

Datum | vrijeme 15.2.2025. | Učenic/ca Teo Faić

Cilj vježbe: Učenic/ca će razlikovati grananja u programu, nabrojiti naredbe koje se koriste za grananje, napisati i objasniti opći oblik naredbe jednostrukog grananja, objasniti ulogu uvjeta grananja, objasniti i primjenjivati uvlačenja naredbi, napisati i objasniti opći oblik naredbe dvostrukog grananja, rješavati jednostavne i/ili složene probleme koje sadrže grananje

Izvođenje vježbe:

1. Riješiti po izboru pet problemskih zadataka iz radne bilježnice. Kodove svih rješenja treba objaviti na svojem mrežnom sjedištu. Svako rješenje komentirati sa najmanje pet komentara od čega jedan sadrži objašnjenje problema koji zadatak rješava, a jedan ime i prezime autora programskog koda. Prikazati i izgled ekrana prilikom testiranja programa.

```
//Ispisuje veći broj od dva unešena
#include <iostream>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
#include <stdlib.h>
using namespace std;

int main()
{
    int x,y; //učitavanje brojeva
    scanf_s("%d", &x);
    scanf_s("%d", &y); // unos brojeva
    if (x>y ) {
        printf("%d", x);
    } //uspoređivanje brojeva
    if (x<y) {
        printf("%d", y);
    }
    return 0;
}

//Teo Faić, 1.RM, 1. zadatak RB stranica 130
```

Microsoft

```
5
6
6
C:\Users\Sv
0 (0x0).
Press any k
```

```

//Provjerava je li zadnja znamenka parna
#include <iostream>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
#include <stdlib.h>
using namespace std;

int main()
{
    int x, x_b;
    scanf_s("%d", &x); //unos broja
    x_b = x % 10; // dobivanje zadnje znamenke
    if (x_b % 2 == 0) {
        printf("Zadnja znamenka je parna");
    } //uspoređivanje
    else {
        printf("Zadnja znamenka nije parna");
    }
    return 0;
}
//Teo Faić, 1.RM, 2. zadatak RB stranica 130

```

Microsoft Visual Studio Debug Console

```

3837
Zadnja znamenka nije parna
C:\Users\Svjetlosni\source\repos
(0x0).
Press any key to close this wind

```

```

//Provjerava je li troukut jednakokracañ
#include <iostream>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
#include <stdlib.h>
using namespace std;

int main()
{
    float a, b, c;
    scanf_s("%f", &a);
    scanf_s("%f", &b);
    scanf_s("%f", &c); // unos duljina stranice
    if ((a == b) && (a == c) && (c == b)) { // ako su sve stranice jednaka nije jednakokracañ
        printf("Troukut nije jednakokracañ");
    }
    else if ((a == b) || (a == c) || (c == b)) { // ako su dvije stranice jednake a od tri je je jednakokracañ
        printf("Troukut je jednakokracañ");
    }
    else {
        printf("Troukut nije jednakokracañ");
    }
    return 0;
}
//Teo Faić, 1.RM, 3. zadatak RB stranica 130

```

Microsoft Visual Studio Debug Console

```

3
4
5
Troukut nije jednakokracañ
C:\Users\Svjetlosni\source\
0 (0x0).
Press any key to close this

```

```

//Ako je a veći od b računa opseg pravokutnika, a ako manji računa površinu pravokutnika
#include <iostream>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
#include <stdlib.h>
using namespace std;

int main()
{
    float a, b, o, p;
    scanf_s("%f", &a);
    scanf_s("%f", &b); //unos duljina stranice
    if (a > b) {
        float o = 2 * a + 2 * b;
        printf("O = %4.2f", o); // a je veći pa se računa opseg
    }
    if (a < b) {
        float p = a * b;
        printf("P = %4.2f", p); // a je manji pa se računa površina
    }

    return 0;
}
//Teo Faić, 1.RM, 4. zadatak RB stranica 131

```

Microsoft Visual Studio I

```

3
2
0 = 10.00
C:\Users\Svjetlosni\
0 (0x0).
Press any key to clo

```

```

//Provjerava je li broj Armstrongov
#include <iostream>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
#include <stdlib.h>
using namespace std;

int main()
{
    int a, a_1, a_2, a_3;
    scanf_s("%d",&a); // unos broja
    a_1 = a / 100;
    a_2 = (a % 100) / 10;
    a_3 = a % 10;
    float b = pow(a_1, 3) + pow(a_2, 3) + pow(a_3, 3); //zbrajanje kubnih znamenki
    if (b == a) {
        printf("Broj je Armstrongov");
    } //uspoređivanje
    else {
        printf("Broj nije Armstrongov");
    }

    return 0;
}
//Teo Faić, 1.RM, 5. zadatak RB stranica 131

```

Microsoft Visual Studio De

```

153
Broj je Armstrongov
C:\Users\Svjetlosni\s
0 (0x0).
Press any key to clos

```