

Projektni zadatak

KOLEKCIJE



Ponovimo!

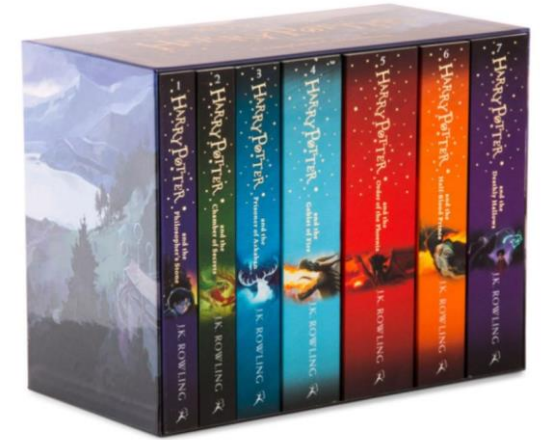
1D polja

2D polja

Znakovni
nizovi

Teorijski dio:

- Izraditi prezentaciju u Swayu ili Adobe Sparku na temu kolekcija koja treba obuhvatiti:
 - Jednodimenzionalne nizove
 - Dvodimenzionalne nizove
 - Znakovne nizove
 - Liste
 - Vektore
- Teorijske sadržaje popratiti ilustracijama koje ih predstavljaju.

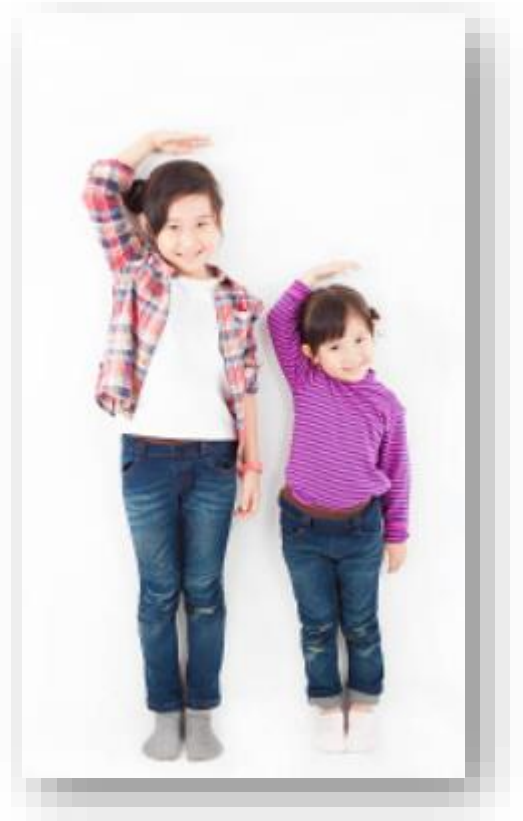


Zadaci

Riješiti zadatke u C++ i dodati
ih u prezentaciju, a kodove
predati na Loomen.

Zadatak 1

Napišite program koji će omogućiti unos broja članova vaše obitelji, a potom imena i visine svih članova. Program treba ispisati **koliko** je članova iznadprosječno visoko, a koliko članova ispodprosječno visoko.



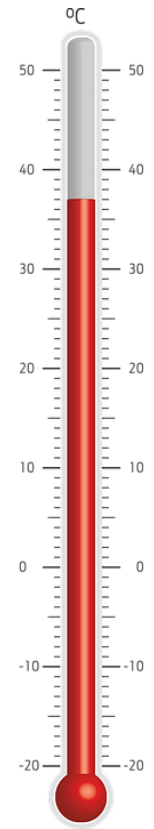
Zadatak 2



Dva člana obitelji komuniciraju isključivo porukama. Da bi dopisivanje učinili zanimljivijim odlučili su šifrirati svoje poruke tako da samoglasnike a, e, i, o i u redom zamijene brojevima 1, 2, 3, 4 i 5. Kako za šifrirane poruke nemaju vremena, pomozite im tako što ćete napisati program koji će za njih šifrirati napisane poruke.

Zadatak 3

Jedan od članova obitelji je bolestan i prema uputi liječnika potrebno mu je n dana mjeriti temperaturu. Napišite program koji će omogućiti unos izmjerene temperature u polje, rezultate ispisati tako da se posebno ispišu povišene temperature a posebno normalne temperature. Povišena temperatura se smatraju sve temperature više od 37°C. Program treba ispisati koliko dana je imao povišenu temperaturu.



Zadatak 4

U slobodno vrijeme obitelj igra igru i u tablici vodi rezultate na način kao u primjeru na slici. Broj igrača se mijenja ovisno o njihovim drugim obvezama. Program treba omogućiti unos igrača putem tipkovnice, a broj kriterija je uvijek isti.

Kriterij:	1	2	3	4	5
Igrač 1	16,8	56,8	5,9	7,8	16,2
Igrač 2	18,4	50,1	6,1	6,1	23,5
Igrač 3	17,2	58,5	4,8	4,7	17,6

Zadatak 4

Vaš zadatak je napisati programski kod:

- koji omogućava unos podataka po svim kriterijima
- koji ispisuje rezultate 3. igrača po 3. kriteriju
- koji ispisuje prosjek 2. igrača
- koji ispisuje prosjek 4. kriterija
- Izračuna i ispiše ukupni prosjek rezultata svih igrača