

## UNIVERSITETI I PRISHTINËS "HASAN PRISHTINA" FAKULTETI I INXHINIERISË ELEKTRIKE DHE KOMPJUTERIKE

 Bregu i Diellit, 10 000 Prishtinë, Republika e Kosovës Tel<br/>:+38338 554 896 ext. 102 · Email: fiek@uni-pr.edu · www.uni-pr.edu

## Kolokviumi i parë në lëndën "Bazat e Programimit", 14.12.2023 Gr. A

Emri dhe mbiemri:	ID:	

- 1. (3p) Të vizatohet bllok diagrami i programit i cili e lexon një numër të plotë n nga tastiera. Pastaj, programi numëron sa numra në intervalin 1...n (përfshirë kufijtë) janë të plotpjestueshëm me 3. Pas llogaritjes, rezultati shtypet në ekran.
- 2. (2p) Të shkruhet programi i plotë (përfshirë include dhe bllokun main) i cili i deklaron tri variabla të tipit numër me presje dhjetore me emrat m, cm, dhe mm. Vlerën m e lexon nga tastiera, e cila paraqet një distancë në metra. Pastaj, programi këto metra i konverton në centimetra dhe milimetra dhe i ruan në variablat përkatëse. Pas llogaritjes, vlerat e variablave cm dhe mm të shtypen në ekran.
- 3. (2p) Çfarë do të shfaqet në ekran kur të ekzekutohet kodi në vijim? (Rezultatin shënojeni në fletore.)

```
#include <iostream>
   #include <iomanip>
   using namespace std;
   int main() {
       int a = 3, b = 4, c = 5;
       int d = c;
6
       if (!(b - a < c - a)) {
            c = 6;
9
       else if (a + b * c > 25) {
10
            c = 7;
12
       else {
13
            c = 8;
15
       cout << "c=" << setw(d) << setfill('c') << c;</pre>
16
       return 0;
17
   }
18
```

**4.** (3p) Të shkruhet kodi i cili lexon nga tastiera një numër të plotë x. Të llogaritet vlera e numrit të plotë y sipas formulës në vijim. Pas llogaritjes, të shtypet vlera e variablës y në ekran.

$$y = \begin{cases} -5 & \text{kur } x \ge 25\\ 4 + 2x & \text{kur } 0 \le x < 25\\ |x| & \text{kur } x < 0 \end{cases}$$

5. (2p) Çfarë do të shfaqet në ekran kur të ekzekutohet kodi në vijim? (Rezultatin shënojeni në fletore.)

```
#include <iostream>
   using namespace std;
   int main() {
       int x = 5, y = 4, z = 2;
       x += z - y;
       switch (x < y ? x : y)  {
         case 3: x++;
                           break;
         case 5:
                  y++;
                           break:
         case 7: z++;
                           break:
9
         default: x = 1; break;
10
11
       cout << "x=" << x << ", y=" << y << ", z=" << z;
12
       return 0;
13
   }
14
```



## UNIVERSITETI I PRISHTINËS "HASAN PRISHTINA" FAKULTETI I INXHINIERISË ELEKTRIKE DHE KOMPJUTERIKE

 Bregu i Diellit, 10 000 Prishtinë, Republika e Kosovës Tel<br/>: +383 38 554 896 ext. 102 · Email: fiek@uni-pr.edu · www.uni-pr.edu

- **6. (3p)** Të shkruhet kodi i cili e lexon një numër të plotë nga tastiera. Supozojmë se përdoruesi e jep një numër nga 10 deri 20. Përmes **switch** të testohet nëse numri i dhënë është i thjeshtë apo jo, dhe të tregohet rezultati në ekran. **Kujtesë:** Numrat e thjeshtë në intervalin 10...20 janë 11, 13, 17, 19.
- 7. (2p) Çfarë do të shfaqet në ekran kur të ekzekutohet kodi në vijim? (Rezultatin shënojeni në fletore.)

```
#include <iostream>
   using namespace std;
2
   int main() {
3
        int a = 3, b = 7;
        int x = 1, y = 1;
5
        for (int i = a; i < b; i++) {</pre>
6
            if (i == a + 1) {
              continue;
            x += i;
            y += x;
11
12
        cout << "x=" << x << ", y=" << y;
13
        return 0;
14
   }
15
```

- 8. (3p) Të shkruhet kodi i programit të detyrës 1, i cili duhet të realizohet përmes unazës. Llojin e unazës e zgjedhni sipas dëshirës.
- 9. (2p) Çfarë do të shfaqet në ekran kur të ekzekutohet kodi në vijim? (Rezultatin shënojeni në fletore.)

```
#include <iostream>
   using namespace std;
2
   int main() {
3
        const int n = 5;
        int v[n] = \{ 3, 7, -4, 2, -1 \};
5
        int x = 0, y = -1;
6
        for (int i = 0; i < n; i++) {</pre>
             if (v[i] < 0) {</pre>
                 x = v[i];
9
                 y = i;
10
                 break;
11
             }
12
13
        cout << "x=" << x << ", y=" << y;
14
        return 0;
15
   }
16
```

10. (3p) Të shkruhet kodi i cili e deklaron një varg të gjatësisë n=6 dhe e inicializon me vlera sipas dëshirës. Pastaj, të llogaritet shuma e numrave pozitiv në këtë varg. Nëse shuma e llogaritur është zero, të shtypet në ekran mesazhi "Nuk ka numra pozitiv", përndryshe të shtypet vlera e shumës.