



MINI PROJEKTI 1



1. Brojač pokušaja – Pogodi broj

Opis:

Računalo „misli“ broj između 1 i 10. Korisnik pokušava pogoditi. Program koristi `while` petlju dok korisnik ne pogodi.

Zadatak:

1. Neka program generira slučajni broj (`import random`) i pohrani ga u varijablu `tajni_broj`.
2. Zatraži unos korisnika.
3. Dok broj nije pogođen:
 - o Ako je broj **prevelik**, ispiši “Manje!”
 - o Ako je broj **premalen**, ispiši “Veće!”
 - o Ako je broj pogođen, ispiši “Bravo, pogodio/la si!”
4. Na kraju ispiši i koliko je pokušaja bilo potrebno.

Primjer dijaloga:

```
Pogodi broj između 1 i 10: 5
Veće!
Pogodi broj: 7
Manje!
Pogodi broj: 6
Bravo, pogodio si u 3 pokušaja!
```



2. Pametni tajmer

Opis:

Program broji od 1 do određenog broja, npr. do 10, ali koristi `while` i kratko pauzira između ispisa.

Zadatak:

1. Pitaj korisnika do kojeg broja želi brojati.
2. Postavi brojač na 1.
3. Dok brojač nije veći od cilja:
 - o Ispiši brojač.
 - o Povećaj ga za 1.
 - o (Opcionalno: koristi `time.sleep(1)` za odgodu od 1 sekunde.)
4. Kada završi, ispiši “Gotovo!”

Primjer:

```
Do kojeg broja želiš brojati? 5
1
2
3
4
5
Gotovo!
```



MINI PROJEKTI 2



3. Digitalni kviz

Opis:

Program postavlja pitanje dok korisnik ne odgovori točno.

Zadatak:

1. Definiraj pitanje, npr. „Koji je glavni grad Hrvatske?“
2. Dok odgovor nije točan:
 - Pitaj korisnika.
 - Ako je točno, ispiši „Točno!“
 - Inače ispiši „Netočno, pokušaj ponovno.“
3. Na kraju ispiši “Bravo, znaš odgovor!”

Primjer:

```
Koji je glavni grad Hrvatske? Split
Netočno, pokušaj ponovno.
Koji je glavni grad Hrvatske? Zagreb
Točno!
```



4. Bankomat – unos PIN-a

Opis:

Korisnik pokušava unijeti točan PIN (npr. 1234). Ako unese krivi broj tri puta, program ispisuje „Račun blokiran!“.

Zadatak:

1. Postavi `tajni_pin = 1234`.
2. Broji pokušaje pomoću varijable `pokusaji = 0`.
3. Dok korisnik nije unio točan PIN i `pokusaji < 3`, traži unos.
4. Ako unese točan PIN → ispiši “Pristup odobren.”
5. Ako je pogrešan → ispiši “Pogrešan PIN.”
6. Ako tri puta pogriješi → “Račun blokiran!”

Primjer:

```
Unesi PIN: 1111
Pogrešan PIN.
Unesi PIN: 2222
Pogrešan PIN.
Unesi PIN: 1234
Pristup odobren.
```

MINI PROJEKTI 3

5. Kamen, škare, papir

Opis:

Igra protiv računala dok netko ne osvoji 3 pobjede.

Zadatak:

1. Računalo slučajno bira između „kamen“, „škare“, „papir“.
 2. Korisnik unosi svoj izbor.
 3. Ako su isti – neriješeno.
 4. Inače provjeri tko je pobijedio (grananje).
 5. Broji bodove dok netko ne dođe do 3.
 6. Na kraju ispiši “Pobjednik je ...!”
-

6. Kalkulator dok ne odabere kraj

Opis:

Program koji stalno nudi računanje sve dok korisnik ne upiše “kraj”.

Zadatak:

1. Pitaj korisnika da unese dvije brojke i operaciju (+, -, *, /).
2. Izračunaj i ispiši rezultat.
3. Pitaj: “Želiš li nastaviti? (da/ne)”
4. Ako unese “ne” → program završava.
5. Koristi `while` i `if/else`.