

Strukture podataka i algoritmi 2
Septembar, 2011

1. Na saboru trubača u Guči, na seoskom igralištu posetioci su zaigrali kolo. Igrači igraju tako što u svakom taktu muzike naprave po jedan korak i to sledećim redosledom: četiri koraka desno, jedan levo, jedan desno i na kraju dva levo. I tako do zore... Korišćenjem dinamičkih struktura podataka napisati program koji simulira igranje kola na vašaru.
 - a. Napisati funkciju *PomeriKolo* koja za zadati broj taktova pomera kolo u odgovarajuću poziciju.
(7 poena)
 - b. Napisati funkciju *UhvatiSe* koja posetioca koji uđe na kapiju postavlja na najbliže mesto u kolu.
(5 poena)
 - c. Napisati funkciju *OzeniSe* koja momka koji je ušao na kapiju postavlja između dve devojke najbliže kapiji. Ukoliko takvo mesto ne postoji, momak staje na mesto najbliže kapiji.
(8 poena)
 - d. Napisati funkciju *DvaDinara* koja će pomoći svakoj babi koja se isprečila između momka i devojke da napusti kolo.
(10 poena)