

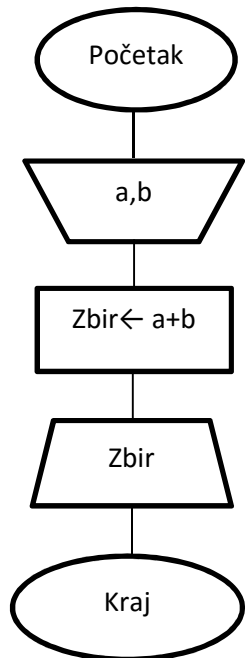
Algoritmi – zadaci

Operatori:

- aritmetički
+ - * /
- relacijski
>, <, <=, >=, <>

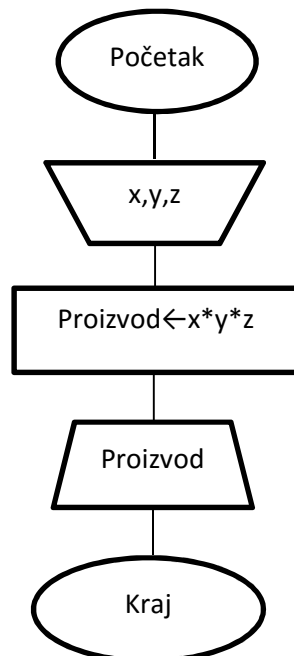
Zadaci sa linijskom strukturom

1. Nacrtati algoritam koji izračunava zbir dva broja a i b.

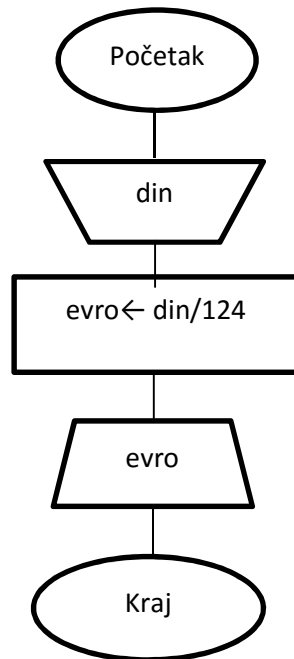


u programu umesto \leftarrow pišemo := naredba dodele

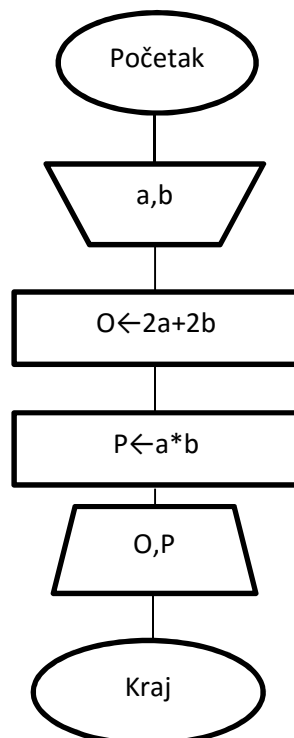
2. Nacrtati algoritam koji izračunava proizvod tri broja.



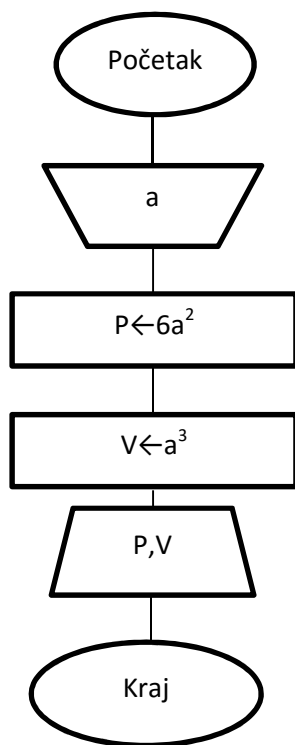
3. Nacrtati algoritam koji uneti iznos u dinarima pretvara u evre ako je kurs 1 evro= 124 dinara.



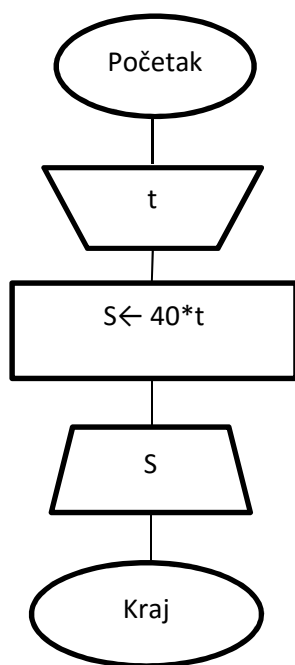
4. Nacrtati algoritam koji na osnovu datih stranica izračunava obim i površinu pravougaonika.



5. Nacrtati algoritam koji na osnovu dužine stranice kocke a izračunava i na izlazu prikazuje površinu i zapreminu kocke.



6. Automobil se kreće brzinom od 40 km/h. Nacrtati algoritam koji će izračunavati pređeni put automobila na osnovu unetog vremena t .

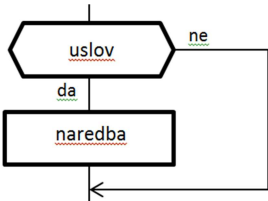


Algoritmi sa razgranatom strukturom – granjanje

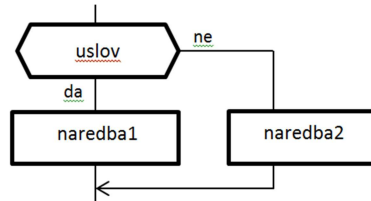
Na osnovu zadatog uslova biramo jednu putanju (granu) kojom će se nastaviti izvršavanje naredbi.

Razlikuju se dva tipa:

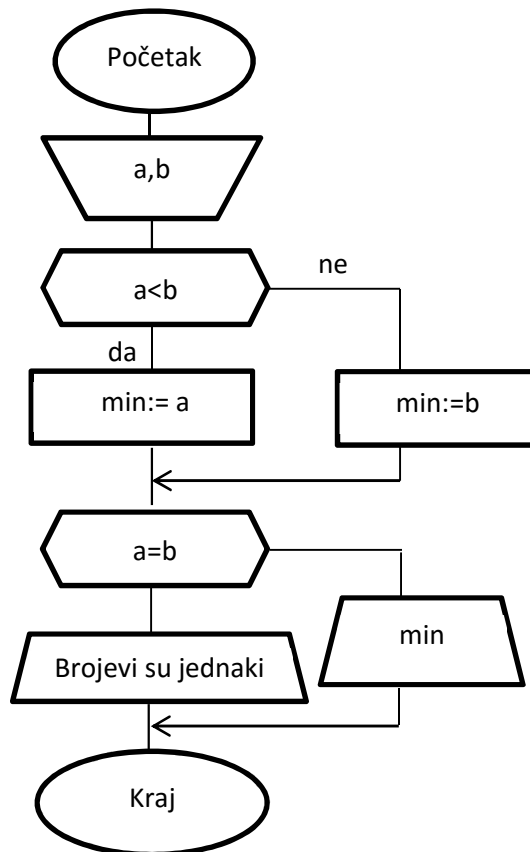
IF – THEN



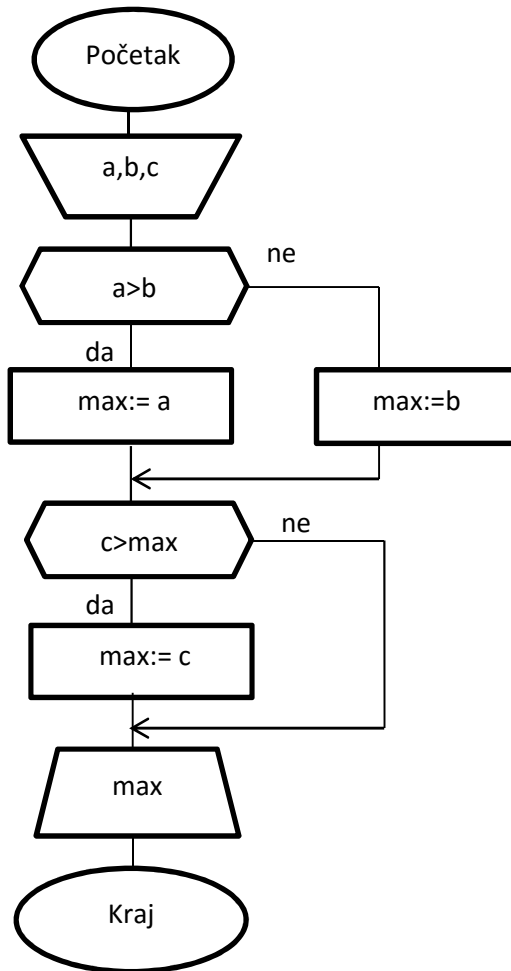
IF – THEN – ELSE



1. Nacrtati algoritam koji određuje minimalnu vrednost između dva broja.

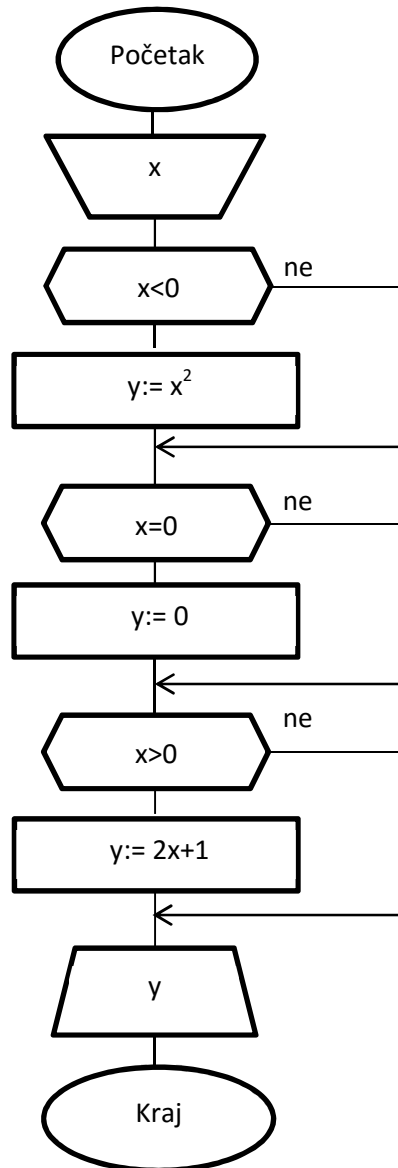


2. Nacrtati algoritam koji određuje maksimalnu vrednost između tri broja.



3. Nacrtati algoritam koji na osnovu unetog broja X računa vrednost funkcije:

$$y = \begin{cases} x^2, & x < 0 \\ 0, & x = 0 \\ 2x + 1, & x > 0 \end{cases}$$



Plata

```
var
    din:integer;
    evro:real;
begin
    writeln ('Unesi iznos plate u dinarima');
    readln (din);
    evro:=din / 124;
    writeln ('Vasa plata u evrima je');
    writeln (evro:10:2);
    if evro>500 then
        writeln ('Dobar pocetak')
    else
        writeln ('Trazi povisicu');
    readln;
end.
```