

```

#include <stdio.h>
int main() {
    int n, i, sum = 0;
    do {
        printf("Enter a positive integer: ");
        scanf("%d", &n);
    }
    while (n <= 0);
    for(i=1; i <= n; ++i) {
        sum += i; // sum = sum+i;
    }
    printf("Sum = %d", sum);
    return 0;
}
  
```



#include<stdio.h>

PROJEKTOVANJE ALGORITAMA

Dejan Sredojević

Konsultacije: četvrtak, kabinet 12, 16:00 – 18:00

e-mail: dsredojevic.vps@gmail.com



VISOKA
POSLOVNA
ŠKOLA
STRU KOVNIH
STUDIJA
NOVI SAD

Pokazivači – primer 1

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

```
main() {  
    int x = 3;  
    /* Adresu promenljive x zapamticemo u novoj promenljivoj. Nova promenljiva je tipa pokazivaca na int (int*) */  
    int *px;  
  
    printf("Adresa promenljive x je : %p\n", &x);  
    printf("Vrednost promenljive x je : %d\n", x);  
  
    /* Adresa promenljive x je : 0012FE44  
    .....  
    Vrednost promenljive x je : 3 */  
  
    px = &x;  
    printf("Vrednost pokazivaca px je: %p\n", px);  
    printf("Vrednost promenljive na koju ukazuje px (tj. *px) je : %d\n", *px);  
    /*Vrednost promenljive px je (tj. px) : 0012FE44  
    .....  
    Vrednost promenljive na koju ukazuje px (tj. *px) je : 3*/  
    /* Menjamo vrednost promenljive na koju ukazuje px */  
    *px = 6;  
    printf("Vrednost promenljive na koju ukazuje px (tj. *px) je : %d\n", *px);  
    /*Vrednost promenljive na koju ukazuje px (tj. *px) je : 6  
    .....  
    /* Posto px sadrzi adresu promenljive x, ona ukazuje na x tako da je posredno promenjena i vrednost promenljive x */  
    printf("Vrednost promenljive x je : %d\n", x);  
}  
/* Vrednost promenljive x je : 6*/
```

Pokazivači – primer 2

```
#include <stdio.h>

main() {
    int x;
    int *p;

    x=50;
    p=&x;
    printf("p: %d", p);
    printf("\nx: %d", x);

    *p=38;
    printf("\np: %d", p);
    printf("\nx: %d", x);
}
```

Pokazivači – primer 3

```
#include <stdio.h>

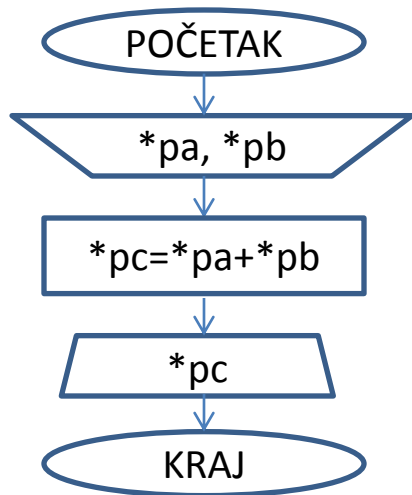
main() {
    int x, y;
    double r;
    int *p1, *p2;

    p1=&x;
    printf("p1: %p", p1);
    *p1=42;
    printf("\nx: %d", x);

    p2=p1;
    *p2=53;
    printf("\nx: %d", x);

    p1=&y;
    printf("\np1: %p", p1);
    *p1=88;
    printf("\ny: %d", y);
}
```

Zadatak 1. Učitati vrednost dve promenljive i sabrati ih. Ispisati vrednost promenljivih i njihovog zbira i vrednosti adresa svih korišćenih promenljivih.



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

```
main() {
```

```
int a, b, c, *pa, *pb, *pc;
```

```
pa = &a;
```

```
pb = &b;
```

```
pc = &c;
```

```
printf("\nUčitaj dva broja");
```

```
scanf("%d %d", pa, pb);
```

```
*pc = *pa + *pb;
```

```
printf("\na = %d adresa je %x", *pa, pa);
```

```
printf("\nb = %d adresa je %x", *pb, pb);
```

```
printf("\nc = a+b = %d adresa je %x", *pc, pc);
```

```
//II način:
```

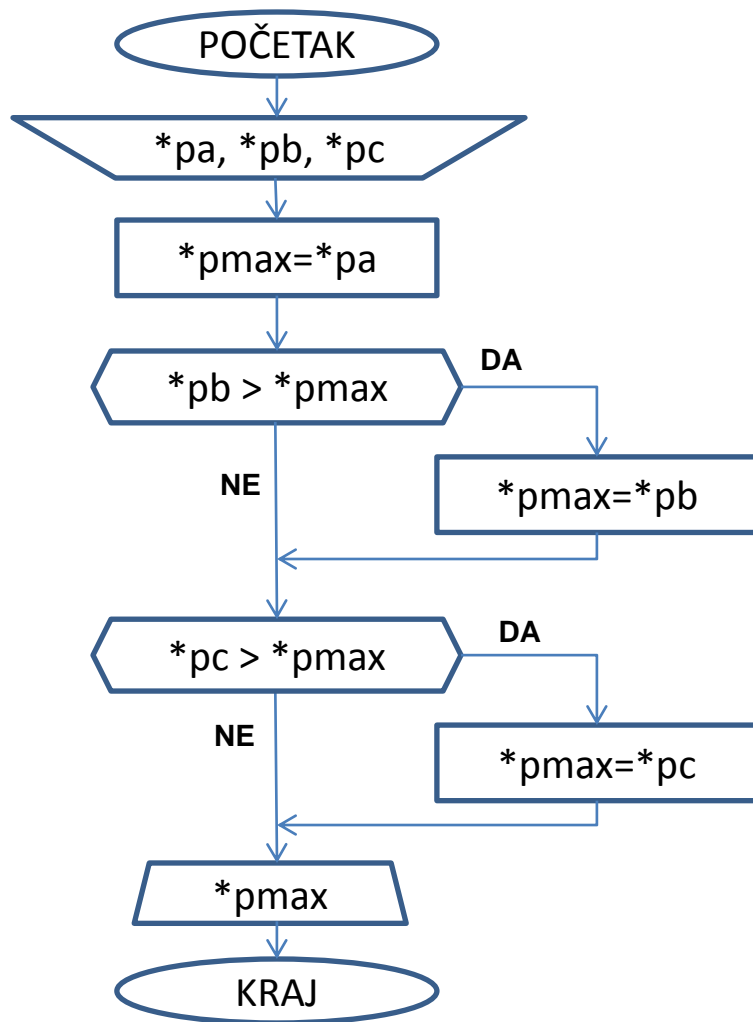
```
//printf("\na = %d adresa je %x", a, pa);
```

```
//printf("\nb = %d adresa je %x", b, pb);
```

```
//printf("\nc = a+b = %d adresa je %x", c, pc);
```

```
}
```

Zadatak 2. Učitati tri broja i ispisati najveći koristeći pokazivače.



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

```
main() {
```

```
int a, b, c, max, *pa, *pb, *pc, *pmax;  
pa = &a;  
pb = &b;  
pc = &c;
```

```
pmax = &max;
```

```
printf("\nUcitaj tri broja: ");  
scanf("%d %d %d", pa, pb, pc);
```

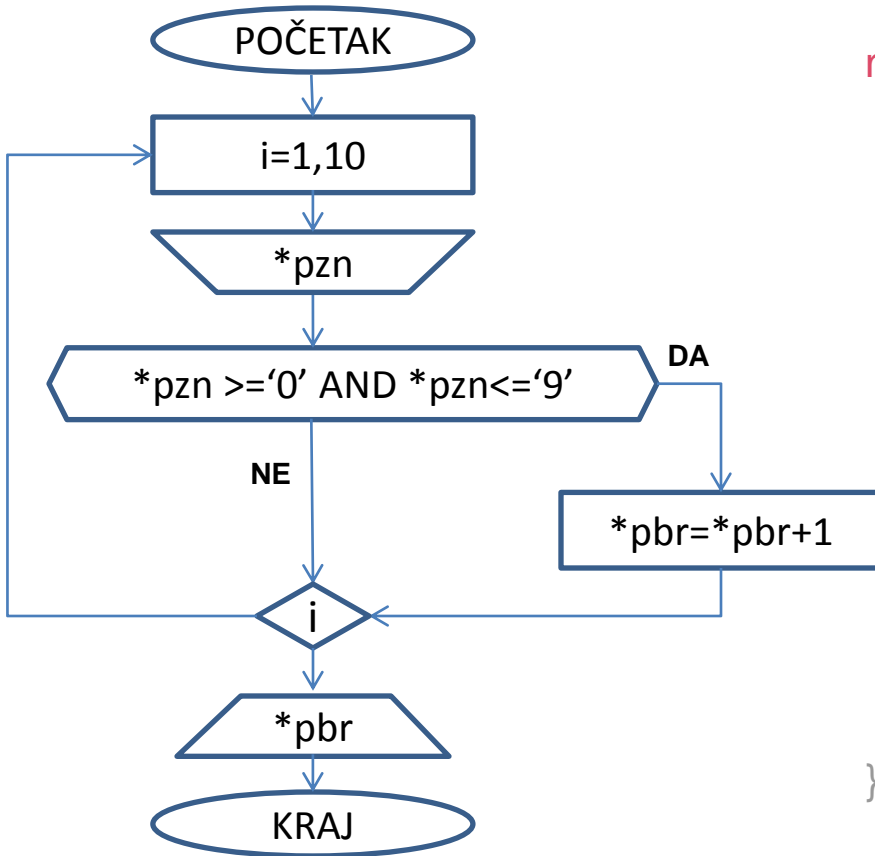
```
*pmax = *pa;
```

```
if (*pb > *pmax) *pmax = *pb;  
if (*pc > *pmax) *pmax = *pc;
```

```
printf("\nNajveći broj je %d", *pmax);
```

```
}
```

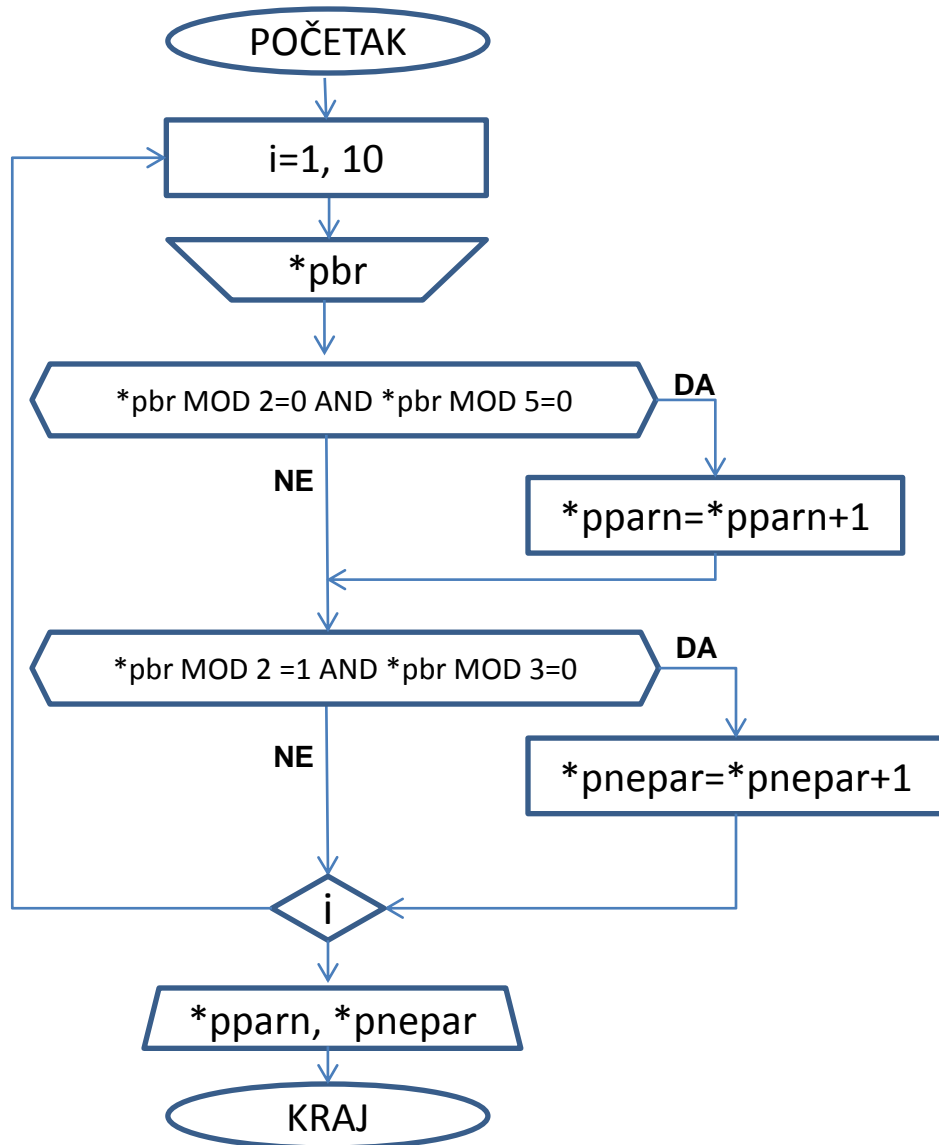
Zadatak 3. Upisati 10 znakova sa tastature i ispisati koliko je upisano brojeva.



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

```
main() {  
    int i, br=0, *pbr;  
    char zn, *pzn;  
  
    pbr = &br;  
    pzn = &zn;  
  
    for (i = 0; i < 10; i++) {  
        printf("\nUpiši %d znak: ", i+1);  
        scanf(" %c", pzn);  
  
        if (*pzn >= '0' && *pzn <= '9') (*pbr)++;  
    }  
    printf("\nUpisano je %d brojeva", *pbr);  
}
```

Zadatak 4. Učitati 10 brojeva. Ispisati koliko je upisano parnih brojeva deljivih sa 5, a koliko neparnih deljivih sa 3.



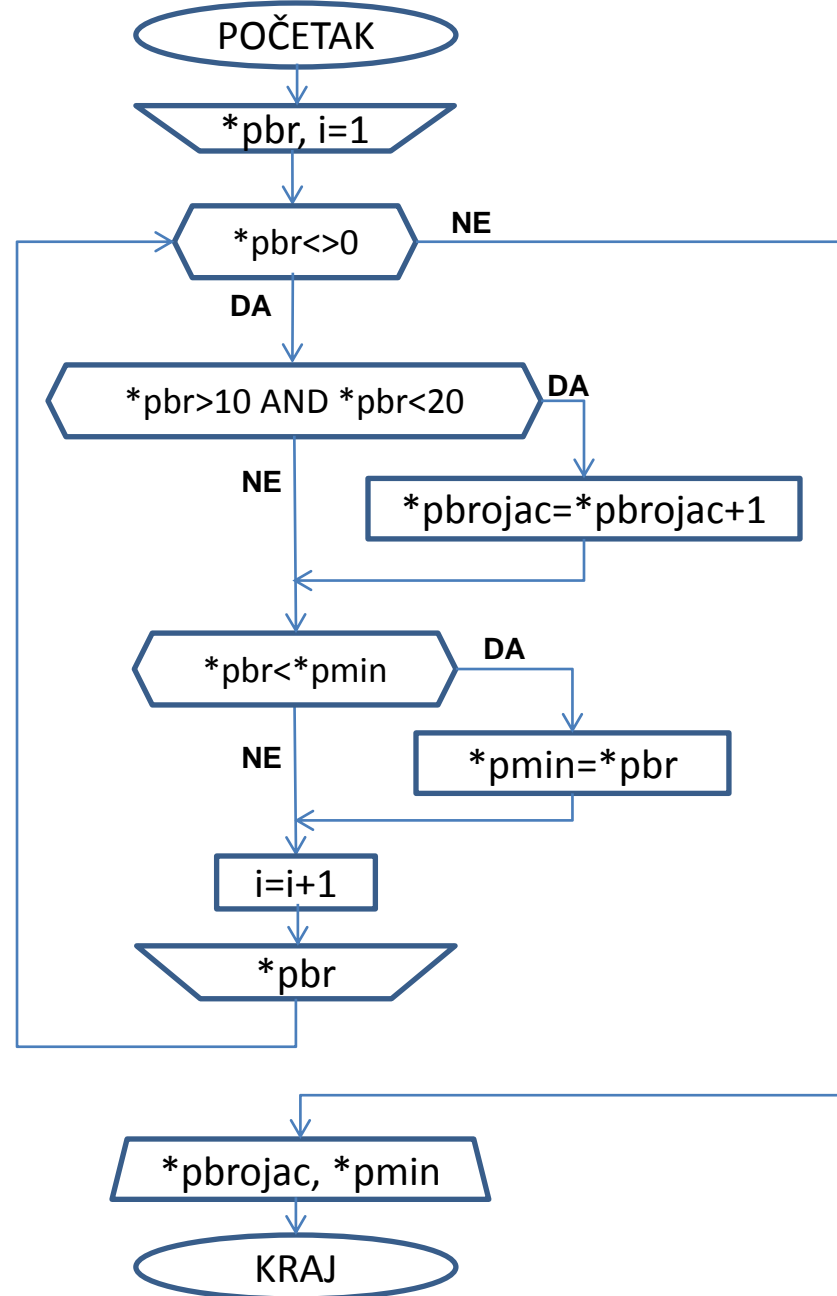
```
#include <stdio.h>
```

```
main() {
    int i, br, parnih=0, neparnih=0, *pbr, *pparn, *pnepar;
    pbr = &br;
    pparn = &parnih;
    pnepar = &neparnih;

    for (i = 0; i < 10; i++) {
        printf("\nUpiši %d broj:", i+1);
        scanf("%d", pbr);
        if (*pbr % 2 == 0 && *pbr % 5 == 0) (*pparn)++;
        if (*pbr % 2 == 1 && *pbr % 3 == 0) (*pnepar)++;
    }

    printf("\nParnih deljivih sa 5 = %d", *pparn);
    printf("\nNeparnih deljivih sa 3 = %d", *pnepar);
}
```


Zadatak 5. Upisivati brojeve dok se ne unese nula. Ispisati koliko je upisano brojeva čija je vrednost između 10 i 20. Ispisati najmanji broj.



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

```
main() {
    int i, br, min=0, brojac=0, *pbr, *pmin, *pbrojac;
```

```
    pbr = &br;
    pmin = &min;
    pbrojac = &brojac;
    i = 1;
    printf("Upiši %d broj: ", i);
    scanf("%d", pbr);
```

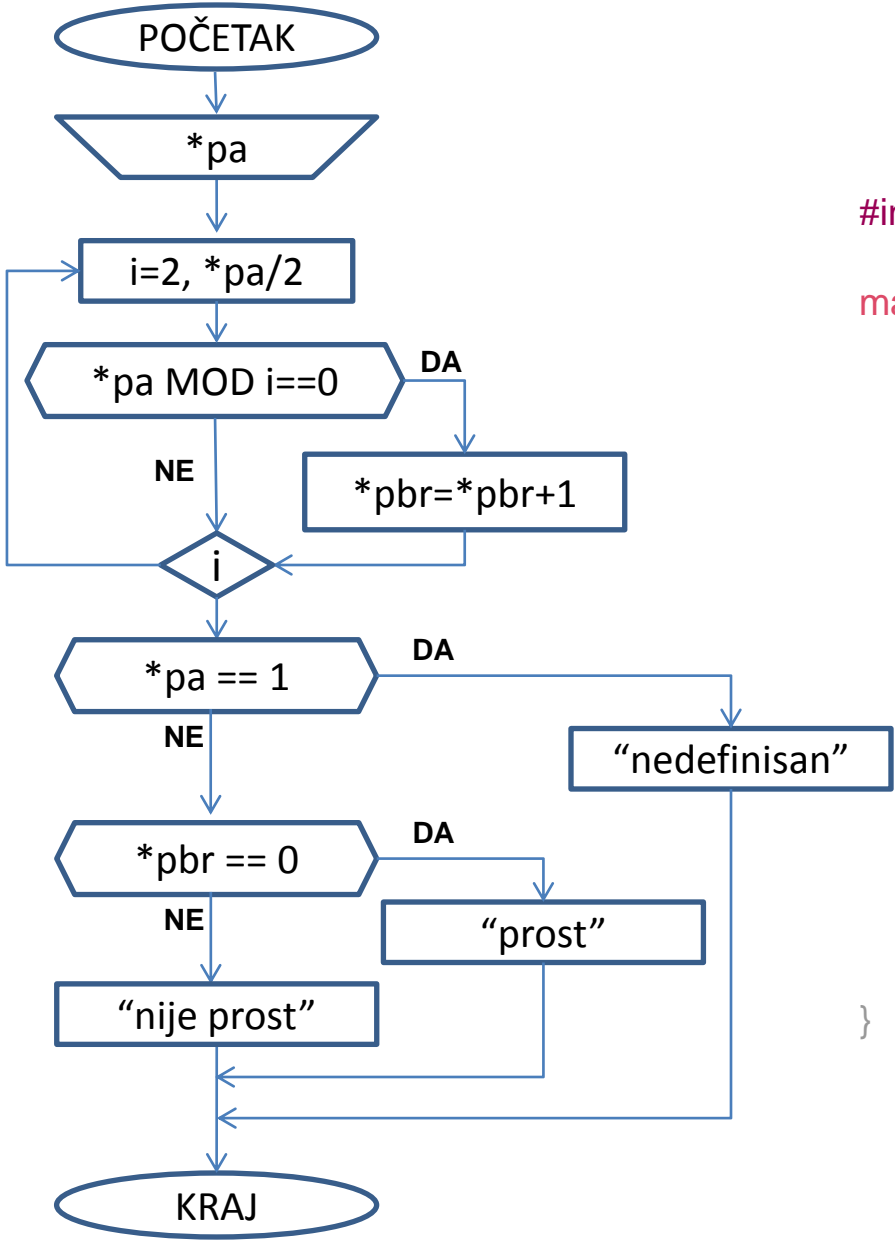
```
    *pmin = *pbr;
```

```
    while (*pbr != 0) {
        if (*pbr > 10 && *pbr < 20) (*pbrojac)++;
        if (*pbr < *pmin) *pmin = *pbr;
        i++;
        printf("\nUpiši %d broj: ", i);
        scanf("%d", pbr);
    }
```

```
    printf("\nBrojeva između 10 i 20 ima = %d", *pbrojac);
    printf("\nNajmanji broj je %d", *pmin);
```

```
}
```

Zadatak 6. Upisati broj i ispitati da li je prost.



```

#include <stdio.h>

main() {
    int i, brojac=0, a, *pbr, *pa;

    pbr = &brojac;
    pa = &a;

    printf("Upiši broj: ");
    scanf("%d", pa);

    for (i = 2; i <= *pa/2; i++)
        if(*pa % i == 0) (*pbr)++;

    if (*pa == 1) printf("\nBroj jedan nije definisan");
    else
        if (*pbr == 0) printf("\nBroj %d jeste prost", *pa);
        else printf("\nBroj %d nije prost", *pa);
}
  
```