

Cilj vježbe: Učenik/ca će navesti i objasniti primjere situacija u kojima je pogodno koristiti ugniježdene petlje, objasniti način na koji se izvršavaju takve petlje, opisati način inicijalizacije i promjene brojača petlji, zapisati strukturu petlji u obliku pseudokoda, pomoću tablice stanja provesti i nadzirati izvršavanje naredbi u petljama

Izvođenje vježbe:

1. Predočiti rješenja problemskih zadataka s nastave. Ukupno prezentirati najmanje pet zadataka. Kodove svih rješenja treba objaviti na svojem mrežnom sjedištu. Svako rješenje komentirati sa najmanje pet komentara od čega jedan sadrži objašnjenje problema koji zadatak rješava, a jedan ime i prezime autora programskog koda. Prikazati i izgled ekrana prilikom testiranja programa.

2. Riješiti pripadne zadatke iz radne bilježnice.

```
#include <iostream>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h> #include <math.h> using namespace std; int main()
{ int i, a = 20, j; printf(" "); for (i = 1; i<=a; i++)
{
printf("%4d", i);
} for (i = 1; i <= a; i++)
{
printf("\n"); printf("%4d", i); for (j
= 1; j <= a; j++)
{
printf("%4d", i*j);
}
}
}
```

2.

```
#include <iostream>
#include <stdio.h>
```

```

#include <stdlib.h> #include <math.h> using namespace std; int main()
{ int br; cin >> br; for (int i = 1; i <= br; i++)
{
printf("%c%c", char(178), char(178)); printf(" ");
} for (int i = 1; i <= br; i++)
{
printf("\n"); if (i % 2 == 0)
{ for (int i = 1; i <= br; i++)
{
printf("%c%c", char(178), char(178)); printf(" ");
}
}
}
else
{ for (int i = 1; i <= br; i++)
{
printf(" "); printf("%c%c", char(178), char(178));
}
}
}
}
}

```

3. pitagora

```

#include <iostream>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <math.h> using
namespace std; int
main()
{ int a, b, c; for (a = 1; a <= 12; a++) {
for(b=1; b<=12; b++){ for (c = 1; c <=
16; c++) { if (pow(c, 2) == pow(a,2) +
pow(b, 2)) printf("a=%2d b=%2d
c=%2d", a, b, c);
}} }
return 0;
}

```