

Алгоритми – Етапе решавања задатка програмирањем

Задатак 2.15. Конструиши алгоритам исписивањем псеудонаредби и цртањем дијаграма тока који од корисника тражи вредности за почетну брзину V_0 , време посматрања кретања t и убрзање тела a током равномерно убрзаног кретања тела па на екрану монитора испишује пређени пут.

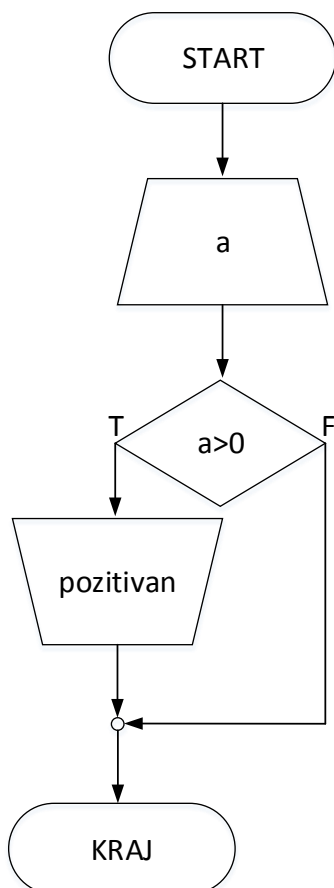
Задатак 2.16. Конструиши алгоритам исписивањем псеудонаредби и цртањем дијаграма тока који од корисника тражи двоцифрени број па на екрану монитора засебно испишује обе цифре тог броја.

Задатак 2.17. Конструиши алгоритам исписивањем псеудонаредби и цртањем дијаграма тока који од корисника тражи број a па ако је a позитиван број на екрану монитора испишује реч *pozitivan*.

```
start
  ulaz  $V_0, t, a$ 
   $s = (V_0 * t) + (a * t^2 / 2)$ 
  izlaz  $s$ 
kraj
```

```
start
  ulaz  $a$ 
   $x = a \text{ MOD } 10$ 
   $y = \text{DIV}(a / 10)$ 
  izlaz  $y, x$ 
kraj
```

```
start
  ulaz  $a$ 
  uslov  $a > 0$ 
    true izlaz "pozitivan"
kraj
```



Задатак 2.18. Конструиши алгоритам исписивањем псеудонаредби и цртањем дијаграма тока који од корисника тражи број a па ако је a позитиван број на екрану монитора испишује реч *pozitivan* а ако није испишује реч *negativan*.

Задатак 2.19. Конструиши алгоритам исписивањем псеудонаредби и цртањем дијаграма тока који од корисника тражи број x па ако је $x > 0$ онда је $z = 0$ иначе је $z = 1$ па на екрану монитора испишује вредности z .

start

ulaz a

uslov $a > 0$

true izlaz "pozitivan"

false izlaz "negativan"

kraj

start

ulaz x

uslov $x > 0$

true $z = 0$

false $z = 1$

izlaz z

kraj

