



10. vježba: Uvjetno grananje switch - case

Planirani ishodi učenja:

1. pravilno deklarirati tipove podataka
2. pravilno napisati grananje metodom switch case (case, default, break, goto)
3. izraditi funkcionalno programsko rješenje uporabom naredbi uvjetnog grananja zapisom pomoću programskog koda programskog jezika C++

U tom slučaju...

Zadatke rješavajte samo kodiranjem u programskom jeziku C++!

1. zadatak:

Pomoću switch case-a napravi primitivni kalkulator. Neka korisnik unese prvi broj, zatim oznaku operacije (+, -, * ili /) pa drugi broj, a program neka mu na konzoli ispiše rezultat tipa:

$3*5=15$.

Ako korisnik unese neku drugu oznaku operacije vrati ga na unos.

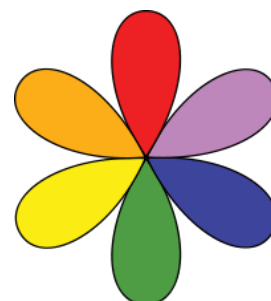
2. zadatak:

Korisnik neka unosi slova, ako je unio a, e, i, o ili u ispišite mu da je slovo samoglasnik, a za ostala slova ispišite mu da se radi o suglasniku. Koristite switch case. Ne zaboravite default!

3. zadatak:

Petra želi obojiti zidove svoje sobe. Čitala je da je zgodno obojiti dva nasuprotna zida istom bojom. I to tako da boje susjednih zidova budu komplementarne. Likovni joj nikada nije bio jača strana i zaboravila je koje su boje komplementarne. Napiši C++ program koristeći switch case koji će Petri nakon što unese jednu primarnu boju (crvena, žuta, plava) ispisati koja je boja njoj komplementarna.

Imaš li i ti problem s komplementarnim bojama posluži se slikom.





Provjera ishoda učenja:

Provjeriti ću ostvarenost planirane ishode učenja uvidom u radove učenika te ću u dogovorenom roku pisanim putem dati povratnu informaciju svakom učeniku u aplikaciji Loomen.