

Припремни задаци за I контролни

Датотеке: :

1. Дата је текстуална датотека у чијим се линијама налазе пређене дневене километраже аута у току једне недеље. Претпоставља се да се ауто не мора возити сваки дан. Написати програм који формира датотеку у чијим ће линијама бити дневни просек километраже за сваку недељу

Улаз :	Излаз :
250 300 90 170	202.50
145 130	137.50
99 75 150	108.00

2. Нека се у датотеци `ulaz.txt` налази Pascal програм. Написати програм који уклања све коментаре из програма (низове карактера између витичастих заграда) и тако сређен код уписује у датотеку `sredjeno.txt`
3. Информација о члану библиотеке се чува у слогу са пољима – шифра, име, презиме, адреса и телефон. Написати програм који омогућава креирање датотеке читалаца, упис новог члана, брисање задатог члана (на основу шифре), измену података о члану (на основу шифре) и испис података о свим члановима. Креирање, упис, измену, брисање и испис реализовати као посебне функције/процедуре. При креирању нове датотеке испитати да ли датотека са тим именом већ постоји. Уколико постоји, захтевати од корисника да унесе ново име све док не унесе име датотеке која не постоји.
4. Дата је датотека реалних бројева. Заменити сваки број (изузев првог и последњег) сумом тог броја и његових суседа (суседи су први лево од њега и први десно од њега) .
5. Дата су два нетипизирана фајла. Заменити њихов садржај (не користити наредбу `rename`).
6. Из дате слике издвојити само црвену компоненту.

Скупови :

1. Наћи све просте бројеве од 1 то 200 Ератостеновим ситом
2. Пребројати самогласнике и сугласнике у унетој речи
3. Решити ребус :

+МУВА
МУВА

СЛОН

Различита слова означавају различите цифре. Исписати сва могућа решења.

Пример :

1345
1345

2690

Упутство : Формирати скупове који садрже цифре додељене словима у речима МУХА и СЛОН. Пресек ова два скупа је празан скуп.

Слогови :

1. Неки од задатака са испита из предмета Основи програмирања. Линк : <https://imi.pmf.kg.ac.rs/moodle/course/view.php?id=5>
2. Дефинисати слог Figura који садржи информацију о боји, површини и врсти геометријске фигуре. Геометријска фигура може бити круг, правоугаоник или квадрат. Уколико је фигура круг, памтити додатно и полупречник, уколико је правоугаоник памтити дужину и ширину а уколико је квадрат страницу.

Са стандардног улаза учитати податке о броју геометријских фигура. Затим, за сваку фигуру захтевати боју (Ц за црвену, З за зелену и П плаву), тип (К за круг, КВ квадрат и П за правоугаоник) и неопходне податке како би се израчунала површина. Боју фигуре као и тип дефинисати као набројив тип.

Израчунати површине свих унетих фигура и на екран исписати :

- a. Податке о свим фигурама редом којим су унете
- b. Податке о свим фигурама сортиране по површини
 - i. Алгоритам сортирања је Selection sort (обичан сорт)
 - ii. Алгоритам сортирања је Quick sort
- c. Податке о свим фигурама сортиране по боји (црвена – зелена – плава)