

Ime \_\_\_\_\_ Prezime \_\_\_\_\_ Razred \_\_\_\_\_

1.Nabroji vrste podataka u Python-u.

### **Tekst(string), cijeli broj(integer) i decimalni broj(float)**

2.Napiši naredbu koja će od korisnika tražiti unos varijable tekstualnog oblika. I pritom ispisati na ekranu 'Unesi ime'. Ime varijable je **a**.(jedna naredba za ispis i unos)

**a=str(input('Unesi ime'))**

3.Što će ispisati pojedina naredba ako je a=5 i b=6

print(float(a))           **5.0**

print(str(a)+str(b))     **56**

print(`a` , `+` , b )     **a+6**

print(a+b)               **11**

4.Čemu služi if naredba \_\_\_\_\_

---

---

5.Čemu služi for naredba \_\_\_\_\_

---

---

6.Napiši if naredbu koja će provjeravati da li je broj kojega korisnik unese sa tipkovnice paran, ako je paran treba ispisati broj je paran. Broj se zapisuje u varijablu a.

**if a%2==0:**

**print('Broj je paran')**

7.Napiši for naredbu koja će ispisivati sve neparne brojeve od broja 1 do broja 99.

**for i in range (1,99,2):**

**print(i)**

8.Napiši naredbu za aktiviranje crtanja u Python-u **from turtle import \***

9.Dimenzije grafičkog ekrana za crtanje iznose **600 x 600**

10.Koordinate olovke za crtanje prilikom pokretanja programa su **(0,0)**

11.Napiši naredbu koja će pomaknuti olovku za 50 koraka naprijed **fd(50)**

12.Što će napraviti naredba rt(90)\_\_\_\_\_

---

13.Napiši program koji crta jednakostraničan trokut. Dimenziju stranice unosi korisnik. Početni vrh trokuta se nalazi u središtu grafičko ekранa.

**a=int(input('Unesi stranicu'))**

**fd(a)**

**lt(120)**

**fd(a)**

**lt(120)**

**fd(a)**

**lt(120)**

14.Napiši program koji će nacrtati kvadrat duljine stranice 200 i njegove obje dijagonale. Primjeni pitagorou kako bi izračunao dijagonalu kvadrata. Naredba za drugi korijen je **sqrt()**. Isto tako potrebno je na početku programa napisati **from math import\***

**from turtle import\***

**d=sqrt(200\*200+200\*200)**

**fd(200)**

**lt(90)**

**fd(200)**

**lt(90)**

**fd(200)**

**lt(90)**

**fd(200)**

**lt(135)**

**fd(d)**

**lt(135)**

**fd(200)**

**lt(135)**

**fd(d)**

15.Napiši potprogram koji se zove fizika. Potprogram prima dvije varijable a i b, zbroj zapisuje u varijablu c i vraća rezultat u glavni program.

**def fizika(a,b)**

**c = a+b**

**return c**