

## Zadaci za vježbu za 2. test na računalu

### Redoslijed obavljanja aritmetičkih operacija i konverzija tipova podataka

1. Kolika je vrijednost varijabli i, j i x, i u kojoj se domeni obavlja računanje izraza za varijable i, j i x?

```
int main(){
    int i, j;
    float x;
    i = (int)(2.5 * 6) % 3 + 2.6;
    j = i * 3 / 4;
    x = (float)(j * 5 / 2);
    printf ("%d %d %f", i, j, x);
    return 0;
}
```

### Konstantni niz znakova

1. Koliko okteta (bajtova) se koristi za pohranu sljedećih konstanti napisanih u programskom jeziku C:

```
1
"Tekst\n/"
'1'
1.
"1.33"
'\x55'
"\\/"
"0"
```

### Logički tip podataka, relacijski operatori, logički izrazi i naredbe

1. Koje će vrijednosti imati varijable x, y i z nakon izvođenja sljedećeg odsječka?

```
int a, b, c, d, x, y, z;
a = 10; b = 20; c = 30; d = 40;
x = a < b || c < b && 0;
y = a < b && c > c;
z = ! a == b;
```

### Logički izrazi s logičkim operatorima

1. Riješite se operatora negacije koristeći de Morganova pravila:

```
! (x > 20 && x < 30 || x > 100)
```

### Jednostrana selekcija

1. Napisati program koji učitava tri cijela broja i ispituje jesu li prvi i drugi broj djeljivi s trećim bez ostatka, te ispisuje odgovarajuću poruku. Treći broj ne smije biti 0.

### **Jednostrana selekcija – složeniji uvjet**

1. Učitati tri cijela broja. Ispisati odgovarajuću poruku, ako je prvi učitani broj ujedno i najveći. Ako je prvi broj najveći, ispitati je li jednak ili umnošku ili zbroju druga dva broja, pa ako jest, ispisati i umnožak i zbroj druga dva broja.

### **ASCII tablica i operacije sa znakovnim tipom podataka**

1. Učitati znak. Ukoliko se radi o slovu, ispisati redni broj tog slova u abecedi.

### **Tema: Cjelobrojne i realne konstante i varijable u programskom jeziku C**

1. Navedite koje od sljedećih definicija varijabli nisu ispravne. Kao točan odgovor priznavat će se samo onaj u kojem su nabrojane SVE neispravne definicije.

- 1) float tall = 9.7e11F;
- 2) double int x = 91278127;
- 3) long high = 03L;
- 4) long int 7\_a = 0x7AU;
- 5) double char y = 15;

2. Što će se na zaslon ispisati sljedećim programom?

```
#include <stdio.h>
int main () {
    float x;
    unsigned char c;
    int i;
    x = 0x30;
    c = 127U + 2;
    i = 012;
    printf("%f %d %d", x, c, i);
    return 0;
}
```

### **Dvostrana selekcija**

1. Napisati program koji će za učitana tri cijela broja odrediti koji je najveći.

### **Dvostrana selekcija sa složenijim uvjetom**

1. Što će se na zaslone ispisati sljedećim programom ?

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int    a = 30;
    double b = 2;
    long   c = 15;
    char   d = 'C';

    if (a + b > c || d < 'Z' && d > 'B' )
        printf("A");
    printf("B");
    if ( b + 10 > a - b * 2 && d < 'F' )
        printf("C");
    else
        printf("D");
    return 0;
}
```

### **Višestruko pridruživanje i skraćeno pridruživanje**

Što će se ispisati nakon izvođenja sljedećeg programskog odsječka?

```
int x=10, y=2;
x *= x/y;
x+=y;
printf ("%d ",x);
printf ("%d",y);
```

### **Odvajanje naredbi, uvjetno pridruživanje**

Pomoću uvjetnog operatora napišite izraz koji će u varijablu **c** pohraniti veću od vrijednosti varijabli **a** i **b**.

## RJEŠENJA:

### Redoslijed obavljanja aritmetičkih operacija i konverzija tipova podataka

2 double, 1 integer, 2.0 float

### Konstantni niz znakova

4 + 9 + 1 + 8 + 5 + 1 + 4 + 2

### Logički tip podataka, relacijski operatori, logički izrazi i naredbe

x=1 y=0 z=0

### Logički izrazi s logičkim operatorima

= !(x > 20 && x < 30) && !(x > 100)

= (!(x > 20) || !(x < 30)) && !(x > 100)

= ((x <= 20) || (x >= 30)) && (x <= 100)

### Jednostrana selekcija

```
#include <stdio.h>
int main(){
    int a, b, c;

    printf("Unesite a, b i c:");
    scanf("%d %d %d", &a, &b, &c);
    if (c != 0) {
        if (a % c == 0) {
            printf("%d jest djeljiv s %d\n", a, c);
        }
        if (b % c == 0) {
            printf("%d jest djeljiv s %d\n", b, c);
        }
    }
    return 0;
}
```

### Jednostrana selekcija – složeniji uvjet

```
int main () {
    int n, a, b;
    scanf ("%d", &n);
    scanf ("%d", &a);
    scanf ("%d", &b);
    if (n > a && n > b) {
        printf("Prvi upisani broj je najveći!\n");
        if (n == a * b || n == a + b)
            printf ("%d %d", a * b, a + b);
    }
    return 0;
}
```

### ASCII tablica i operacije sa znakovnim tipom podataka

```
#include <stdio.h>
int main () {
    char a, b;
    scanf ("%c", &a);
```

```

if (a >= 65 && a <= 90)
    printf ("Slovo %c - redni broj: %d", a, a-64);
else if (a >= 97 && a <= 122)
    printf ("Slovo %c - redni broj: %d", a, a-96);
return 0;
}

```

### **Tema: Cjelobrojne i realne konstante i varijable u programskom jeziku C**

1. 2,4,5

2.:48.000000 129 10

#### **Dvostrana selekcija**

```

#include <stdio.h>
int main()
{
    int a, b, c;
    int max;
    scanf("%d %d %d", &a, &b, &c);
    if( a > b ) {
        if( a > c )
            max = a;
    else
        max = c;
    }
    else {
        if( b > c )
            max = b;
        else
            max = c;
    }
    printf("Najveći od tri broja %d, %d i %d je broj %d", a, b, c,
max);
    return 0;
}

```

#### **Dvostrana selekcija sa složenijim uvjetom**

ABD

#### **Višestruko pridruživanje i skraćeno pridruživanje**

Rješenje: 52 2

#### **Odvajanje naredbi, uvjetno pridruživanje**

Rješenje:  $c = (a > b) ? a : b;$