = a[i];
54         a[i] = a[j];
55         a[j] = t;
56     }
57 }
58
59 void rotiraj1(int a[], int n)
60 {
61     int i;
62     int tmp;
63     tmp=a[0]; /* izdvajamo prvi element */
64     for(i=0;i<n-1;i++)
65         a[i]=a[i+1]; /* pomeramo preostale elemente */
66     a[n-1] = tmp; /* poslednjem elementu dodeljujemo
67                  sacuvanu vrednost prvog elementa */
68 }
69
70
71 void rotirajk(int a[], int n, int k)
72 {
73     int i;
74     /*
75      k puta rotiramo niz za jednu poziciju
76      ulevo
77     */
78     for(i=0;i<k;i++)
79         rotiraj1(a,n);
80 }
81
82 int main()
83 {
```

```

    int a[MAX];
85  int n;
    int i;
87  int k;
    int m;

89
    printf("Unesi dimenziju niza:");
91  scanf("%d",&n);

93  if (n<1 || n>MAX)
    {
95      printf("Nekorektan unos\n");
      return -1;
97  }

99  učitaj(a,n);

101  printf("Unesi jedan ceo broj:");
    scanf("%d", &m);
103
    uvecaj(a,n,m);
105  printf("Elementi niza nakon uvecanja za %d:\n",m);
    stampaj(a,n);
107
    obrni(a,n);
109  printf("Elementi niza nakon obrtanja:\n");
    stampaj(a,n);
111
    printf("Unesi jedan pozitivan ceo broj:");
113  scanf("%d",&k);

115  if (k<=0)
    {
117      printf("Nekorektan unos\n");
      return -1;
119  }

121  rotiraj1(a,n);
    printf("Elementi niza nakon rotiranja za 1 mesto ulevo:\n");
123  stampaj(a,n);

125  rotirajk(a,n,k);
    printf("Elementi niza nakon rotiranja za %d mesto ulevo:\n",k);
127  stampaj(a,n);

129  return 0;
}
```

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje 3.37

Rešenje [3.37](#)

Rešenje [3.37](#)

Rešenje [3.37](#)

Rešenje [3.37](#)

Rešenje [3.37](#)

Rešenje [3.37](#)

Rešenje [3.37](#)

Rešenje [3.37](#)

3.3 Pokazivači

Zadatak 3.38 Tekst

[Rešenje [3.56](#)]

Zadatak 3.39 Tekst

[Rešenje [3.39](#)]

Zadatak 3.40 Tekst

[Rešenje [3.40](#)]

Zadatak 3.41 Tekst

[Rešenje [3.41](#)]

Zadatak 3.42 Tekst

[Rešenje [3.42](#)]

Zadatak 3.43 Tekst

[Rešenje [3.43](#)]

Zadatak 3.44 Napisati program koji ispisuje zbir numeričkih argumenata komandne linije. Napomena: može se koristiti funkcija *atoi*.

Primer 1

```
|| POKRETANJE: ./a.out 5 mkp 9 -2 11 a 4 2
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
||   Zbir numerickih argumenata: 29
```

Primer 2

```
|| POKRETANJE: ./a.out ab u f hj
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
||   Zbir numerickih argumenata: 0
```

Primer 3

```
|| POKRETANJE: ./a.out 33 1 p 44
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
||   Zbir numerickih argumenata: 78
```

Primer 4

```
|| POKRETANJE: ./a.out
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
||   Zbir numerickih argumenata: 0
```

[Rešenje 3.52]

Zadatak 3.45 Napisati program koji ispisuje argumente komandne linije koji počinju slovom *z*.

Primer 1

```
|| POKRETANJE: ./a.out zima jabuka zvezda Zrak
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
||   zima zvezda
```

Primer 2

```
|| POKRETANJE: ./a.out bundeva pomorandza
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
```

Primer 3

```
|| POKRETANJE: ./a.out sanke zapad zujanje
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
||   zapad zujanje
```

Primer 4

```
|| POKRETANJE: ./a.out
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
```

[Rešenje 3.52]

Zadatak 3.46 Napisati program koji ispisuje broj argumenata komandne linije koji sadrže slovo *z*.

3 Predstavljanje podataka

Primer 1

```
|| POKRETANJE: ./a.out zvezda grozd jesen kisa
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| 2
```

Primer 2

```
|| POKRETANJE: ./a.out AZBUKA deda mraz
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| 2
```

Primer 3

```
|| POKRETANJE: ./a.out japan caj
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| 0
```

Primer 4

```
|| POKRETANJE: ./a.out
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| 0
```

[Rešenje 3.52]

Zadatak 3.47 Napisati program koji na osnovu broja n koji se zadaje kao argument komandne linije ispisuje cele brojeve iz intervala $[-n, n]$.

Primer 1

```
|| POKRETANJE: ./a.out 2
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| -2 -1 0 1 2
```

Primer 2

```
|| POKRETANJE: ./a.out 4
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4
```

Primer 3

```
|| POKRETANJE: ./a.out 0
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| 0
```

Primer 4

```
|| POKRETANJE: ./a.out
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Greska: nedostaje argument komandne linije!
```

[Rešenje 3.52]

Zadatak 3.48 Napisati program koji proverava da li se među zadatim argumentima komandne linije nalaze barem dva ista.

Primer 1

```
|| POKRETANJE: ./a.out pec zima deda mraz pec
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Medju argumentima ima istih.
```

Primer 2

```
|| POKRETANJE: ./a.out xyz abc abc abc efgh
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Medju argumentima ima istih.
```

Primer 3

```

|| POKRETANJE: ./a.out 11 15 abc 888
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Medju argumentima nema istih.

```

Primer 4

```

|| POKRETANJE: ./a.out
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Medju argumentima nema istih.

```

[Rešenje 3.52]

Zadatak 3.49 Napisati funkciju *void modifikacija(char* s, char* t, int* br_modifikacija)* koja na osnovu niske *s* formira nisku *t* tako što svako malo slovo zamenjuje velikim. Broj izvršenih modifikacija se čuva u okviru argumenta *br_modifikacija*. Pretpostaviti da niska *s* neće biti duža od 20 karaktera. Napisati i program koji testira rad napisane funkcije.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku: 123abc789XY
|| Modifikovana niska je: 123ABC789XY
|| Broj modifikacija je: 3

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku: zima
|| Modifikovana niska je: ZIMA
|| Broj modifikacija je: 3

```

Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku: SNEG
|| Modifikovana niska je: SNEG
|| Broj modifikacija je: 0

```

[Rešenje 3.52]

Zadatak 3.50 Napisati funkciju *void interpunkcija(int* br_tacaka, int* br_zareza)* koja za tekst koji se unosi sa standardnog ulaza sve do kraja ulaza prebrojava broj tačaka i zareza. Napisati zatim program koji testira napisanu funkciju.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite tekst:
|| a.b.c.d
|| a,b,,c,d,e
|| Broj tacaka: 3
|| Broj zareza: 5

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite tekst:
|| .....789.....
|| Broj tacaka: 10
|| Broj zareza: 0

```

3 Predstavljanje podataka

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite tekst:
sunce
Broj tacaka: 0
Broj zareza: 0
```

[Rešenje 3.52]

Zadatak 3.51 Napisati funkciju `void par_nepar(int a[], int n, int parni[], int* pn, int neparni[], int* nn)` koja razbija niz *a* na niz parnih i niz neparnih brojeva. Pokazivači *pn* i *nn* redom treba da sadrže broj elemenata niza parnih tj. niza neparnih elemenata. Pretpostaviti da dužina niza *a* neće biti veća od 50. Napisati program koji testira napisanu funkciju.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 8
Unesite elemente niza:
1 8 9 -7 -16 24 77 4
Niz parnih brojeva: 8 -16 24 4
Niz neparnih brojeva: 1 9 -7 77
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 5
Unesite elemente niza:
2 4 6 8 -11
Niz parnih brojeva: 2 4 6 8
Niz neparnih brojeva: -11
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 2
Unesite elemente niza:
-15 15
Niz parnih brojeva:
Niz neparnih brojeva: -15 15
```

[Rešenje 3.52]

Zadatak 3.52 Napisati funkciju `void min_max(float a[], int n, float* min, float* max)` koja izračunava minimalni i maksimalni element niza *a* dužine *n*. Napisati zatim i program koji učitava niz realnih brojeva maksimalne dužine 50 i ispisuje vrednosti minimuma i maksimuma na tri decimale.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 5
Unesite elemente niza:
24.16 -32.11 999.25 14.25 11
Minimum: -32.110
Maksimum: 999.250
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Unesite broj elemenata niza: 4
Unesite elemente niza:
-5.126 -18.29 44 29.268
Minimum: -18.290
Maksimum: 44.000
```

Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite broj elemenata niza: 1
|| Unesite elemente niza:
|| 4.16
|| Minimum: 4.160
|| Maksimum: 4.160

```

[Rešenje 3.52]

Zadatak 3.53 Tekst

[Rešenje 3.56]

Zadatak 3.54 Ako su celi brojevi a i b argumenti komandne linije napraviti niz $A[0] = a$, $A[1] = a+1$, $A[2] = a+2$, ..., $A[b-a] = b$ i ispisati ga. Pretpostaviti da je maksimalna dužina niza 200 elemenata. Proveriti da li $a < b$ i $b - a < 200$ i ako ovi uslovi nisu ispunjeni ispisati poruku da je došlo do greške. U slučaju da je dato manje ili više argumenata komandne linije ispisati poruku o grešci.

Primer 1

```

|| POKRETANJE: ./a.out 34
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| greska

```

Primer 2

```

|| POKRETANJE: ./a.out 12 20
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| 12 13 14 15 16 17 18 19 20

```

Primer 3

```

|| POKRETANJE: ./a.out 30 8
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| greska

```

Primer 4

```

|| POKRETANJE: ./a.out -4 -1
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| -4 -3 -2 -1

```

[Rešenje 3.56]

Zadatak 3.55 Uobičajena praksa na UNIX sistemima je da se argumenti komandne linije dele na opcije i argumente u užem smislu. Opcije počinju znakom '-' nakon čega obično sledi jedan ili više karaktera koji označavaju koja je opcija u pitanju. Ovim se najčešće upravlja funkcionisanjem programa i neke mogućnosti se uključuju ili isključuju. Argumenti načšće predstavljaju opisne informacije poput na primer imena datoteka. Napisati program koji ispisuje sve opcije koje su navedene u komandnoj liniji.

Primer 1

```
POKRETANJE: ./a.out -abc input.txt -d -Fg output
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
a b c d F g
```

Primer 2

```
POKRETANJE: ./a.out
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
```

Primer 3

```
POKRETANJE: ./a.out ulaz.txt
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
```

[Rešenje 3.56]

Zadatak 3.56 Parametri komandne linije su n , a , b ($a < b$). Treba popuniti prvih n elemenata niza A celim slučajnim brojevima koji su između a i b . Ištampati niz A na standardni izlaz. Maksimalan broj elemenata niza A je 200. Ukoliko nisu zadati svi argumenti komandne linije ili ne zadovoljavaju potrebna svojstva ispisati poruku o grešci.

[Rešenje 3.56]

3.4 Rešenja

Rešenje 3.56

```
1  /*
2  Napisati funkciju uredi koja uredjuje svoja dva
   celobrojna argumenta tako da se u prvom nalazi manji
4  a u drugom veci. Napisati potom glavni program koji
   ucitava dva cela broja i uredjuje njihove vrednosti
6  primenom napisane funkcije. Na primer, ako su ucitane
   promenljive x=5 i y=2, njihove vrednosti nakon
8  primene funkcije uredi treba da budu x=2 i y=5.
   */
10 #include <stdio.h>
12
13 /*
14 Argumenti funkcije uredi_pogresno, promenljive a i b,
   predstavljaju lokalne promenljive za ovu funkciju
16 i prestaju da postoje po zavrsetku funkcije. Zbog toga
   se efekti razmene vrednosti promenljivih a i b u slucaju
18 da je a>b vide u funkciji, ali se ne vide u glavnom programu.
   */
```



```
20 void uredi_pogresno(int a, int b)
21 {
22     int t;
23
24     if (a>b)
25     {
26         t = a;
27         a = b;
28         b = t;
29     }
30     printf("uredi_pogresno :: a=%d, b=%d\n", a, b);
31     printf("uredi_pogresno :: &a=%p, &b=%p\n", &a, &b);
32 }
33
34 /*
35  Argumenti funkcije uredi_tacno, promenljive pa i pb,
36  takodje su lokalne promenljive za ovu funkciju i
37  prestaju da postoje kada se funkcija završi.
38  Njima prosledjujemo adrese promenljivih a i b koje zelimo
39  da razmenimo u slucaju da je a>b.
40
41  Promenljivoj a pristupamo preko pokazivacke promenljive
42  pa sa *pa i slicno, promenljivoj pb pristupamo sa *pb.
43
44  Vrednosti promenljivih *pa i *pb razmenjujemo kao
45  i vrednosti bilo koje dve celobrojne promenljive.
46
47  */
48 void uredi_tacno(int * pa, int * pb)
49 {
50     int t;
51     if (*pa>*pb)
52     {
53         t = *pa;
54         *pa = *pb;
55         *pb = t;
56     }
57     printf("uredi_tacno :: *pa=%d, *pb=%d\n ", *pa, *pb);
58     printf("uredi_tacno :: pa=%p, pb=%p\n ", pa, pb);
59 }
60
61 int main()
62 {
63     int a,b;
64
65     printf("Unesi dve celobrojne promenljive:");
66     scanf("%d%d",&a,&b);
67
68     printf("main :: a=%d, b=%d\n", a,b);
69     printf("main :: &a=%p, &b=%p\n", &a, &b);
70     uredi_pogresno(a,b);
71     printf("main :: nakon uredi_pogresno, a=%d, b=%d\n", a, b);
```

3 Predstavljanje podataka

```
72  /*
74      Funkcija uredi_tacno kao argument ima dve pokazivacke
      promenljive
      (int*,int*). Zbog toga joj je u pozivu funkcije neophodno
      proslediti
76      adrese promenljivih koje zelimo da uredimo rastuce, &a i &b.
      */
78
      uredi_tacno(&a, &b);
80      printf("main :: nakon uredi_tacno, a=%d, b=%d\n", a, b);
82
      return 0;
}
```

Rešenje 3.39

```
1  /*
   Napisati funkciju koja za boju datu u rgb formatu
   racuna cmy format po formulama:
3      C = 1 - ( R / 255 )
   M = 1 - ( G / 255 )
5      Y = 1 - ( B / 255 )
7
   Napisati program koji učitava boju u rgb formatu,
   primenjuje odgovarajucu funkciju i ispisuje boju u cmy formatu.
9
11 */
13 #include <stdio.h>
   #include <math.h>
15
   void rgb_to_cmy(float* a, float* b, float* c)
17 {
   /* Zagrade su neophodne jer aritmetičke operacije
   imaju veci prioritet od operatora dereferenciranja (*).
   */
21     *a=1-(*a)/255;
     *b=1-(*b)/255;
23     *c=1-(*c)/255;
25
   /*
   Pomocu return ne mozemo vratiti vise od jedne vrednosti.
27
   Ceste greske:
29     return a,b,c;           return vraca samo jednu vrednost
     return a; return b; return c; return ce vratiti samo a
31
   Zato je neophodno da promenljive ciju vrednost
33     zelimo da promenimo prenesemo preko pokazivaca.
   */
}
```

```

35 }
37
38 int rgb_korektno(float a)
39 {
40     if(a<0 || a>255)
41         return 0;
42     return 1;
43 }
44
45 int main()
46 {
47     float a,b,c;
48
49     /*
50      Argumenti funkcije rgb_to_cmy su
51      pokazivaci na float. Njima prosledjujemo
52      adrese promenljivih a, b i c.
53     */
54
55     printf("Unesi boju u rgb formatu (vrednosti izmedju 0 i 255:");
56     scanf("%f%f%f",&a,&b,&c);
57
58     if(rgb_korektno(a) && rgb_korektno(b) && rgb_korektno(c))
59         rgb_to_cmy(&a,&b,&c);
60     else
61     {
62         printf("Nekorektan unos\n");
63         return -1;
64     }
65
66     printf("Nakon konverzije: %.2f,%.2f,%.2f\n", a,b,c);
67
68     return 0;
69 }

```

Rešenje 3.40

```

1 /*
2  Napisati funkciju koja za dve prave date svojim koeficijentima
3  pravca i slobodnim clanovima odredjuje njihovu tacku preseka.
4  Funkcija treba da vrati 1 ako se prave seku i 0 ako nemaju
5  tacku preseka (ako su paralelne). Napisati glavni program
6  koji ucitava podatke o pravama, poziva napisanu funkciju i
7  ispisuje odgovarajucu poruku.
8  */
9
10 #include<stdio.h>
11
12 /*

```

3 Predstavljanje podataka

```
14      Funkcija presek treba da izracuna tri vrednosti:
15      1. indikator da li su koeficijenti pravca jednaki ili ne
16      2. prvu koordinatu preseccne tacke (ukoliko prave nisu paralelne)
17      3. drugu koordinatu preseccne tacke (ukoliko prave nisu paralelne)
18
19      Indikator funkcija vraca kao povratnu vrednost, preko kljucne reci
20      return.
21
22      Koordinate preseccne tacke (ako postoji) funkcija vraca preko
23      liste argumenata, zbog cega promenljive kojima ce koordinate
24      biti dodeljene prenosimo preko pokazivaca (promenljive px i py)
25
26      Promenljive koje sadrze podatke o pravama (k1,n1,k2,n2) se ne
27      menjaju u funkciji i zbog toga ih ne moramo prenositi preko
28      pokazivaca.
29  */
30  int presek(float k1, float n1, float k2, float n2, float* px, float*
31             py)
32  {
33      if (k1==k2)
34          return 0;
35
36      *px = -(n1-n2)/(k1-k2);
37      *py = k1*(px)+n1;
38      return 1;
39  }
40
41  int main()
42  {
43      float k1,k2,n1,n2;
44      float x,y;
45
46      printf("Unesi k i n za prvu pravu:");
47      scanf("%f%f",&k1,&n1);
48
49      printf("Unesi k i n za drugu pravu:");
50      scanf("%f%f",&k2,&n2);
51
52      if(presek(k1,n1,k2,n2,&x,&y))
53          printf("Prave se seku u tacki (%.2f,%.2f)\n", x,y);
54      else
55          printf("Prave su paralelne\n");
56
57      return 0;
58  }
```

Rešenje 3.41

```
1  /*
```

```

    Napisati program koji ispisuje broj navedenih argumenata komandne
    linije,
3   a zatim i same argumenate i njihove redne brojeve.
    */
5
    #include <stdio.h>
7
    /*
9   Argumenti komandne linije cuvaju se u nizu niski pod nazivom
    argv. Svaki element tog niza odgovara jednom argumentu komandne
11  linije pri cemu prvi element predstavlja naziv programa koji
    pokrecemo. Celobrojna promenljiva argc predstavlja ukupan
13  broj argumenata komandne linije ukljucujuci i argument koji
    odgovara nazivu programa.
15  */
17  int main(int argc, char *argv[])
    {
19      int i;

21      printf("Broj argumenata je: %d\n",argc);

23      for(i=0; i<argc; i++)
          printf("%d: %s\n",i,argv[i]);
25
27      return 0;
    }

```

Rešenje 3.42

```

1  /*
3  Napisati funkciju koja za dva data stringa str i
    accept odredjuje koliko se uzastopnih karaktera stringa str
    nalazi u stringu accept pocev od pocetka niza str. Napisati
5  potom program koji testira napisanu funkciju za dva stringa
    koji se unose kao argumenti komandne linije. Primeri upotrebe:
7
    1:
9    ./a.out aladin bal
    3
11
    2:
13   ./a.out aladin lad
    4
15
    3:
17   ./a.out Aladin ala
    0
19
21  */

```

3 Predstavljanje podataka

```
23 #include <stdio.h>
24 #include <string.h>
25
26 /*
27 Funkcija strspn(str,accept) je ugradjena funkcija koja vraca broj
28 karaktera
29 stringa str koji se nalaze u stringu accept, pocev od pocetka
30 stringa str.
31
32 Funkcija strspn se nalazi u zaglavlju string.h.
33
34 Funkcija strspn_klon je jedna implementacija funkcije strspn.
35
36 U zadacima cemo uvek koristiti ugradjenu funkciju strspn osim ako
37 u tekstu zadatka
38 nije naglaseno da se ona ne sme koristiti. Funkcija strspn_klon
39 sluzi da pokaze na koji
40 nacin radi ugradjena funkcija strspn.
41
42 Ugradjena funkcija strspn poziva se na isti nacin kao funkcija
43 strspn_klon:
44 strspn(s1,s2)
45
46 */
47
48 int strspn_klon(char str[], char accept[])
49 {
50     int br=0;
51     int i;
52
53     for(i=0; str[i];i++)
54         if(strchr(accept, str[i])!=NULL)
55             br++;
56     else /* ako pronadjemo karakter u stringu str koji nije */
57         break; /* u stringu accept, prekidamo petlju */
58
59     return br;
60 }
61
62 int main(int argc, char* argv[])
63 {
64     int br;
65
66     if(argc<3)
67     {
68         printf("Nekorektan poziv\nProgram treba pozvati sa ./a.out arg1
69         arg2\n");
70         return -1;
71     }
72
73     br = strspn_klon(argv[1],argv[2]);
```

```

printf("Broj karaktera stringa %s koji se nalaze u stringu %s,
    pocev od pocetka stringa %s: %d\n", argv[1], argv[2], argv[1], br);
69 return 0;
}

```

Rešenje 3.43

```

/*
2  Napisati funkciju void sifruj(char s[], char c, int k) koja
    sifruje
    string s na sledeci nacin: svako malo i veliko slovo stringa s
    konvertuje u
4  slovo koje je u abecedi od njega udaljeno k pozicija, i to
    k pozicija ulevo, ako je karakter c jednak karakteru 'L' ili
    udesno
6  ako je karakter c jednak karakteru 'D'. Sifrovanje treba da bude
    kruzno. Ako string
    s sadrzi karakter koji nije alfanumericki, ostaviti ga
    nesifriranog.
8
    Napisati potom glavni program koji testira napisanu funkciju za
    string i prirodan
10 broj koji se unose kao argumenti komandne linije dok se pravac
    sifrovanja unosi
    kao opcija -p koja moze imati vrednosti 'L' ili 'D'. Ukoliko
    opcija -p nije
12 navedena, podrazumevani pravac je udesno.

14 Mozemo podrazumevati da string sadrzi najvise 30 karaktera.

16 Primeri upotrebe:

18 1:
    ./a.out abcd 2
20 cdef

22 2:
    ./a.out abcd 2 -p D
24 cdef

26 3:
    ./a.out abcd 2 -p L
28 yzab

30 4:
    ./a.out abcd -3 -p L
32 Nekorektan unos

34 5:
    ./a.out abcd 3 -p X
36 Nekorektan unos

```

```
38 6:
39 ./a.out ab12cd 2 -p D
40 cd12ef
41
42 */
43
44 #include <stdio.h>
45 #include <string.h>
46 #include <stdlib.h>
47 #define MAX 31
48
49 void sifruj(char s[], char c, int k)
50 {
51     int i;
52     int znak;
53     char t;
54
55     /*
56      S obzirom da ce korektnost unosa podataka
57      biti ispitana pre poziva funkcije, promenljiva
58      c ce imati vrednost 'L' ili 'D'.
59
60      Promenljiva znak ima vrednost 1 ili -1
61      i sluzi kao pomocna promenljiva u slucaju
62      da prilikom sifriranja konvertovani
63      karakter izadje iz opsega malih ili velikih slova.
64
65      */
66     znak=1;
67     if (c=='L')
68         znak = -1;
69
70     for(i=0; s[i];i++)
71         if(isalpha(s[i]))
72         {
73             /*
74              Promenljiva t predstavlja sifrirani karakter s[i].
75              Ako je promenljiva t izvan opsega malih ili velikih slova
76              ,
77              dodajemo joj ili oduzimamo ukupan broj slova u abecedi
78              (26),
79              u zavisnosti od pravca sifriranja, kako bismo omogucili
80              kruzno sifriranje.
81              */
82             t = s[i]+znak*k;
83             if(((islower(s[i]) && (t<'a' || t>'z')) || (isupper(s[i]) &&
84                (t<'A' || t>'Z'))))
85                 s[i]=t-znak*26;
86             else
87                 s[i]=t;
```



```
86     }
87 }
88
89 int main(int argc, char* argv[])
90 {
91
92     int k;
93     char pravac;
94     char rec[MAX];
95
96     /*
97      Program mozemo pozivati na dva nacina:
98      ./a.out abcd 2
99      ili
100     ./a.out abcd 2 -p D
101
102     Zbog toga, broj argumenata moze biti 3 ili 5.
103 */
104
105     if (argc!=3 && argc!=5)
106     {
107         printf("Nekorektan unos: broj argumenata moze biti 3 ili 5\n");
108         return -1;
109     }
110
111     /*
112     Argumenti komandne linije su stringovi. Ako program pokrecemo
113     na sledeci nacin:
114     ./a.out abcd 2 -p D
115     to znaci da je argument koji odgovara dvojci u stvari
116     string "2". Da bismo string konvertovali u ceo broj,
117     koristimo ugradjenu funkciju atoi iz biblioteke stdlib.h.
118     */
119
120     k = atoi(argv[2]);
121
122     /*
123     Ispitujemo korektnost datih podataka:
124     */
125     if (k<=0)
126     {
127         printf("Nekorektan unos: broj pozicija mora biti pozitivan ceo
128         broj\n");
129         return -1;
130     }
131
132     /* Korektnost unosa je ispitana, sto znaci da
133     argc moze biti 3 ili 5 */
134
135     if (argc==3) /* Ako je argc 3: */
136         pravac='D';
137     else /* Ako argc nije 3, tada je sigurno 5, jer je */

```

3 Predstavljanje podataka

```
138 { /* korektnost unosa ispitana, a unos je korektan
    jedino za argc==3 ili argc==5 */
139     /*
    Ispitujemo korektnost pretposlednjeg argumenta koji mora da
    bude u formatu "-p".
140     Ovaj argument je string argv[3]. Njegovom prvom karakteru (
    koji treba
    da bude '-') pristupamo sa argv[3][0] a drugom sa argv
    [3][1].
142     */
    if (argv[3][0] != '-')
144     {
        printf("Nekorektan unos: pri zadavanju opcija prvi karakter
        mora biti '-' \n");
146         return -1;
    }

148     if (argv[3][1] != 'p')
150     {
        printf("Nekorektan unos: nedozvoljena opcija\n");
152         return -1;
    }

154     /*
156     Nakon argumenta -p sledi argument koji zadaje vrednost ove
    opcije. To je
    poslednji argument kome pristupamo sa argv[4]. Ovaj argument
    treba
158     da sadrzi samo jedan karakter - 'L' ili 'D' i njemu
    pristupamo sa
    argv[4][0].
160     */
    if(argv[4][0] == 'L' || argv[4][0] == 'D')
162        pravic=argv[4][0];
    else
164    {
        printf("Nekorektan unos: pravic moze biti L ili D\n");
166        return -1;
    }

168 }

170 strcpy(rec, argv[1]);
    sifruj(rec, pravic, k);

172     printf("Sifrovana rec: %s\n", rec);

174     return 0;
176 }
```

Rešenje 3.52

Rešenje [3.52](#)

Rešenje [3.52](#)

Rešenje [3.52](#)

Rešenje [3.52](#)

Rešenje [3.52](#)

Rešenje [3.52](#)

Rešenje [3.52](#)

Rešenje [3.52](#)

Rešenje [3.56](#)

```
1  #include <stdio.h>
2
3  void suma(int a, int b, int *s);
4
5
6  int main()
7  {
8      int a,b,s;
9
10     scanf("%d%d",&a,&b);
11
12     suma(a,b,&s);
13
14     printf("suma: %d\n",s);
15
16     return 0;
17 }
18
19 void suma(int a, int b, int *s)
20 {
21     *s = a + b;
22 }
```

Rešenje [3.56](#)

```
1 #include <stdio.h>

3 void suma(int a, int b, int *s);

5

7 int main()
8 {
9     int a,b,s;
10
11     scanf("%d%d",&a,&b);
12
13     suma(a,b,&s);
14
15     printf("suma: %d\n",s);
16
17     return 0;
18 }

19 void suma(int a, int b, int *s)
20 {
21     *s = a + b;
22 }
```

Rešenje 3.56

```
1 #include <stdio.h>

3 void suma(int a, int b, int *s);

5

7 int main()
8 {
9     int a,b,s;
10
11     scanf("%d%d",&a,&b);
12
13     suma(a,b,&s);
14
15     printf("suma: %d\n",s);
16
17     return 0;
18 }

19 void suma(int a, int b, int *s)
20 {
21     *s = a + b;
22 }
```

Rešenje 3.56

```
1  #include <stdio.h>
2
3  void suma(int a, int b, int *s);
4
5
6  int main()
7  {
8      int a,b,s;
9
10     scanf("%d%d",&a,&b);
11
12     suma(a,b,&s);
13
14     printf("suma: %d\n",s);
15
16     return 0;
17 }
18
19 void suma(int a, int b, int *s)
20 {
21     *s = a + b;
22 }
```

3.5 Niske

Zadatak 3.57 Tekst

[\[Rešenje 3.57\]](#)

Zadatak 3.58 Tekst

[\[Rešenje 3.58\]](#)

Zadatak 3.59 Tekst

[\[Rešenje 3.59\]](#)

Zadatak 3.60 Tekst

[\[Rešenje 3.60\]](#)

Zadatak 3.61 Tekst

[\[Rešenje 3.61\]](#)

Zadatak 3.62 Tekst

[Rešenje [3.62](#)]

Zadatak 3.63 Tekst

[Rešenje [3.63](#)]

Zadatak 3.64 Tekst

[Rešenje [3.64](#)]

Zadatak 3.65

- Napisati funkciju *int samoglasnik(char c)* koja proverava da li je zadati karakter samoglasnik. Funkcija treba da vrati vrednost 1 ako karakter *c* jeste samoglasnik, odnosno 0 ako nije.
- Napisati funkciju *int samoglasnik_na_kraju(char s[])* koja proverava da li se niska *s* završava samoglasnikom (koristiti funkciju iz tačke a)).
- Napisati program koji učitava nisku maksimalne dužine 20 karaktera i ispisuje da li završava samoglasnikom ili ne.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite nisku: abcde  
|| Niska se završava samoglasnikom!
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite nisku: AaBb+cCdD  
|| Niska se ne završava samoglasnikom!
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite nisku: pRograMiranjE  
|| Niska se završava samoglasnikom!
```

[Rešenje [3.91](#)]

Zadatak 3.66 Napisati funkciju *void kopiraj_n(char t[], char s[], int n)* koja kopira najviše *n* karaktera niske *s* u nisku *t*. Napisati i program koji učitava nisku maksimalne dužine 20 karaktera i jedan ceo broj *i* testira rad napisane funkcije.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite nisku: abcdef  
|| Unesite broj n: 3  
|| Rezultujuca niska: abc
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite nisku: programiranje  
|| Unesite broj n: 5  
|| Rezultujuca niska: progr
```

Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku: abc
|| Unesite broj n: 15
|| Rezultujuca niska: abc

```

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.67 Napisati funkciju *void dupliranje(char t[], char s[])* koja na osnovu niske *s* formira nisku *t* tako što duplira svaki karakter niske *s*. Napisati i program koji učitava nisku maksimalne dužine 20 karaktera i testira rad napisane funkcije.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku: zima
|| zziimmaa

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku: A+B+C
|| AA++BB++CC

```

Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku: C
|| CC

```

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.68 Napisati funkciju *int heksa_broj(char s[])* koja proverava da li je niskom *s* zadat korektan heksadekadni broj. Heksadekadni broj je korektno zadat ako počinje prefiksom *0x* ili *0X* i ako sadrži samo cifre i mala ili velika slova *A*, *B*, *C*, *D*, *E* i *F*. Funkcija treba da vrati vrednost 1 ako je niska korektan heksadekadni broj, odnosno 0 ako nije. Napisati i program koji učitava nisku maksimalne dužine 7 karaktera i ispisuje rezultat rada funkcije.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku: 0x12EF
|| Korektan heksadekadni broj!

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku: 0X22af
|| Korektan heksadekadni broj!

```

Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku: 0xErA9
|| Nekorektan heksadekadni broj!

```

[Rešenje 3.91]

3 Predstavljanje podataka

Zadatak 3.69 Napisati funkciju *int heksa_broj(char s[])* koja izračunava dekadnu vrednost heksadekadnog broja zadatog niskom *s*. Napisati i program koji učitava nisku maksimalne dužine 7 karaktera i ispisuje rezultat rada funkcije. Pretpostaviti da je uneta niska korektan heksadekadni broj.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite nisku: 0x2A34  
|| 10804
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite nisku: 0xff2  
|| 4082
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite nisku: 0xE1A9  
|| 57769
```

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.70 Napisati funkciju *int podniska(char s[], char t[])* koja proverava da li je niska *t* podniska niske *s*. Napisati i program koji učitava dve niske maksimalne dužine 10 karaktera i testira rad napisane funkcije.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite nisku s: abcde  
|| Unesite nisku t: bcd  
|| t je podniska niske s!
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite nisku s: abcde  
|| Unesite nisku t: bCd  
|| t nije podniska niske s!
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite nisku s: abcde  
|| Unesite nisku t: def  
|| t nije podniska niske s!
```

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.71 Napisati funkciju *void modifikacija(char * s)* koja modifikuje nisku *s* tako što svaki drugi karakter zameni zvezdicom. Pretpostaviti da niska *s* neće biti duža od 20 karaktera. Napisati i program koji testira rad napisane funkcije.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite nisku: 123abc789XY  
|| Modifikovana niska je: 1*3*b*7*9*Y
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| Unesite nisku: zima  
|| Modifikovana niska je: z*m*
```


Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku: SNEG
|| Modifikovana niska je: S*E*

```

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.72 Napisati funkciju *int strspn_klon(char * t, char * s)* koja izračunava dužinu prefiksa niske *t* sastavljenog od karaktera niske *s*. Napisati zatim i program koji učitava dve niske maksimalne dužine 20 karaktera i ispisuje rezultat poziva napisane funkcije.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku t: programiranje
|| Unesite nisku s: opqr
|| 3

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku t: aaioo124
|| Unesite nisku s: aeioa
|| 6

```

Primer 3

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku t: 5296abc
|| Unesite nisku s: 0123456789
|| 4

```

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.73 Napisati implementaciju funkcije *char * strchr_klon(char * s, char c)* koja vraća pokazivač na prvo pojavljivanje karaktera *c* u niski *s* ili NULL ukoliko se karakter *c* ne pojavljuje u niski *s*. Učitati potom jednu nisku maksimalne dužine 20 karaktera i jedan dodatni karakter i testirati rad napisane funkcije.

Primer 1

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku s: programiranje
|| Unesite karakter c: a
|| Karakter se nalazi u niski!

```

Primer 2

```

|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| Unesite nisku s: 123456789
|| Unesite karakter c: y
|| Karakter se ne nalazi u niski!

```

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.74

- Napisati funkciju

3 Predstavljanje podataka

```
int prepis(char a[] [21], int na, char b[] [21])
```

koja iz niza reči **a** dužine **na** prepisuje u niz **b** reči koje su zapisane samo malim ili samo velikim slovima. Informaciju o dužini niza **b** (broj reči koje zadovoljavaju prethodni uslov) vratiti kao povratnu vrednost funkcije.

- Napisati program koji sa standardnog ulaza učitava prvo broj reči (strogo veći od nule, manji od 50), a zatim i same reči razdvojene blanko znakom (smatrati da reči koje se unose sa ulaza neće biti duže od 20 karaktera - ovaj uslov ne proveravati). Za slučaj kada je broj reči izvan traženog opsega ispisati -1 i prekinuti izvršavanje programa. Korišćenjem prethodno definisane funkcije **prepis**, odrediti sve reči koje su zapisane samo malim ili samo velikim slovima. Rezultat ispisati na standardni izlaz. Napomena: Ukoliko se pri rešavanju zadatka ne bude koristila funkcija **prepis**, zadatak neće biti pregledan i nosiće nula poena.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| 3 abc ABC aBc  
|| abc ABC
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| 2 mmB RGa
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| -3  
|| -1
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:  
|| 4 2abc AVF$ abc AV4  
|| abc
```

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.75 Napisati funkciju `void min_razlika(char s[], char s1[], char s2[])` koja u datotoj nisci **s** pronalazi dve reči koje imaju minimalnu razliku između svojih samoglasnika. (Reč je niz karaktera između dve praznine; razmak između samoglasnika reči **dan**as i **jut**ro je 2, a razmak između **sut**rk i **mno**zenje je 5). Testirati pozivom u **main**-u. Maksimalna dužina niske je 20 karaktera.

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.76 Napisati funkciju `int pp(char s[], char t[])` koja određuje poziciju poslednjeg karaktera niske **s** sadržanog u okviru niske **t**, zanemarujući pri tom razliku između velikih i malih slova, ili -1 ako takvog karaktera nema. Testirati pozivom u **main**-u. Maksimalna dužina niske je 20 karaktera.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| a4BA3Bc A3b
|| 5
```

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.77 Napisati funkciju `int f1(char s[])` koja prihvata tu nisku i proverava da li niska sadrži veliko slovo. Funkcija vraća 1 ako sadrži veliko slovo, inače 0. Testirati pozivom u main-u. Maksimalna dužina niske je 20 karaktera.

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.78 Napisati funkciju `void ukloniSlova(char s[])` koja iz niske `s` uklanja sva mala i velika slova. Testirati pozivom u main-u. Maksimalna dužina niske je 20 karaktera.

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.79 Napisati funkciju `unsigned btoi(char* s, unsigned char b)` koja određuje vrednost zapisa datog neoznačenog broja `s` u datoj osnovi `b`. Napisati funkciju `void itob(unsigned n, unsigned char b, char* s)` koja datu vrednost `n` zapisuje u datoj osnovi `b` i smešta rezultat u nisku `s`. Napisati zatim program koji čita liniju po liniju sa standardnog ulaza i obrađuje ih sve dok ne naiđe na praznu liniju. Svaka linija sadrži jedan dekadni, oktalni ili heksadekadni broj (zapisan kako se zapisuju konstante u programskom jeziku C). Program za svaki uneti broj ispisuje njegov binarni zapis. Pretpostaviti da će svi uneti brojevi biti u opsegu tipa `unsigned`.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| 0x49 0x1ABC
|| 1001001 11010101111100
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| 012 435 0x64FE
|| 1010 110110011 110010011111110
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| 123 0777
|| 1111011 111111111
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| 981
|| 1111010101
```

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.80 Implementirati funkciju `int str_str(char s[], char t[])` koja proverava da li niska `s` sadrži nisku `t`. Zatim napisati program koji sa

3 Predstavljanje podataka

standardnog ulaza učitava pet redova (svaki red ima najviše 100 karaktera) i koji ispisuje sve redne brojeve linija koje sadrže nisku **program** (linije se numerišu od broja 1). Ukoliko ne postoji red sa niskom **program** ispisati -1.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
novi red*program
c prog. jezik
c? programskih jezik
Programski odbor
<b>program</b>
1 3 5
```

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.81 Napisati funkciju `void sifrat(char* rec, char* kljuc)` koja šifruje `rec` na sledeći način: za svako slovo reči `rec` i odgovarajuće slovo ključa određuje koliki je (alfabetski) razmak između njih i označimo taj broj sa `k`. Potom to slovo `reci` zamenjuje `k`-tim slovom alfabeta. Podrazumeva se da je ključ duži od reči.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
bac
dfge
bed
```

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.82 Napisati funkciju `void obrni(char rec[], int k)` koja rotira reč za `k` mesta ulevo.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
sveska
2
eskasv
```

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.83 Napisati sledeće funkcije:

```
int poredjenje(char* s1, char* s2);
// vraca 1 ako su s1 i s2 iste niske, 0 u suprotnom

void uVelikaSlova(char* s);
// pretvara sva slova niske s u velika, ostale znakove ne menja
```

Napisati program koji sa standardnog ulaza učitava dve reči (dužine najviše 20 znakova) i, koristeći ove dve funkcije, ispisuje da li su one jednake ako se sva slova pretvore u velika slova.

Primer 1

INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:

```
isPit2010
IsPit2010
jesu jednake
```

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.84 Napisati program kojim se sadržaj unetog stirnga šifrira tako što se svako slovo zamenjuje sledećim ASCII slovom, a znakovi 'z' i 'Z' zamenjuju redom sa 'a' i 'A'. Uneta reč nije duža od 20 karaktera.

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.85 Napisati funkciju `void sifruj(char rec[], char sifra[])` koja na osnovu date reči formira šifru koja se dobija tako što se svako slovo u reči zameni sa naredna tri slova koja su mu susedna u abecedi. Na primer, reč "tamo" treba da bude zamenjena sa "uvwbcnoppqr" a reč "zec" sa "abcfghdef". Napisati program koji šifrue unetu reč sa standardnog ulaza i štampa dobijeni rezultat na standardni izlaz. Za reč pretpostaviti da nije duža od 20 karaktera. Unos reči ostvariti koristeći specifikator "

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.86 Sa ulaza se unosi reč koja nije duža od 20 znakova. Napisati program koji formira i štampa rezultujuću reč koja se dobija tako što se uneta reč kopira 4 puta pri čemu se između svakog kopiranja umeće crtica. Na primer ako je uneta reč **ana**, formirana reč treba da bude **ana-ana-ana-ana**. Zadatak uraditi:

- (a) pisanjem odgovarajuće funkcije koja vrši nadovezivanje reči,
- (b) koristeći postojeću funkciju iz biblioteke `string.h` (`strcat`).

Napomena: voditi računa da se za rezultujuću reč odvoji odgovarajuća količina memorije.

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.87 Sa ulaza se unosi reč koja nije duža od 20 znakova. Napisati funkciju koja svako pojavljivanje znaka koji se zadaje kao prvi argument funkcije

3 Predstavljanje podataka

udvaja a svako po- javljivanje znaka koji se zadaje kao drugi argument funkcije izbacuje. Napisati program koji poziva ovu funkciju za reč unetu sa standardnog ulaza i za znakove koji se takoę zadaju sa standardnog ulaza. Na primer, ako se unese reč **ana** i znakovi **a** i **n**, tada funkcija treba da izmeni reč tako da ona postane **aaaa**, ako se unese reč **abrakadabra** i znakovi **a** i **b**, tada funkcija treba reč da izmeni tako da ona postane **aaraakaadkkraa**.

Napomena: voditi računa da novonastala izmenjena reč može imati veći broj karaktera i u skladu sa tim rezervisati odgovarajuću količinu memorije. Dopusšteno je koristiti pomoćan niz.

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.88 Napisati funkciju `void ukloni(char *s);` koja iz niske uklanja sva slova iza kojih neposredno sledi slovo koje je u abecedi nakon njih (veličina slova se zanemaruje). Testirati funkciju u programu koji učitava liniju teksta (najviše 100 karaktera).

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| zdRaVo suIma
|| zRVo vma
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| 12345AbcD
|| 12345D
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| JeD1aN D52Va.
|| JeD1N D52Va.
```

Primer 4

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| abcd efg
|| d g
```

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.89

- Napisati C funkciju `int procitaj_recenicu(char *s, int max_len)`, koja sa standardnog ulaza čita rečenicu i smešta je u nisku `s`. Čitanje rečenice se zaustavlja ako se pročita simbol `.` ili je već učitano `max_len-1` karaktera. Funkcija treba da vrati broj pročitanih karaktera.
- Napisati C funkciju `void prebroj(char *s, int *broj_malih, int *broj_velikih)`, koja za zadatu nisku `s` računa broj malih i velikih slova koji se u njoj pojavljuju.
- Napisati glavni program koji sa standardnog ulaza čita rečenice i na standardni izlaz ispisuje onu kod koje je razlika broja malih i velikih slova najveća.

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.90

- a) Uvesti tip podataka **Sifra** kojim se opisuje način šifrovanja alfanumeričkih karaktera. Svaka šifra se opisuje celobrojnomo vrednoscu **b** koja određuje broj pozicija pomeranja, kao i karakterom 'L' ili 'D' koji određuje smer pomeranja (levo ili desno).
- b) Napisati funkciju `void sifruj(char rec[], Sifra s)` koja transformiše zadataku reč **rec** po šifri **s**. Reč se šifruje tako što se svako slovo zamenjuje slovom za **b** mesta levo ili desno od njega u abecedi, i to ciklično, a isto tako i za cifre.
Npr: za **b=2**, i **smer='D'** : a se menja sa c, b sa d,..., x sa z, y sa a, z sa b, 1 sa 3, .. 8 sa 0, 9 sa 1
- c) Sa standardnog ulaza se zadaje način šifrovanja i to u obliku **2 D 5 L** (šifra može biti i duža). Potom se učitava **n** i **n** reči sa standardnog ulaza (maksimalna dužina reči je 20 karaktera). Ispisati reči na standardni izlaz nakon primenjenih svih zadatah načina šifrovanja.

[Rešenje 3.91]

Zadatak 3.91 Implementirati funkciju `int strspn(char* s, char* t)` koja izračunava dužinu početnog dela niske **s** sastavljenog isključivo od karaktera sadržanih u niski **t**.

Napisati i program koji sa standardnog ulaza učitava dve niske (dužine najviše 100 karaktera, svaku u zasebnom redu) i ispisuje rezultat poziva funkcije **strspn** na standardni izlaz.

Na primer, za učitane podatke "734a.bf62", "0123456789") program ispisuje vrednost 3.

[Rešenje 3.91]

3.6 Rešenja

Rešenje 3.57

```

2  /*
   Napisati funkciju koja konvertuje dati string tako sto
   mala slova menja u velika a velika u mala. Napisati
4  potom glavni program koji ucitava string, poziva napisanu
   funkciju i ispisuje konvertovani string. Mozemo pretpostaviti

```

```
6      da string ne sadrzi vise od 10 karaktera.
7      */
8
9      #include <stdio.h>
10     #include <ctype.h>
11
12     /*
13      Kada je niz argument funkcije, dodatni argument je obavezno
14      njegova dimenzija. Kod stringova to nije slucaj jer svaki string
15      ima isti poslednji element - terminirajucu nulu - i to je oznaka
16      kraja stringa.
17      */
18     void konvertuj(char s[])
19     {
20         int i;
21
22         for(i=0; s[i]!='\0'; i++)
23             if (s[i]>='a' && s[i]<='z')
24                 s[i] = toupper(s[i]); /* toupper - konvertuje malo slovo u
25                 odgovarajuce veliko */
26             else if (s[i]>='A' && s[i]<='Z')
27                 s[i] = tolower(s[i]); /* tolower - konvertuje veliko slovo
28                 u odgovarajuce malo */
29         /*
30          Funkcije toupper i tolower se nalaze u zaglavlju ctype.h.
31
32          Konverzija malog slova u veliko bez upotrebe funkcije toupper:
33          s[i] = s[i]-'a'+'A';
34          Konverzija velikog slova u malo bez upotrebe funkcije tolower:
35          s[i] = s[i]+'a'-'A';
36
37          */
38     }
39
40     int main()
41     {
42         /*
43          Poslednji karakter svakog stringa je terminirajuca
44          nula '\0', specijalni karakter ciji je ASCII kod 0.
45
46          Ukoliko pretpostavljamo da string sadrzi najvise 30
47          karaktera, neophodno je deklarirati niz od 31 karaktera,
48          pri cemu se dodatni izdvaja za terminirajucu nulu.
49
50          */
51         char s[31];
52         printf("Unesi string:");
53
54         /*
55          Za razliku od nizova koji se ucitavaju i stampaju
56          element po element, stringovi se mogu ucitati i
57          odstampati pomocu jedne scanf/printf naredbe koriscenjem
```



```

56     specifikatora %s.

58     Funkcija scanf učitava string do prvog pojavljivanja razmaka.
    */
60     scanf("%s", s);

62     konvertuj(s);

64     printf("Konvertovani string: %s\n", s);

66     return 0;

68 }

```

Rešenje 3.58

```

/*
2   Napisati funkciju skрати koja uklanja beline sa
   kraja datog stringa.

4

   Napisati glavni program koji testira napisanu
6   funkciju na stringu "rep belina".

8 */

10 #include <stdio.h>
   #include <ctype.h>

12

14 /*
   Funkcija koja racuna duzinu niza
   ne racunajuci '\0'.

16

   U biblioteci string.h definisan je veliki
18   broj funkcija za rad sa stringovima,
   ukljucujuci i funkciju strlen koja racunana
20   duzinu stringa.

22   Funkcija strlen_klon predstavlja jednu
   implementaciju funkcije strlen.

24

   U zadacima cemo uvek koristiti ugradjenu
26   funkciju strlen osim ako u tekstu zadatka
   nije naglaseno da se ona ne sme koristiti.
28   Funkcija strlen_klon služi da pokaze na koji
   nacin radi ugradjena funkcija strlen.

30

   Ugradjena funkcija strlen poziva se na
32   isti nacin kao funkcija strlen_klon:
   strlen(s1)

34 */

```

3 Predstavljanje podataka

```
36 int strlen_klon(char s[])
37 {
38     int i=0;
39     while(s[i]) /* ASCII kod karaktera '\0' je jednak nuli. */
40         i++;
41
42     return i;
43 }
44
45 void skрати(char s[])
46 {
47     /*
48      * Poslednji karakter stringa s (ne racunajuci '\0') ima
49      * indeks strlen_klon(s)-1; ideja je da pocnemo od poslednjeg
50      * karaktera stringa i da smanjujemo indeks dokle god
51      * je karakter na poziciji i blanko znak.
52      */
53
54     int i;
55     for(i=strlen_klon(s)-1; i>=0; i--)
56         if (!isspace (s[i])) /* Ako s[i] nije blanko znak, prekidamo
57             petlju. */
58             break;
59
60     s[i+1]='\0'; /* DOdajemo terminirajucu nulu iza indeksa i (prvi
61         neblanko karakter gledano sdesna nalevo).*/
62
63     /*
64      * Ugradjena funkcija isspace nalazi se u biblioteci ctype.h i
65      * vraca 1 ako
66      * je dati karakter blanko znak a 0 u suprotnom.
67
68      * Unarni logicki operator ! oznacava negaciju.
69      */
70 }
71
72 int main()
73 {
74     /*
75      * Ukoliko string ne zelimo da učitavamo po pokretanju programa
76      * vec da ga unapred zadamo, to mozemo uraditi na sledeci nacin:
77      */
78     char s[]="rep belina";
79     /* U ovom slucaju nije neophodno navoditi dimenziju stringa vec
80      * ce ona biti automatski postavljena na broj karaktera u stringu +
81      * 1 za
82      * terminirajucu nulu. */
83
84     printf("Pre skracivanja: %s\n", s);
```

```
84     skрати(s);  
    printf("Posle skracivanja: %s*\n", s);  
86  
    return 0;  
88 }
```

Rešenje 3.59

```
/*  
2   Napisati program koji učitava string src i formira string dst  
   trostrukim nadovezivanjem stringa src. Program treba da ispise  
4   string dst. Na primer, za uneti string "dan", string dst treba  
   da bude "dandandan". Pretpostaviti da string src nije duzi od  
6   30 karaktera.  
   */  
8  
#include <stdio.h>  
10 #include <string.h>  
12  
#define MAX 30  
/*  
14   Na stringove ne mozemo primeniti naredbu dodele.  
   Ukoliko zelimo da jedan string "dodelimo" drugom,  
16   mozemo koristiti ugradjenu funkciju strcpy(s,t)  
   koja kopira karaktere stringa t  
18   u string s zajedno za terminirajucom nulom.  
20  
   Funkcija strcpy se nalazi u biblioteci string.h.  
22  
   Funkcija strcpy_klon predstavlja jednu  
   implementaciju funkcije strcpy.  
24  
   Karakteri stringa original se, jedan po jedan,  
26   kopiraju u string kopija. Nakon kopiranja,  
   na kraj stringa kopija dodaje se terminalna  
28   nula.  
30  
   U zadacima cemo uvek koristiti ugradjenu  
   funkciju strcpy osim ako u tekstu zadatka  
32   nije naglaseno da se ona ne sme koristiti.  
   Funkcija strcpy_klon služi da pokaze na koji  
34   nacin radi ugradjena funkcija strcpy.  
36  
   Ugradjena funkcija strcpy poziva se na  
   isti nacin kao funkcija strcpy_klon:  
38   strcpy(dst,src)  
   gde karaktere stringa src kopiramo  
40   u string dst.  
42  
   */
```

3 Predstavljanje podataka

```
44 void strcpy_klon(char kopija[], char original[])
45 {
46     int i;
47     for(i=0; original[i]; i++)
48         kopija[i]=original[i];
49
50     kopija[i] = '\0';
51 }
52
53 int main()
54 {
55     char src[MAX+1];    /* src, skraceno od source (izvor, odnosno sta
56                          kopiramo) */
57     char dst[3*MAX+1];  /* dst, skraceno od destination (odrediste,
58                          odnosno gde kopiramo) */
59
60     /*
61      Vazno je izdvojiti dovoljno memorijskog prostora
62      za string dst: on treba da bude tri puta veci od
63      maksimalne duzine stringa src + jedan karakter za
64      terminirajucu nulu.
65     */
66
67     printf("Unesi jedan string:");
68     scanf("%s", src);
69
70     strcpy_klon(dst,src);
71
72     /*
73      Funkcija strcat(s,t) nadovezuje karaktere stringa
74      t na kraj stringa s i novi string terminira
75      karakterom '\0' .
76
77      Funkcija strcat se nalazi u biblioteci string.h.
78     */
79     strcat(dst,src);
80     strcat(dst,src);
81
82     printf("Kada nadovezemo string %s triput: %s\n",src,dst);
83
84     return 0;
85 }
```

Rešenje 3.60

```
1  /*
2     Napisati funkciju int ucitaj_liniju(char s[], int n)
3     koja ucitava liniju maksimalne duzine n u string s
4     i vraca duzinu učitane linije. Linija može da sadrži
5     blanko znakove ali ne može da sadrži \n ili EOF.
```

```

7      Napisati potom glavni program koji ucitava linije
      do EOF i ispisuje najduzu liniju i njenu duzinu. Ukoliko
9      ima vise linija maksimalne duzine, ispisati prvu. Mozemo
      pretpostviti da svaka linija sadrzi najvise 80 karaktera,
11     zajedno sa \n.

13  */

15  #include<stdio.h>
      #include<string.h>
17  #define MAX 81

19  /*
      Ukoliko zelimo da ucitamo string koji sadrzi beline
21     (npr liniju teksta), ne mozemo koristiti funkciju
      scanf jer ona ucitava string do prvog blanko znaka.

23
      Zbog toga je neophodno napisati funkciju koja ucitava
25     string karakter po karakter.

27     Ova funkcija ne dopusta unosenje vise karaktera od
      unapred odredjene granice (argument n).

29
      U standardnoj biblioteci stdio.h postoji definisana
31     funkcija char *gets(char *s) koja ucitava karaktere
      dok se ne pojavi novi red ili EOF. Ova funkcija
33     dopusta unosenje vise karaktera nego sto string
      s sadrzi, sto moze dovesti do neocekivanog ponasanja
35     programa.

37     Pored funkcije gets, koja vrsi ucitavanje sa standardnog
      ulaza, u standardnoj biblioteci stdio.h postoji
39     i ugradjena funkcija fgets koja vrsi ucitavanje iz
      datoteke. Nju cemo koristiti za nekoliko casova
41     kada budemo radili datoteke. Prototim funkcije fgets je
      ovakav:

43
      char *fgets(char *s, int size, FILE *stream);

45
      Argumenti funkcije fgets su:
47     s - string u koji vrsimo ucitavanje
      size - maksimalna duzina unetog stringa
49     stream - datoteka iz koje vrsimo ucitavanje

51
      Funkcija fgets, za razliku od funkcije gets, ne dopusta
      unos vise karaktera od date vrednosti size. Zbog toga
53     je ona sigurnija nego funkcija gets. Funkciju fgets
      mozemo koristiti i za unos sa standardnog ulaza
55     ukoliko kao treci argument navedemo stdin.

57  */
      int ucitaj_liniju(char s[], int n)

```

3 Predstavljanje podataka

```
59 {
61     int i=0;
63     int c;
65     while((c=getchar())!='\n' && i<n-2 && c!=EOF)
67     {
69         s[i] = c;
71         i++;
73     }
75     /* Ucitavamo najvise n-2 karaktera jer na kraju dodajemo jos
77     dva: '\n' i '\0' */
79     s[i]='\n';
81     s[i+1]='\0';
83     return i;
85 }
87 int main()
89 {
91     char linija[MAX];
93     char najduza_linija[MAX];
95     int max_duzina=0;
97     int duzina;
99     /*
101     Petlja se završava ukoliko je promenljiva duzina
103     jednaka nuli, sto cemo postici zadavanjem linije koja ne sadrzi
105     nijedan karakter osim EOF.
107     */
109     while ((duzina=ucitaj_liniju(linija, MAX))>0)
111     {
113         /*
115         Proveravamo da li je uneta linija duza od trenutnog
117         maksimuma i azuriramo promenljive max_duzina i najduza_linija
119         */
121         if (max_duzina<duzina)
123         {
125             max_duzina = duzina;
127             strcpy(najduza_linija,linija);
129         }
131     }
133     printf("Najduza linija: %s duzine: %d\n", najduza_linija,
135           max_duzina);
137     return 0;
139 }
```

Rešenje 3.61

```
2  /*
   Napisati program koji pretvara nisku u ceo broj.
   Npr. za ulaz "-1238" se generise rezultat -1238
4  Pogledati funkcije atoi i atof koje postoje u biblioteci stdlib.h
   */
6
8  #include <stdio.h>
   #include <ctype.h>
   #define MAX 10
10 /*
   String b se sastoji od karaktera koji
12  cine jedan ceo broj, onim redom kojim
   se karakteri pojavljuju u zapisu broja.
14
   Ako je prvi karakter stringa b '-',
16  to znaci da je broj negativan i
   funkcija znak_broja vraca -1
18
   U suprotnom, broj je pozitivan i
20  funkcija znak_broja vraca 1
22 */
24 int znak_broja(char b[])
   {
26     if(b[0]=='-')
         return -1;
28     return 1;
   }
30
32 /*
   Funkcija formiraj_broj na osnovu
34  karaktera koji cine broj iz stringa
   b vraca ceo broj koji odgovara
36  zapisu datom u stringu b.
38
   Ako su cifre broja a,b,c i d, tada
   broj mozemo kreirati kao:
40  a*10^3 + b*10^2 + c*10^1 + d*10^0
42
   Medjutim, efikasnije je koristiti
   Hornerovu semu:
44
   10*(10*(10*(10*0 + a)+b)+c)+d
46
   */
48 int formiraj_broj(char b[])
50 {
```

```
int i;
52 int n=0;
int znak = znak_broja(b);
54
/*
56 Ako je broj negativan, cifre u nizu b
pocinju od indeksa 1
58 */
i=0;
60 if(znak== -1)
62     i=1;
64
/*
Funkcija isdigit proverava da li je broj
66 cifra. Nalazi se u biblioteci ctype.h
68
Proveravamo da li je karakter u zapisu
broja cifra kako bismo se osigurali
70 od nekorektnog unosa, npr ako korisnik
unesse -123abc. Ovaj unos je moguc jer
72 se vrsi sa scanf("%s",broj), gde unosimo
karaktere do prvog blanko znaka
74
Ako naidjemo na karakter koji nije cifra,
76 prekidamo petlju
78
*/
for(; b[i]!='\0'; i++)
80     if(isdigit(b[i]))
        n = n*10 + b[i] - '0';
82     else
        break;
84
/* Formirani broj mnozimo znakom: */
86
n*=znak;
88 return n;
90 }
92 int main()
{
94     char broj[MAX];
int n;
96
/* Ucitavamo broj: */
98 scanf("%s", broj);
100
/* Ispisujemo rezultat: */
printf("Broj zapisan kao int: %d\n", formiraj_broj(broj));
102
```



```

104     return 0;
    }

```

Rešenje 3.62

```

2  /*
   Napisati program koji pretvara zadatu broj u nisku.
   Npr. za broj -453 treba generisati nisku "-453"
4  */

6  #include <stdio.h>
   #include <string.h>
8  #define MAX 10
   /*

10     Funkcija transformisi_negativan vraca
12     1 ako je broj negativan i 0 u suprotnom, a
   uz to, ako broj jeste negativan, funkcija
14     treba da ga konvertuje u njegovu apsolutnu
   vrednost. S obzirom da funkcija treba da vrati dve
16     vrednosti, to realizujemo na sledeci nacin:
   1. indikator da li je broj negativan
18     ce vratiti kao povratnu vrednost
   2. apsolutnu vrednost broja ce vratiti
20     preko liste argumenata, zbog cega broj
   prenosimo preko pokazivaca
22
   */
24 int transformisi_negativan(int* pn)
   {
26     if(*pn<0)
       {
28         *pn = -(*pn);
         return 1;
30     }
     return 0;
32 }

34 int formiraj_niz_cifara(int n, char b[], int neg)
   {
36     int i=0;
     char cifra;

38     do
39     {
40         cifra = n%10;

42         /* Promenljiva b predstavlja string.
         Da bismo na neku poziciju u stringu
         upisali karakter koji odgovara nekoj
44         cifri, npr '2', neophodno je da
46

```

3 Predstavljanje podataka

```

48         odgovarajucoj poziciji dodelimo vrednost
        ASCII koda te cifre, konkretno za '2'
        ASCII kod je '0'+2.

50
        Greska bi bila navesti b[i]=2
52         jer 2 nije ASCII kod koji odgovara karakteru
        '2'.
54     */
    b[i]=cifra+'0';

56
    n/=10;
58    i++;
} while(n);

60
/* Ako je broj negativan, dodajemo znak minus: */
62 if(neg)
{
64     b[i]='-';
    i++;
66 }

68 /* Svaki string se zavrшава terminirajucom nulom: */
b[i]='\0';
70 }

72 void obrni(char s[])
{
74
    char t;
76    int i,j;
    /*
78     Karaktere stringa obrcemo tako sto razmenimo karaktere na
    pozicijama 0 i n-1,
    zatim 1 i n-2, 2 i n-3 i tako redom dok je prva pozicija manja od
    druge
80     */

82    for(i=0,j=strlen(s)-1;i<j;i++, j--)
    {
84        t = s[i];
        s[i] = s[j];
86        s[j] = t;
    }

88 }

90 void broj_u_niz_cifara(int n, char broj[])
92 {
    int negativan;

94
    /* Odredjujemo znak broja: */
96    negativan=transformisi_negativan(&n);
```

```

98  /* Izdvajamo cifre broja i smestamo ih u niz: */
    formiraj_niz_cifara(n, broj, negativan);
100
    /* S obzirom da cifre izdvajamo sa kraja broja, u nizu ce biti u
       obrnutom redosledu.
       Na primer, za broj 234 niz ce sadrzati cifre 4 3 2. */
102    obrni(broj);
104 }

106 int main()
    {
108     int n;
        char broj[MAX];
110     int negativan;

112     /* Ucitavamo broj: */
        scanf("%d", &n);
114
        /* Kreiramo broj na osnovu niza cifara: */
116     broj_u_niz_cifara(n, broj);

118     /* Ispisujemo rezultat: */
        printf("Broj zapisan kao string: %s\n", broj);
120
        return 0;
122 }

```

Rešenje 3.63

```

/*
2  Napisati program koji ucitava dva stringa i ispituje najpre da li
    su jednaki. Ako jesu, program
    treba da izda odgovarajucu poruku, a ako nisu, treba da ispita da
    li je drugi podstring
4  prvog. Ukoliko jeste, program treba da ispise pocev od kog indeksa
    prvog
    stringa pocinje drugi string. U suprotnom, ispisati odgovarajucu
    poruku. Mozemo
6  pretpostaviti da stringovi ne sadrze vise od 20 karaktera.
    */
8
#include <stdio.h>
10 #include <string.h>

12 /*
    Funkcija strcmp(s,t) je ugradjena funkcija koja utvrđuje da
    li su stringovi
14    s i t jednaki. Ukoliko jesu, vraca 0, a u suprotnom vraca
    razliku
    ASCII kodova prva dva razlicita karaktera na istim pozicijama

```

3 Predstavljanje podataka

```
16      (npr strcmp("aa","ab") ce vratiti -1 a strcmp("ab","aa") 1).
18      Funkcija strcmp se nalazi u zaglavlju string.h.
20      Funkcija strcmp_klon je jedna implementacija funkcije strcmp.
22      U zadacima cemo uvek koristiti ugradjenu funkciju strcmp osim
      ako u tekstu zadatka
      nije naglaseno da se ona ne sme koristiti. Funkcija
24      strcmp_klon sluzi da pokaze na koji
      nacin radi ugradjena funkcija strcmp.
26      Ugradjena funkcija strcmp poziva se na isti nacin kao funkcija
      strcmp_klon:
      strcmp(s1,s2)
28      gde poredimo stringove s1 i s2.
30  */
32  int strcmp_klon(char s1[], char s2[])
33  {
34      int i;
35      for(i=0; s1[i]==s2[i];i++)
36          if (s1[i]=='\0')
37              return 0;
38      return s1[i] - s2[i];
39  }
40
41  int main()
42  {
43      char s1[21];
44      char s2[21];
45      char* p;
46
47      printf("Unesi dva stringa:");
48      scanf("%s%s",s1,s2);
49
50      /*
51      Funkcija strstr(s,t) je ugradjena funkcija koja utvrdjuje da
52      li je string t
53      podstring stringa s i ako jeste, vraca pokazivac (char*) na
54      karakter
55      stringa s odakle pocinje prvo pojavljivanje stringa t, a NULL
56      u suprotnom.
57
58      NULL je pokazivac koji ne pokazuje ni na sta, odnosno ne
59      sadrzi adresu
60      nijedne promenljive.
61
62      Podsetimo se veze nizova(a time i stringova) i pokazivaca:
63      ako je string deklarisan sa s1[21], tada je njegov naziv s1
```

```

62     ekvivalentan adresi prvog karaktera stringa:
        s1 <=> &s1[0]
        i nadalje redom:
64     s1+1 <=> &s1[1]
        ...
66     u opstem slucaju:
        s1+i <=> &s1[i]
68
        To znaci da se indeks elementa na koji pokazuje s1+i moze
70     dobiti tako sto od s1+i oduzmemo pokazivac na pocetak niza:
        s1+i-s1 <=> i. Ovako od pokazivaca na karakter u stringu
72     dobijamo njegov indeks u stringu.

74     */

76     p = strstr(s1,s2);

78     if (strcmp_klon(s1,s2)==0)
        printf("Uneti stringovi su jednaki\n");
80     else if (p!=NULL)
        printf("%s jeste podstring od %s pocev od pozicije : %d\n", s2,
            s1, p-s1);
82     else
        printf("%s NIJE podstring od %s\n", s2,s1);

84     return 0;
86 }

```

Rešenje 3.64

```

/*
2     Napisati program koji za uneti string s i karakter c utvrdjuje
        da li se c pojavljuje u stringu s i ukoliko se pojavljuje,
4     ispisuje indeks prvog pojavljivanja a u suprotnom ispisuje
        odgovarajucu poruku. Mozemo pretpostaviti da string ima najviše
6     20 karaktera.

    */

8     #include <stdio.h>
10    #include <string.h>

12    int main()
    {
14        char s[21];
        char c;
16        char* p;

18        printf("Unesi karakter:");
        c=getchar();
20        printf("Unesi string:");
        scanf("%s", s);

```

3 Predstavljanje podataka

```
22
23  /*
24     Da smo ucitavali obrnutim redom (prvo string pa karakter)
25     to bismo realizovali na sledeci nacin:
26     printf("Unesi string:");
27     scanf("%s",s);
28     getchar();
29     printf("Unesi karakter:");
30     c=getchar();

31
32     Dodatni getchar() bi sluzio da "pokupi" karakter kojim
33     razdvajamo unos stringa i karaktera (razmak, novi red ili
34     slicno).

35
36  */
37
38  /*
39     Funkcija strchr(s,c) je ugradjena funkcija koja vraca pokazivac
40     na prvi karakter u stringu s koji je jednak karakteru c, ako
41     takav
42     postoji, a NULL u suprotnom.

43     Indeks od pokazivaca dobijamo na isti nacin kao u prethodnom
44     zadatku
45     sa strstr.
46  */
47
48  p = strchr(s,c);
49  if(p!=NULL)
50      printf("%c se pojavljuje u %s na poziciji %d\n", c, s, p-s);
51  else
52      printf("%c se NE pojavljuje u %s\n",c, s);
53
54  return 0;
55 }
```

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

Rešenje 3.91

3.7 Višedimenzioni nizovi

Zadatak 3.92

a) Napisati funkciju

```
int reflektivna(int a[][MAX], int n)
```

kojom se za relaciju zadatom matricom a (matruca je kvadratna) ispitije da li je reflektivna.

b) Napisati funkciju

```
int simetricna(int a[][MAX], int n)
```

kojom se za relaciju zadatom matricom a (matruca je kvadratna) ispitije da li je simetricna.

c) Napisati funkciju

```
int tranzitivna(int a[][MAX], int n)
```

kojom se za relaciju zadatom matricom a (matruca je kvadratna) ispitije da li je tranzitivna.

Dva elementa i i j ($i @ j$) su u relaciji akko $a[i][j] = 1$

Relacija je reflektivna ako sa svako i važi: $i @ i = 1$

Relacija je simetricna ako za svako i i j važi: $i @ j = 1 \Rightarrow j @ i = 1$

Relacija je tranzitivna ako za svako i, j i k važi: $i @ j = 1$ i $j @ k = 1 \Rightarrow i @ k = 1$

Funkcija postavlja na 1 odgovarajuci indikator.

b) Sa standardnog ulaza prvo se unose dimenzija kvadratne matrice n , a nakon toga elementi matrice. Učitati matricu, i ispitati da li je relacija koju predstavlja relacija ekvivalencije (reflektivna, simetrična i tranzitivna).

[Rešenje 3.108]

Zadatak 3.93 Napisati funkciju `float sumD(float a[][max], int n)` koja određuje sumu elemenata iznad glavne dijagonale. Potom napisati funkciju `float sumd(float a[][max], int n)` koja određuje sumu elemenata ispod

glavne dijagonale. Funkciju testirati pozivom u main-u. Matrica je maksimalne dimenzije 50x50. Matrica je kvadratna.

[Rešenje 3.108]

Zadatak 3.94 Napisati funkciju
`void transponovana(float a[][max], int m, int n, float b[][max])` koja
 određuje transponovanu matricu matricu. Pozivom u main-u testirati funkciju.
 Matrica je maksimalne dimenzije 50x50.

[Rešenje 3.108]

Zadatak 3.95 Napisati funkciju
`void mnozenje(int a[][max], int n, int m, int b[][max], int k,
 int t, int c[][max])`
 koja računa proizvod dve matrice. Pozivom u main-u testirati funkciju. Matrica
 je maksimalne dimenzije 50x50. Testirati da li su podaci korektno uneti i testirati
 da li je moguće matrice množiti.

[Rešenje 3.108]

Zadatak 3.96 Napisati funkciju u kojoj se razmenjuju elementi k-te i t-te
 vrste matrice (k i t su argumenti funkcije). Funkciju testirati pozivom u main-u i
 ispisom novodobijene matrice na standardni izlaz. Sa standardnog ulaza učitavaju
 se dimenzije matrice, a potom i elementi matrice i brojevi k i t. Maksimalna
 dimenzija matrice je 50x50. Funkciju testirati pozivom u main-u.

[Rešenje 3.108]

Zadatak 3.97 Sa standardnog ulaza unose se celi pozitivni brojevi m i n koji
 označavaju broj vrsta i broj kolona matrice. Potom se unose elementi matrice.
 Nakon unosa elemenata matrice, unose se još dva broja p i k ($p \leq m$, $k \leq n$). Na
 standardi izlaz ispisati sume svih podmatrica (dimenzije $p \times k$) unete matrice. U
 slučaju greške ispisati -1.

Napomena 1: Ne razmatrati slučaj negativnih brojeva.

Napomena 2: Nije bitan redosled kojim se ispisuju sume.

Primer 1

INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:

```
3 4
1 2 3 4
5 6 7 8
9 10 11 12
3 3
54 63
```

Primer 2

INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:

```
3 4
1 2 3 4
5 6 7 8
9 10 11 12
2 3
24 30 48 54
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
3 2
1 2
3 4
5 6
7 8
-1
```

Primer 4

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
5 3
1 1 2
5 0 2
7 8 9
1 2 4
0 1 1
2 2
7 5 20 19 18 23 4 8
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 3.98 Sa standardnog ulaza zadata je dimenzija kvadratne matrice n ($0 < n \leq 50$), a zatim i vrednosti pojedinačnih elemenata. Ukoliko je n izvan ovog opsega ispisati -1 i prekinuti izvršavanje programa. Napisati program koji:

- Učitava matricu i ispisuje je na izlaz. U slučaju greške ispisati -1 i prekinuti izvršavanje programa.
- Ispituje da li su elementi matrice po kolonama, vrstama i dijagonalama (glavnoj i sporednoj) sortirani strogo rastuće. Za svaki od ovih slučajeva redom ispisati 1 ako jesu i 0 ako nisu sortirani - videti primere.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
3
1 2 3
4 5 6
7 8 9
1 2 3
4 5 6
7 8 9
1 1 1
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
2
6 9
4 10
6 9
4 10
0 1 0
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
4
5 5 7 9
6 10 11 13
8 12 14 15
13 15 16 20
5 5 7 9
6 10 11 13
8 12 14 15
13 15 16 20
1 0 1
```

Primer 4

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
1
5
5
1 1 1
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 3.99 Sa standardnog ulaza se unosi broj n ($0 < n \leq 10$), a potom i elementi kvadratne matrice dimenzije $n \times n$. Elementi matrice su celi brojevi. Proveriti da li važi da su zbrovi elemenata kolona matrice uređjeni u strogo rastućem poretku. **Napomena 1:** Ukoliko program uvek ispisuje **da** ili uvek ispisuje **ne** smatraće se netačnim i poeni se ne mogu osvojiti.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
4
1 0 0 0
0 0 1 0
0 0 0 1
0 1 0 0
ne
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
3
1 2 3
4 5 6
7 8 9
da
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
3
2 -2 1
1 2 2
2 1 -2
ne
```

Primer 4

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
5
-1 0 2 0 20
0 0 0 10 0
0 0 -1 0 0
0 1 0 0 0
0 0 0 0 -1
da
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 3.100 Sa standardnog ulaza unosi se broj n ($0 < n \leq 200$), a potom i elementi kvadratne matrice dimenzije $n \times n$. Elementi matrice su celi brojevi. Proveriti da li je uneta matrica ortonormirana i na standardni izlaz ispisati **da** ako jeste ili **ne** ako nije ortonormirana. Matrica je ortonormirana ako je skalarni proizvod svakog para različitih vrsta jednak 0, a skalarni proizvod vrste sa samom sobom 1. U slučaju greške ispisati -1.

Napomena 1: Skalarni proizvod vektora $a = (a_1, a_2, \dots, a_n)$ i $b = (b_1, b_2, \dots, b_n)$ je $a_1 \cdot b_1 + a_2 \cdot b_2 + \dots + a_n \cdot b_n$.

Napomena 2: Ukoliko program uvek ispisuje **da** ili uvek ispisuje **ne** smatraće se netačnim i poeni se ne mogu osvojiti.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
4
1 0 0 0
0 0 1 0
0 0 0 1
0 1 0 0
da
```

Primer 2

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
3
1 2 3
4 5 6
7 8 9
ne
```

Primer 3

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
3
2 -2 1
1 2 2
2 1 -2
ne
```

Primer 4

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
5
-1 0 2 0 20
0 0 0 10 0
0 0 -1 0 0
0 1 0 0 0
0 0 0 0 -1
da
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 3.101 Napisati funkciju koja kao argumente prima kvadratnu matricu celih brojeva i njenu dimenziju, a vraća 1 ako je matrica donja trougaona, odnosno 0 ako nije. Pretpostavka je da je maksimalna dimenzija matrice 100. Matrica je donja trougaona ako se u gornjem trouglu (iznad glavne dijagonale, ne uključujući je) nalaze sve nule.

[Rešenje 3.108]

Zadatak 3.102 Napisati program koji sa standardnog ulaza unosi prvo dimenziju matrice ($n < 10$) pa zatim elemente matrice i izračunava sumu elemenata iznad sporedne dijagonale matrice.

[Rešenje 3.108]

Zadatak 3.103 Za datu kvadratnu matricu kažemo da je *magični kvadrat* ako je suma elemenata u svakoj koloni i svakoj vrsti jednaka. Napisati program koji sa standardnog ulaza učitava prirodni broj n ($n < 10$) i zatim elemente kvadratne matrice, proverava da li je ona *magični kvadrat* i ispisuje odgovarajuću poruku na standardni izlaz.

Primer 1

```
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
4
1 5 3 1
2 1 2 5
3 2 2 3
4 2 3 1
da
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 3.104 Napisati program koji sa standardnog ulaza učitava prvo dimenzije matrice (n i m) a zatim redom i elemente matrice (ne postoje pretpostavke o dimenziji matrice). Nakon toga na standardni izlaz, zapisati indekse (i

i j) onih elemenata matrice koji su jednaki zbiru svih svojih susednih elemenata (pod susednim elementima podrazumevamo okolnih 8 polja matrice ako postoje).

Primer 1

INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:

```
4 5
1 1 2 1 3
0 8 1 9 0
1 1 1 0 0
0 3 0 2 2
1 1
1 3
3 2
3 4
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 3.105 Sa standarnog ulaza se zadaje prvo dimenziju kvadratne matrice n ($n < 100$), a zatim elemente matrice. Nakon toga, na standardni izlaz ispisati redni broj kolone koja ima najveći zbir elemenata.

Primer 1

INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:

```
3
1 2 3
7 3 4
5 3 1
0
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 3.106 Napisati funkciju koja treba da ispiše elemente matrice u grupama koje su paralelne sa sporednom dijagonalom matrice. Može se pretpostaviti da matrica nije dimenzije veće od 100×100 .

Primer 1

INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:

```
3
1 2 3
4 5 6
7 8 9
1
2 4
3 5 7
6 8
9
```

[Rešenje 3.108]

3 Predstavljanje podataka

Zadatak 3.107 Sa standardnog ulaza učitava se broj n , a zatim i kvadratna matrica koja sadrži brojeve tipa `double` dimenzije $n \times n$. Napisati program koji izračunava i ispisuje razliku (na dve decimale) između zbira elemenata gornjeg trougla i zbira elemenata donjeg trougla matrice – gornji trougao čine svi elementi iznad sporedne dijagonale (ne računajući dijagonalu), a donji trougao čine svi elementi ispod sporedne dijagonale (računajući dijagonalu). U slučaju greške u datoteku upisati **GRESKA**.

Primer 1

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| 3
|| 2 3.2 4
|| 7 8.8 1
|| 2.3 1 1
|| -2.10
```

Primer 2

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| 4
|| 2.3 1 12 8
|| 4 -8.2 7 14.5
|| 1 -2.5 9 11
|| 3 4.3 -5.7 2
|| 49.4
```

Primer 3

```
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| -4
|| GRESKA
```

[Rešenje 3.108]

Zadatak 3.108 Kao argumenti komandne linije zadate su dimenzije matrice A (m i n). Element matrice se naziva sedlo ako je istovremeno najmanji u svojoj vrsti, a najveći u svojoj koloni. Ispisati indekse i vrednosti onih elemenata matrice koji su sedlo. Pretpostaviti da je maksimalna dimenzija matrice 50×50 . Ukoliko nisu zadati svi potrebni argumenti komandne linije ispisati poruku da je došlo do greške. Ukoliko su dimenzije van opsega ispisati poruku o grešci.

Primer 1

```
|| POKRETANJE: ./a.out 2 3
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| 1 2 3
|| 0 5 6
|| 0 0 1
```

Primer 2

```
|| POKRETANJE: ./a.out 3 3
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| 10 3 20
|| 15 5 100
|| 30 -1 200
|| 1 1 5
```

Primer 3

```
|| POKRETANJE: ./a.out 3
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| greska
```

Primer 4

```
|| POKRETANJE: ./a.out 200 3
|| INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
|| greska
```

[Rešenje 3.108]

3.8 Rešenja

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)

Rešenje [3.108](#)