

**Osnovi programiranja**  
**Oktober, 2013**

1. Na rođendan koji je organizovan u jednoj igraonici dolaze deca različitog uzrasta, pri čemu je za svako dete poznato ime, starost i pol. Igraonica poseduje ljuljašku, tobogan i trambolinu i prema dogovoru prvo dete koje dođe koristi ljuljašku, drugo dete tobogan, a treće dete trambolinu. Kada oni završe sa igranjem, sledeće troje dece prema redosledu dolaska koristi ljuljašku, tobogan i trambolinu, i tako redom, sve dok svako dete ne završi sa igrom.
  - a. Napisati potprogram za učitavanje podataka o deci koja su došla na rođendan iz datoteke, pri čemu se zna da su deca u datoteci raspoređena prema redosledu dolaska u igraonicu.  
**(2 poena)**
  - b. Napisati potprogram koji za svako dete određuje koju će igračku koristiti.  
**(5 poena)**
  - c. Napisati potprogram koji za svaku igračku određuje zbir godina dece koja su se na njoj igrala.  
**(5 poena)**
  - d. Napisati potprogram koji određuje na kojoj igrački će se igrati najmlađe dete.  
**(5 poena)**
  - e. Napisati potprogram koji određuje da li je troje najstarije dece istog pola.  
**(5 poena)**
  - f. Napisati potprogram koji iz spiska dece izbacuje sve dečake koji su se igrali na trambolini.  
**(6 poena)**
  - g. Korišćenjem napisanih potprograma iz glavnog programa učitati podatke o deci, a zatim za svako dete odštampati koju je igračku koristilo. Nakon toga odštampati zbir godina dece koja su se ljujlala na ljuljašci i na kojoj se igrački igralo najmlađe dete. Na kraju, ukoliko je troje najstarije dece istog pola, iz spiska dece izbaciti dečake koji su se igrali na trambolini.  
**(2 poena)**