

STRUKTURE PODATAKA I ALGORITMI

Laboratorijska vježba 5

Priprema

1. *Pogodite zamišljeni broj* je igra koja se pokreće unosom proizvoljnog korisničkog imena u konzoli, nakon čega se korisniku pruža mogućnost da iz n pokušaja (pri čemu n predstavlja dužinu korisničkog imena) pogodi zamišljeni, slučajno generisani broj. Opciono, korisniku se može prikazati pomoć kao obavještenje da li je broj koji je on unio manji ili veći od zamišljenog broja. Igra završava kada korisnik potroši sve pokušaje ili kada pogodi zamišljeni broj. Na kraju se ispisuju brojevi uneseni prilikom pogađanja zamišljenog broja sortirani u rastućem redoslijedu korišćenjem *bubble-sort* algoritma i sortirani u opadajućem redoslijedu korišćenjem *selection-sort* algoritma.

Rad u laboratoriji

Provjeriti ispravnost programa iz pripreme (1). Izvršiti tražene modifikacije programa (0.5). Odgovoriti na postavljeno teoretsko pitanje (0.5).