III kolokvijum Osnovi programiranja 29.12.2011.

I grupa

1. Na *„All Star"* meču košarkaš se takmiči u disciplini „šut za tri poena". Takmičenje se odvija tako što on redom uzima lopte koje mogu biti narandžaste i šarene, i šutira na koš. Ukoliko pogodi koš narandžastom loptom košarkaš dobija jedan poen, a ukoliko pogodi koš šarenom loptom dobija 2 poena. Napisati program u kome se sa tastature unosi broj lopti kojima je košarkaš šutirao, a zatim dva niza, pri čemu prvi niz predstavlja redosled lopti kojima je šutirao (0-narandžasta, 1-šarena), a drugi uspešnost svakog od šuteva (0-promašaj, 1-pogodak). Na kraju odštampati broj poena koje je košarkaš osvojio na takmičenju.

Primer.	ulaz		izlaz	
	broj lopti:	5	broj poena:	3
	niz 1:	0 1 1 1 0		
	niz 2:	1 0 0 1 0		

2. Napisati program koji za uneti ceo broj $\boldsymbol{n}$ ($n \leq 100$) učitava matricu celih brojeva dimenzija $n \times n$ i formira niz od elemenata matrice koji se nalaze iznad glavne, a ispod sporedne dijagonale i veći su od zbira svojih indeksa.

III kolokvijum Osnovi programiranja 29.12.2011.

II grupa

1. Fudbalski klub u toku jedne sezone igra utakmice na domaćem i gostujućim terenima i sakuplja bodove tako što za svaki poraz dobija 0 bodova, za nerešen ishod meča 1 bod, a za svaku pobedu 3 boda. Napisati program u kome se sa tastature unosi broj mečeva u toku sezone, a zatim dva niza, pri čemu prvi niz predstavlja redosled utakmica na domaćem i gostujućim terenima (0-domaći teren, 1-gostujući teren), a drugi ishode mečeva (1-pobeda, 0-nerešeno, 2-poraz). Na kraju odštampati broj bodova koje je klub osvojio u toku sezone na gostujućim terenima.

Primer.	ulaz		izlaz	
	broj mečeva:	5	broj bodova:	4
	niz 1:	0 1 1 1 0		
	niz 2:	0 1 0 2 1		

2. Napisati program koji za uneti ceo broj $\boldsymbol{n}$ ($n \leq 100$) učitava matricu celih brojeva dimenzija $n \times n$ i formira niz od elemenata matrice koji se nalaze ispod glavne, a iznad sporedne dijagonale i manji su od proizvoda svojih indeksa.