

4. KOLO LIGE PROGRAMIRANJA U PYTHONU

5./6. RAZREDI – 27.02.2024.



Upute:

- natjecanje počinje u 17:00
- rješavaju se 3 zadatka
- sva 3 zadatka se trebaju riješiti unutar zadanih **75 minuta**
- 100 bodova ukupno (1. zadatak – 20 bodova, 2. zadatak – 30 bodova, 3. zadatak – 50 bodova)
- kao rješenje predati izvorni kod koji mora biti spremljen u obliku **ime_prezime_broj_zadatka.py**
- rješenja se predaju na stranici: www.futura.com.hr/upl gdje unosite svoje ime i prezime, te vaša rješenja zadataka odvučete („drag & drop“) ili pošaljete koristeći tipku „BROWSE“

Napomene:

- nije dozvoljeno prepisivanje na natjecanju, pa zašтите svoje programe koje pišete da ih netko ne prepíše od vas
- tijekom natjecanja nije dozvoljeno korištenje nikakvih dodatnih materijala (zabilješki, materijala s prošlih radionica i Interneta)

4. KOLO LIGE PROGRAMIRANJA U PYTHONU

5./6. RAZREDI – 27.02.2024.

1. zadatak (20 bodova)

Inicijali

Pero voli spominjati svoje prijatelje u dnevniku po njihovim inicijalima.

Napisati program u kojem se unosi - u istom redu - ime i prezime jednog učenika.

Potrebno je ispisati njegove inicijale.

Program će imati jedan ulazni podatak:

- ime i prezime jednog učenika

Treba ispisati:

- inicijali učenika

Testni primjeri:

ULAZ	IZLAZ
Pero Tomić	P. T.

ULAZ	IZLAZ
Ana Perić	A. P.

4. KOLO LIGE PROGRAMIRANJA U PYTHONU

5./6. RAZREDI – 27.02.2024.

2. zadatak (30 bodova)

Imena

Luce je primijetila da je netko na popisu učenika za koncert Silentea prvo pisao ime pa prezime. To joj se nikako ne sviđa, pa joj treba pomoći tako što ćemo joj napisati program koji će te učenike ispisati tako da prvo piše prezime pa ime.

Program će imati dva ulazna podatka:

- N – broj učenika koji idu na koncert
- N puta: ime i prezime učenika

Treba ispisati:

- popis učenika – prvo prezime, pa ime

Napomena:

- i ime i prezime su samo jedna riječ!
- ako se zadatak riješi s korištenjem metode split može se ostvariti najviše 20 bodova za ovaj zadatak, a ako se riješi bez korištenja metode split može se ostvariti maksimalnih 30 bodova

Testni primjeri:

ULAZ	IZLAZ	ULAZ	IZLAZ
3	Anić Stipan	4	Marić Marko
Stipan Anić	Tomić Pero	Marko Marić	Ivandić Ana
Pero Tomić	Ivandić Ivana	Ana Ivandić	Šarić Ante
Ivana Ivandić		Ante Šarić	Katić Frane
		Frane Katić	

4. KOLO LIGE PROGRAMIRANJA U PYTHONU

5./6. RAZREDI – 27.02.2024.

3. zadatak (50 bodova)

Loto 6 od 45

Frano je premlad za igrati Loto 6 od 45, ali barem voli raditi analize koji su brojevi izvučeni. Zato svako kolo bilježi izvučene brojeve.

Treba napisati program koji će za zadnjih 5 kola pronaći broj koji je izvučen najviše puta.

Program će imati pet redaka ulaznih podataka:

- u svakom retku kombinaciju brojeva izvučenih u jednom kolu, odvojenih prazninom

Treba ispisati:

- koji je broj izvučen najviše puta (pretpostavka je da uvijek postoji samo jedan broj koji je izvučen najviše puta)

Testni primjeri:

ULAZ	IZLAZ	ULAZ	IZLAZ
5 22 18 3 1	22	17 19 37 44 2	30
44 12 34 2 22		4 13 23 1 40	
23 14 5 45 31		30 21 24 35 28	
4 23 31 22 16		12 16 42 30 34	
6 11 39 14 10		6 30 23 42 11	