

1. laboratorijska vježba

Informatika i programiranje

1. Koristeći Python izračunajte:

a. $4 * 4^6 + 1$

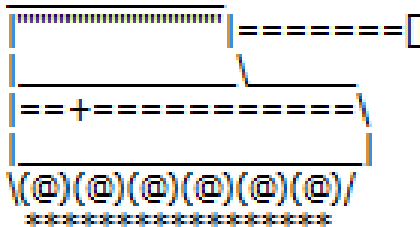
b. $4^{3^2} - (4^3)^2$

c. $\frac{16}{3}$

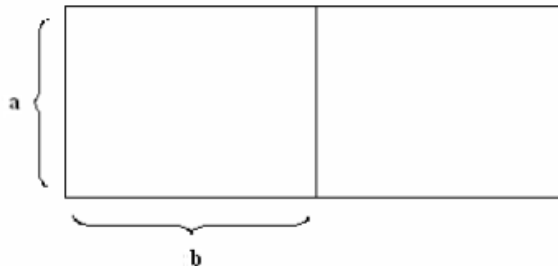
2. Napišite naredbu koja će na ekran ispisati tablicu množenja.

1x1=1	1x2=2	1x3=3
2x1=2	2x2=4	2x3=6
3x1=3	3x2=6	3x3=9

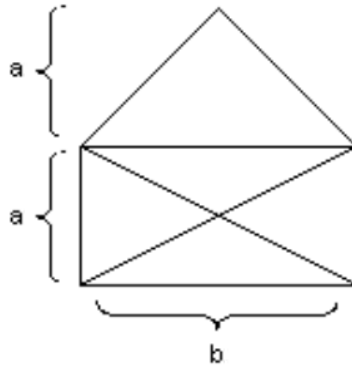
3. Koristeći naredbu print, na ekran nacrtajte sljedeću sliku (ASCII art, slajd 30).



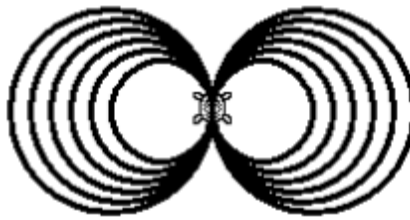
4. Napišite program koji crta otvorenu knjigu. Knjiga se sastoji od dva jednaka pravokutnika, jednog pored drugoga. Duljine stranica oba pravokutnika su a i b . Pravokutnici se spajaju zajedničkom stranicom koja ima duljinu a . Program mora od korisnika tražiti duljinu stranica a i b . Pozicija knjige na ekranu nije bitna.



5. Napišite program koji crta kućicu: visina donjeg dijela kućice i njenog krova je a , a širina cijele kućice je b . Kućica je pravokutnik koji ima nacrtane obje dijagonale, a njen krov je jednakokračni trokut visine a i duljine osnovice b . Korisnik unosi vrijednosti a i b .



6. Nacrtajte sljedeću sliku koristeći kornjačinu grafiku (slajdovi: 37, 38, 40, 41). Korisnik neka unese broj kružnica koje treba nacrtati.



7. Napišite program koji crta mrežu kvadrata kao na slici. Svi kvadrati imaju duljinu stranice d . U najdužem retku ih ima $2n-1$. Na slici je primjer uz $n=4$. Pozicija mreže na ekranu nije bitna. Korisnik mora unijeti duljinu stranice d i podatak n .

