



- 1) Написати програм који исписује ваше име на екрану.
- 2) Написати програм који штампа на екрану унети цео број.
- 3) Нека су дата два цела броја **a** и **b** која имају редом вредност 357 и 502.
 - a) Директно одштамати резултате сабирања, одузимања, множења и дељења
 - b) Форматирати испис
- 4) Унети два позитивна цела броја (већа од 500) и исписати њихов збир, разлику, производ и количник. Резултате операција чувати у оквиру засебних променљивих.
- 5) Написати алгоритам који за унете бројеве **a**, **b** рачуна **x** и **y**:
$$y=a+b,$$
$$x=4a-3b.$$
- 6) Написати алгоритам који за унете бројеве **a** и **b** рачуна **x** и **y**:
$$y=4x,$$
$$x=(a+b):2$$
- 7) Дечак замишља број, множи га са 10, пола баци у воду и смањи за 5. Написати програм за израчунавање замишљеног броја ако је познато који је број дечак након свих операција добио.
- 8) Написати алгоритам и програм који за дату величину странице **a** квадрата одређује колико пута се повећа површина ако се странице повећају за **k** (вредност која се учитава).
- 9) Петар је на дедином тавану пронашао стару кутију са шаховском таблом и фигурама. На жалост у кутији су се налазиле само беле фигуре и то неправилан број истих. Написати програм у коме се уноси број краљева, краљица, ловаца, скакача, топова и пешака, наведеним редом. Програм исписује како комплетирати сет фигура, тј. исписује позитиван број ако за одговарајући тип треба додати фигуре, а негативан ако треба скинути фигуре.
Пример. Улаз: 2 1 2 1 2 1
 Излаз: -1 0 0 1 0 7