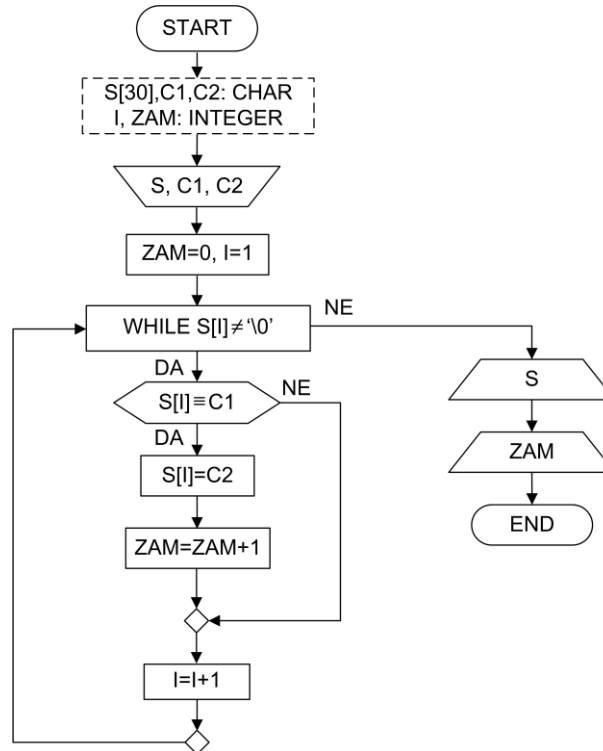
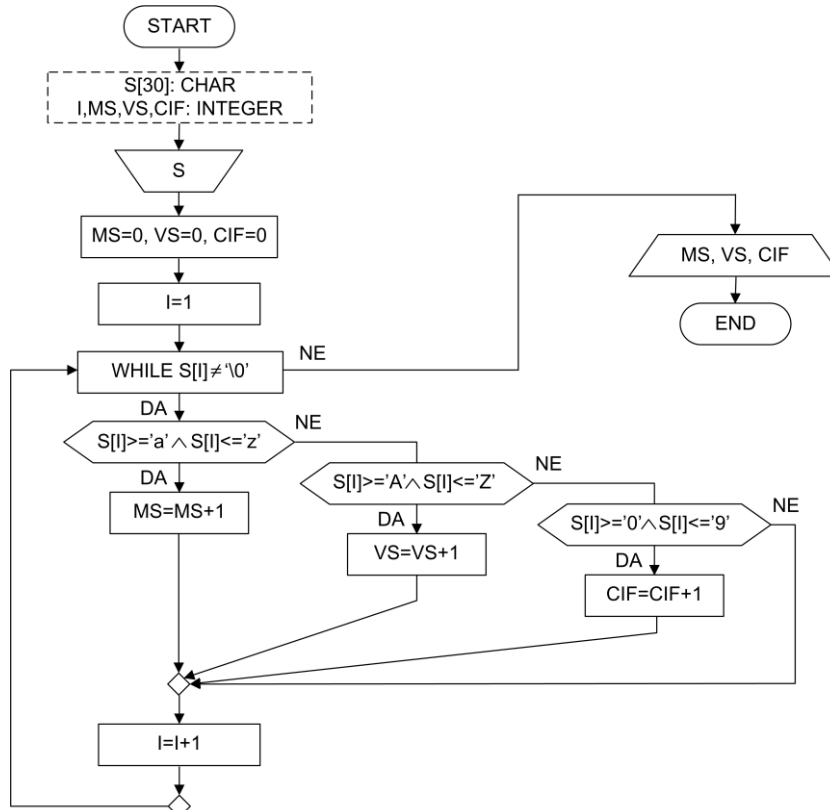


## ŠESTI ČAS RAČUNSKIH VJEŽBI IZ PRINCIPA PROGRAMIRANJA

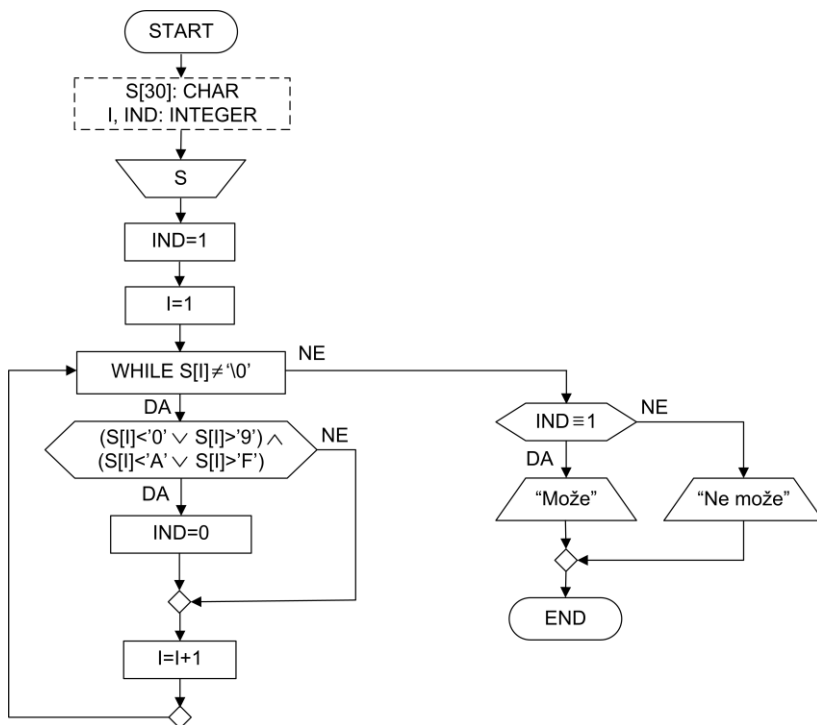
1. Kreirati algoritam koji za ulazne podatke ima string **S** i dva karaktera **C1** i **C2**, i koji svaku pojavu karaktera **C1** u stringu **S** zamjenjuje karakterom **C2**. Na izlazu štampati string **S** i broj izvršenih zamjena.



2. Kreirati algoritam kojim se učitava string **S** i koji određuje koliko u tom stringu ima velikih slova, malih slova i cifara. Štampati dobijene brojeve.



3. Kreirati algoritam kojim se učitava string **S** i kojim se proverava da li dati string može predstavljati heksadecimalni zapis nekog broja. Štampati odgovarajuće obavještenje.



4. Kreirati algoritam kojim se učitavaju stringovi **S1** i **S2** i koji na kraj stringa **S1** nadovezuje samo karaktere koji predstavljaju cifre iz stringa **S2** i to redom kojim se pojavljuju u stringu. Štampati string **S1**.

