

Završni ispit
Grupa I
26.06.2024.

Ime i prezime: _____ Broj indeksa: _____

Na Desktopu kreirati folder sa svojim imenom, prezimenom i brojem indeksa. Sve programe napisati u programskom jeziku Python. Rješenje svakog zadatka pisati u posebnom fajlu.

Vrijeme za rad: 40 minuta

1. (20) Napisati program koji generiše slučajan broj između 0 i 1000, koji korisnik treba da pogodi u najviše 10 pokušaja. Korisnik unosi brojeve, a program mu za svaki od pokušaja odštampa da li je traženi broj veći, manji ili jednak unesenom. Na kraju, odštampati koliko je pokušaja bilo potrebno korisniku da pogodi broj. Ukoliko korisnik ne uspije da u 10 pokušaja pogodi broj, program treba da se završi i odštampa poruku da traženi broj nije pogođen.
2. (20) Napisati program koji u datom direktorijumu kreira tri poddirektorijuma sa nazivima "Slike JPG", "Slike PNG" i "Slike GIF", a zatim pronalazi sve slike u tom direktorijumu (datoteke sa ekstenzijama .jpg, .png i .gif) i premješta ih u odgovarajući poddirektorijum (.jpg u poddirektorijum "Slike JPG", .png u poddirektorijum "Slike PNG" i .gif u poddirektorijum "Slike GIF"). Sve ostale datoteke u datom direktorijumu program treba da obriše. Putanju do direktorijuma možete definisati direktno u programu ili omogućiti korisniku da je unese.

Završni ispit
Grupa II
26.06.2024.

Ime i prezime: _____ Broj indeksa: _____

Na Desktopu kreirati folder sa svojim imenom, prezimenom i brojem indeksa. Sve programe napisati u programskom jeziku Python. Rješenje svakog zadatka pisati u posebnom fajlu.

Vrijeme za rad: 40 minuta

1. (20) Napisati program koji sa korisnikom igra papir, kamen, makaze. Program traži od korisnika da unese svoj izbor (papir, kamen ili makaze), a zatim na slučajan način bira svoj. Papir pobjeđuje kamen, kamen pobjeđuje makaze, a makaze pobjeđuju papir. Program treba da odštampa pobjednika svake partije, a igra se završava kada jedan od igrača (korisnik ili program) dođe do tri pobjede.
2. (20) Napisati program koji u datom direktorijumu pronalazi sve tekstualne datoteke (datoteke sa ekstenzijama .txt i .doc), a zatim ih preimenuje tako što .txt datotekama doda prefiks "TEXT_", a .doc datotekama prefiks "DOC_". Na primjer: datoteku sa imenom "abc.txt" treba preimenovati u "TEXT_abc.txt". Sve ostale datoteke u datom direktorijumu program treba da obriše. Putanju do direktorijuma možete definisati direktno u programu ili omogućiti korisniku da je unese.