

1. Kako bi z if stavkom v C-ju, napisal :
 - a. če je x različen od 0 ali ne velja, da y manjši ali enak razliki x in z , izračunaj \sqrt{x} ; drugače izračunaj x^3 (2 točki)
 - b. kako bi stavek pod točko a. napisal s pogojnim operatorjem ? (1 točka)
2. Izrazi s posebnimi operatorji:
 - a. Podan je izraz: `p=-w---t*3*s++;`. Zapiši izraz v lepši, preglednejši obliki (ločiš posebne operatorje od ostalih) (2 točki)
 - b. Podan je izraz: `a+==(--b==c)&&(d*=(b+c++));`. Zapiši izraz v lepši, preglednejši obliki (ločiš posebne operatorje od ostalih) (2 točki)
3. Napiši algoritem, ki bere N metov kocke s tipkovnice, pri čemer naj bo N pozitivno število, ki se bere s tipkovnice. Program naj sprotno preverja, če so meti kocke pravilno vneseni (vrednosti od 1 do 6), če ne, naj se met kocke ponovi. Na koncu naj program izpiše povprečno vrednost vseh metov kocke. Primer delovanja programa (N=3):
 - Vnos: 4, 8(nepravilna vrednost, zato ponovimo vnos), 6, 3
 - Izpis: Povprečna vrednost vseh metov: 4,33

Algoritem implementiraj na naslednje načine:

 - a. Nariši diagram poteka (5 točke)
 - b. Napiši program v C-ju z uporabo zanke while (4 točke)
 - c. Programu pod točko b. dodaj izpis zvezdic, ki ustrezajo vrednosti vnesenega meta, za vsak met kocke posebej (*Namig: ugnezdene zanke*) (3 točke)
4. Napiši program v C-ju, ki bere znake, dokler uporabnik ne vnesne znaka '!'. Program naj za vsak vneseni samoglasnik (A, E,I,O,U) prešteje in izpiše, koliko je njegovih vnosov. Program naj prešteje in izpiše tudi, koliko je bilo vseh vnesenih soglasnikov. Primer delovanje programa:
 - Vnos: PROGRAMIRANJE.
 - Izpis: A=2, E=1, I=1, O=1, U=0, SOGLASNIKOV: 8

Program napiši s pomočjo uporabe stavka switch!

 (6 točk)

TOČKOVNIK :

25 - 22,5	odl(5)
22 - 19,5	pd(4)
19 - 16	db(3)
15,5 - 12,5	zd(2)
12 - 0	nzd(1)