

## Основе програмирања – Домаћи задатак (14.11.2019. год.)

1. Дефинисати низ чији је максимални капацитет 10 елемената. Написати функцију за приказ унесених елемената низа. Уколико је низ празан приказати одговарајућу поруку.

**Напомена:** ово је предуслов да би се могли радити задаци.

2. Написати процедуру за убацивање новог елемента на почетак низа. Уколико је низ попуњен приказати одговарајућу поруку.
3. Написати процедуру за убацивање новог елемента на крај низа. Уколико је низ попуњен приказати одговарајућу поруку.
4. Написати процедуру за убацивање новог елемента на задату позицију. Уколико је низ попуњен приказати одговарајућу поруку.
5. Написати функцију за избацивање елемента са почетка низа. Уколико је низ празан приказати одговарајућу поруку.
6. Написати функцију за избацивање елемента са краја низа. Уколико је низ празан приказати одговарајућу поруку.
7. Написати функцију за избацивање елемента са задате позиције. Уколико је низ празан приказати одговарајућу поруку.
8. Написати функцију која рачуна фреквенцију појављивања једног елемента у низу.
9. Написати функцију која проверава да ли су сви елементи низа различити (да ли се сваки елемент појављује тачно једном).

**Напомена:** обавезно искористити претходни задатак.

10. Унети два низа целих бројева  $A$  и  $B$ . Написати процедуру која ће формитати нови низ  $C$  тако да буде задовољено да је  $C=A/B$ . У низу  $C$  сви елементи требају бити јединствени (без понављања). Приказати низ  $C$ .
11. Унети два низа целих бројева  $A$  и  $B$ . Написати процедуру која ће формитати нови низ  $C$  тако да буде задовољено да је  $C=A \cup B$ . У низу  $C$  сви елементи требају бити јединствени (без понављања). Приказати низ  $C$ .
12. Унети два низа целих бројева  $A$  и  $B$ . Написати процедуру која ће формитати нови низ  $C$  тако да буде задовољено да је  $C=A \cap B$ . У низу  $C$  сви елементи требају бити јединствени (без понављања). Приказати низ  $C$ .

Направити екранску форму која садржи:

- Поље за унос елемента низа
- На екранској форми за сваки задатак поставити по једно дугме. За свако дугме дефинисати догађај `onClick` и позвати по једну одговарајућу претходно имплементирану функцију/процедуру.

**Решење понети у термину наредних вежби.**