

Kurs: Programiranje igara sa programskim jezikom Pajton

003 čas: Pajton 001 radionica

Teme: okruženje, funkcije print i input, komentari, tipovi podataka, promenjive, stringovi, matematičke operacije

Zadaci:

1. U interaktivnom modu ukcati samo omiljeni ukus sladoleda i tako namerno napraviti grešku. Zatim, ispraviti grešku unošenjem iskaza kojim se prikazuje na konzolnom prozoru naziv omiljenog ukusa sladoleda.
2. Napisati i sačuvati program koji ispisuje naziv omiljenog filma.
3. Napisati program koji ispisuje omiljenu izreku a u sledećoj liniji i ime onoga ko je tu izreku i izmislio.
4. Kreirati listu legalnih i ilegalnih imena promenjivih. Opisati zašto je svaka od njih legalna ili ilegalna. Zatim, kreirati listu dobrih i loših imena promenjivih. Opisati zašto je svaka od njih dobra ili loša kao izbor za ime promenjive.
5. Napisati program koji omogućava korisniku da unese dve omiljene vrste hrane. Program zatim treba da odštampa ime nove vrste hrane udruživanjem imena te dve vrste hrane.
6. Napisati program Baksis u kojem korisnik unosi ukupno plaćene troškove u restoranu. Program bi trebalo da zatim prikaže dve vrednosti: bakšiš od 15 procenata i bakšiš od 20 procenata.
7. Napisati program Prodavac_kola gde korisnik unosi osnovnu cenu kola. Program dodaje gomilu dodatnih troškova poput poreza, dozvole, troškova prodavca kolima i troškove prenosa kola. Neka su porez i dozvola 1% od osnovne cene kola. Drugi troškovi treba da budu unešene vrednosti. Prikazati realnu cenu kola kada se uračunaju svi navedeni troškovi kupovina kola.