

# Dr Webgrade

## UPUTSTVO ZA KORIŠĆENJE

### 1. LOGOVANJE NA SISTEM

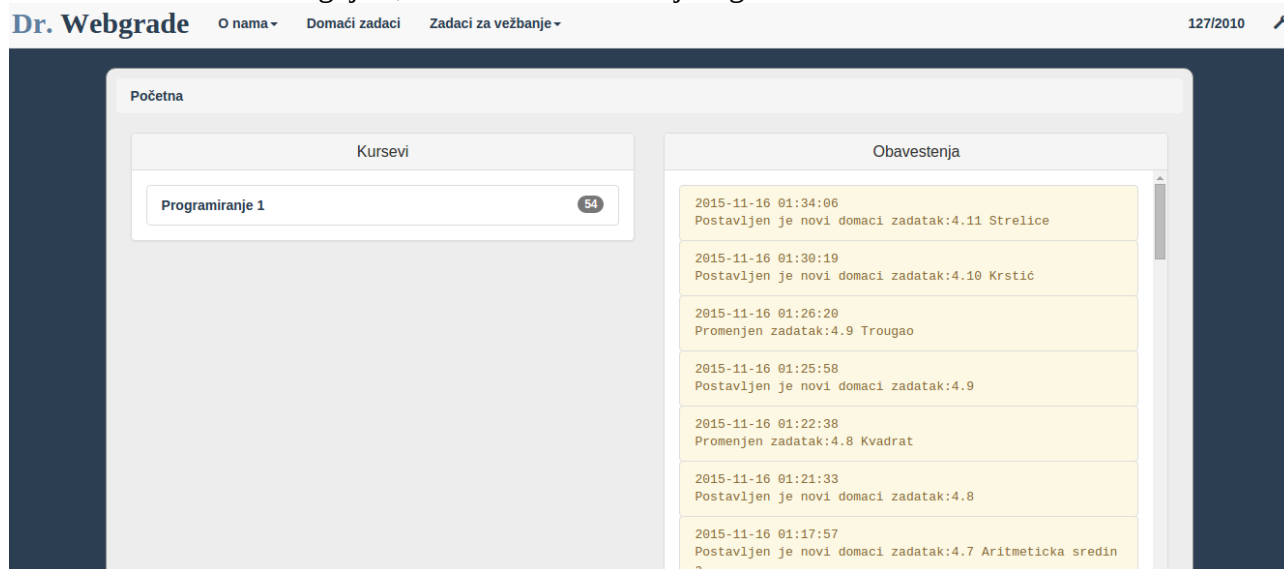
Za logovanje na sistem je potrebno koristiti studentske alias naloge (oblika mxggbbbb). Na primer, za broj indeksa 123/2015 i r smer:

**username:** mr15123

**pass:** šifra za alias nalog

### 2. PRISTUP ZADACIMA I SLANJE REŠENJA NA OBRADU

Nakon što se ulogujete, otvara se stranica koja izgleda ovako:



Svi zadaci sa praktikuma su zadati u okviru dela za “Domaće zadatke”. Kako biste pristupili listi zadataka, potrebno je da izaberete kurs. Ovo se postiže klikom na **Programiranje 1**. Broj koji stoji desno od naziva kursa označava ukupan broj zadataka koje je moguće rešiti.

Nakon izbora kursa, otvoriće Vam se stranica koja izgleda ovako:

Naziv	Trajanje	Poeni
1.1 Kvadrat i kub	Nov 13, 2015 - Oct 1, 2016	100/100
1.2 Obim i površina pravougaonika	Nov 14, 2015 - Oct 1, 2016	100/100
1.3 Obim i površina trougla	Nov 14, 2015 - Oct 1, 2016	100/100
1.4 Krećenje	Nov 14, 2015 - Oct 1, 2016	100/100
1.5 Jabuke	Nov 14, 2015 - Oct 1, 2016	100/100
1.6 Kusur	Nov 14, 2015 - Oct 1, 2016	100/100
1.7 Operacije sa četvorocifrenim brojem	Nov 14, 2015 - Oct 1, 2016	100/100
1.8 Izbacivanje cifre desetica	Nov 14, 2015 - Oct 1, 2016	0/100
1.9 Ubacivanje cifre	Nov 14, 2015 - Oct 1, 2016	100/100
1.10 Konverzije	Nov 14, 2015 - Oct 1, 2016	100/100
1.11 Računanje trajanja leta	Nov 14, 2015 - Oct 1, 2016	100/100
2.1 Najveća cifra četvorocifrenog broja	Nov 14, 2015 - Oct 1, 2016	66.67/100

U listi zadataka, uz svaki zadatak stoji njegov naziv, od kad do kad je moguće poslati rešenje, kao i broj poena koje ste ostvarili na tom zadatku od ukupnog broja poena. Kada se prvi put ulogujete, tu

će za sve zadatke stajati 0/100, dok kako koji zadatak budete rešavali, taj broj će se menjati. Detalje zadatka mozete videti klikom na naziv zadatka. Otvoriće Vam se stranica koja izgleda ovako:

Početna / Programiranje 1 / 1.1 Kvadrat i kub

1.1 Kvadrat i kub

Napisati program koji omogućava korisniku da unese ceo broj, a zatim ispisuje njegov kvadrat i kub.

Primer 1  
Interakcija sa programom:  
Unesite ceo broj: 4  
Kvadrat:16  
Kub: 64

Vremensko ograničenje: 1 s  
Memorijsko ograničenje: 32 MB

Izaberi programski jezik: C ▾

Rešenje:  No file chosen

Najbolji rezultat  
100/100

Rok  
2016-10-01

Broj pokušaja  
9

Prikaži sve pokušaje

Nakon što iskuckate rešenje na Vašem računaru, potrebno je da ga pošaljete na proveru ocenjivaču. Ovo se radi tako što kliknete na dugme Choose File i izaberete Vaš .c fajl. Nakon toga je potrebno kliknuti na dugme **Pošalji**.

Nakon ovoga, sistem će Vas obavestiti o tačnosti vašeg rešenja.

Na primer, ukoliko pošaljete rešenje koje se ponaša očekivano na svim predviđenim test primerima, stranica će izgledati ovako:

1.1 Kvadrat i kub

Napisati program koji omogućava korisniku da unese ceo broj, a zatim ispisuje njegov kvadrat i kub.

Primer 1  
Interakcija sa programom:  
Unesite ceo broj: 4  
Kvadrat:16  
Kub: 64

Vremensko ograničenje: 1 s  
Memorijsko ograničenje: 32 MB

Izaberi programski jezik: C ▾

Rešenje:  1\_correct.c

Rezultat testiranja  
Osvojeno poena: 100

TEST 0: Tačno rešenje  
TEST 1: Tačno rešenje  
TEST 2: Tačno rešenje

Ukoliko pošaljete rešenje ne prolazi za neke test primere, stranica će izgledati ovako:

### 1.1 Kvadrat i kub

Napisati program koji omogućava korisniku da unese ceo broj, a zatim ispisuje njegov kvadrat i kub.

Primer 1  
Interakcija sa programom:  
Unesite ceo broj: 4  
Kvadrat:16  
Kub: 64

Vremensko ograničenje: 1 s  
Memorijsko ograničenje: 32 MB

Izaberi programski jezik:  ▾

Rešenje:  1\_incorrect.c

### Rezultat testiranja

Osvojeno poena: 33.33




TEST 0: Netačno rešenje  
TEST 1: Tačno rešenje  
TEST 2: Netačno rešenje

Ako pošaljete rešenje koje ne prolazi kompilaciju, poruka će izgledati ovako:

### Rezultat testiranja

Osvojeno poena: 0



```
GREŠKA PRI KOMPILACIJI: 1_compile_error.c: In function 'main':
1_compile_error.c:7:3: error: expected ';' before 'printf'
 printf("Kvadrat: %d
Kub: %d
", n*n, n*n*n);
  ^
```

#### **VAŽNA NAPOMENA: Vodite računa o formatiranju ulaza/izlaza!**

Ovo znači da ako u zadatku piše da Interakcija sa programom treba da izgleda ovako:

Unesite broj: 5

A vi napišete program koji ispiše:

Unesite broj n: 5

Ocenjivač će vam vratiti da je vaše rešenje netačno jer navedene dve linije nisu jednake. Ne morate da vodite računa o belinama (razmak, novi red, tab), ali o svemu ostalom morate!

Ukoliko mislite da ste poslali tačno rešenje, a ocenjivač Vam je vratio neku drugu poruku, prvo pažljivo uporedite vaš ulaz/izlaz sa onim koji Vam je dat u test primerima (obratite pažnju na prpratni tekst koji ispisujete, broj decimalnih mesta u ispisu rezultata i sl.). Ako i nakon toga ne uspete da pronađete grešku, možete se javiti Vašem predmetnom asistentu kako bi razrešili problem.

SREĆNO! :)