

Programiranje 1, praktični deo, 27.1.2018.

Na *Desktop*-u napraviti direktorijum čije je ime u formatu **P1_Januar1_2018_Tok_ImePrezime_BrojIndeksa** gde tok, ime, prezime i broj indeksa treba zameniti svojim podacima. Na primer, za studenta Jovana Marića sa trećeg toka čiji je broj indeksa 205/2016, ime direktorijuma je **P1_Januar1_2018_3_JovanMaric_mr16205**. Sve zadatke sačuvati u napravljenom direktorijumu i imenovati ih sa 1.c, 2.c, 3.c, 4.c. Primeri u zadacima koji su obeleženi zvezdicom su eliminacioni.

1. Napisati program koji učitava pozitivan trocifren broj n , a zatim kreira i na standardni izlaz ispisuje broj koji se dobija spajanjem broja n i broja koji predstavlja zbir njegovih cifara. U slučaju greške, ispisati -1 na standardni izlaz za grešku.

```
Primer 1*
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
ULAZ:
123
IZLAZ:
1236
```

```
Primer 2
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
987
IZLAZ:
98724
```

```
Primer 3
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
-12
IZLAZ:
-1
```

2. Napisati program koji učitava reči (niske od najviše 20 karaktera bez belina) do kraja ulaza, a zatim na standardni izlaz ispisuje one reči koje čine neki deo reči *raspolozivost* (bez obzira na veličinu slova). Pretpostaviti da neće biti više od 100 reči. NAPOMENA: *Dozvoljeno je korišćenje funkcije `strstr` deklarisanе u `string.h`.*

```
Primer 1*
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
ULAZ:
Ko
ce
da
polozi
IZLAZ:
polozi
```

```
Primer 2
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
ULAZ:
Igras
li
Polo
IZLAZ:
Polo
```

```
Primer 3
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
ULAZ:
Ziv
zivot
ziv
IZLAZ:
Ziv
ziV
```

3. Napisati program koji transformiše tekst iz datoteke čije se ime navodi kao prvi argument komandne linije i ispisuje ga na standardni izlaz. Transformacija se vrši na sledeći način:
 - ukoliko je tekući karakter ulazne datoteke malo slovo: na izlaz ispisati dva puta odgovarajuće veliko slovo
 - ukoliko je tekući karakter ulazne datoteke veliko slovo: na izlaz ispisati tri puta odgovarajuće malo slovo
 - ukoliko je tekući karakter ulazne datoteke cifra: na izlaz ispisati karakter *
 - za sve ostale karaktere ulazne datoteke: na izlaz ispisati karakter ?

U slučaju greške, ispisati -1 na standardni izlaz za greške.

```
Primer 1*
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Poziv: ./a.out tekst.txt
TEKST.TXT
Programiranje1
IZLAZ:
pppRROOGGRRRAAMMIIRRAANNJEE*
```

```
Primer 2
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Poziv: ./a.out primer.txt
PRIMER.TXT
Polazete
1. ISPIT
IZLAZ:
pppOOLLAAZZEETTEE? * ? ? iiisspppiiittt
```

```
Primer 3
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
Poziv: ./a.out
IZLAZ:
-1
```

4. Definisati strukturu *Igracka* koja sadrži podatke o vrsti igračke u prodavnici: naziv, boju (niske od najviše 20 karaktera) i cenu (realan broj dvostruke tačnosti). Napisati program koji sa standardnog ulaza učitava ceo broj n , nakon čega se unose podaci o n igračaka (naziv, boja i cena za svaku redom). Potom se učitava boja željene igračke kao i količina novca kojom raspolaže kupac. Na standardni izlaz ispisati nazive igračaka koje su željene boje i u datom cenovnom rangju. U slučaju da takva igračka ne postoji, ispisati -1 na standardni izlaz za greške. Pretpostaviti da neće biti više od 100 igračaka u prodavnici, kao i da su ulazni podaci ispravni.

```
Primer 1*
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
ULAZ:
3
medvedic plava 599
lopta zelena 289
kamion zuta 399
zelena
500
IZLAZ:
lopta
```

```
Primer 2
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
ULAZ:
4
lutka ljubicasta 899
vozic ljubicasta 289
zirafa zuta 399.99
medvedic ljubicasta 199.99
ljubicasta
450
IZLAZ:
vozic
medvedic
```

```
Primer 3
INTERAKCIJA SA PROGRAMOM:
ULAZ:
4
lutka crvena 1299
vozic ljubicasta 289
zirafa zuta 399.99
medvedic plava 199.99
zelena
450
IZLAZ:
-1
```