

## Драги шестаци,

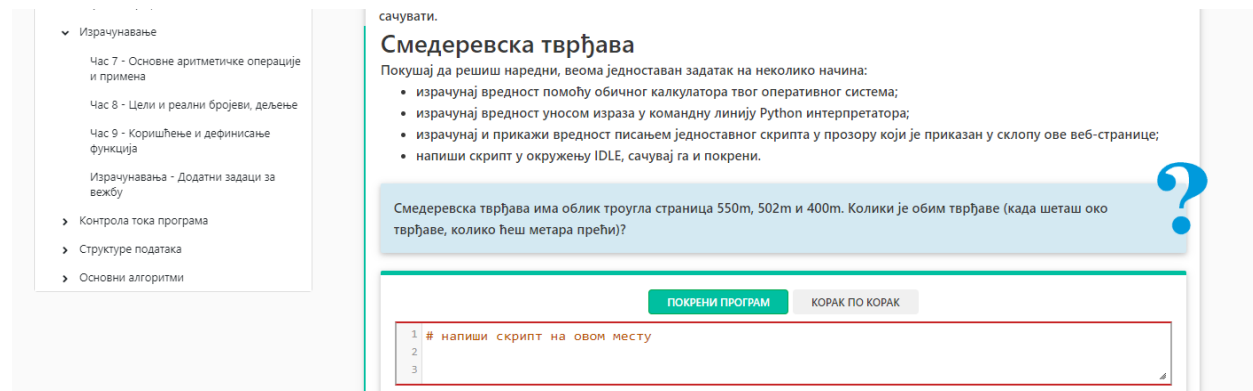
Програмирање у програмском језику Пајтон које смо започели коришћењем IDLE програмског окружења, настављамо на интернету, коришћењем странице Petlja.org. За њено коришћење није потребно инсталирати Пајтон, довољна је само интернет конекција. Све задатке можете радити директно на овој страници.

За почетак ћемо се подсетити онога што смо већ научили, а то је извођење основних аритметичких операција.

На овој адреси налази се градиво везано за основне аритметичке операције и њихову примену:

<https://petlja.org/biblioteka/r/lekcije/prirucnik-python/izracunavanje-cas7>

Ви ћете ваше програме за сада радити у Python интерпретатору, на датој адреси, а проверавати њихов рад коришћењем дугмета: **ПОКРЕНИ ПРОГРАМ**. Испод прозора у коме сте писали програм биће приказан резултат.



сачувати.

### Смедеревска тврђава

Покушај да решиш наредни, веома једноставан задатак на неколико начина:

- израчунај вредност помоћу обичног калкулатора твог оперативног система;
- израчунај вредност уносом израза у командну линију Python интерпретатора;
- израчунај и прикажи вредност писањем једноставног скрипта у прозору који је приказан у склопу ове веб-странице;
- напиши скрипт у окружењу IDLE, сачувај га и покрени.

Смедеревска тврђава има облик троугла страница 550m, 502m и 400m. Колики је обим тврђаве (када шеташ око тврђаве, колико ћеш метара прећи)?

ПОКРЕНИ ПРОГРАМ    КОРАК ПО КОРАК

```
1 # напиши скрипт на овом месту
2
3
```

Да бисте испробали како ово функционише, напишите програм (скрипт) **Смедеревска тврђава** (обим троугла једнак је збиру дужина страница) .Користећи функцију **Print screen** (PrtSc дугме на тастатури), сликај екран са својим решењем, ископирај га у нови **Paint документ** (отворите нови документ и притисните paste) и **сачувајте под својим именом, као вежба 1** (Ime Prezime vezba 1).

Решавајући задатак **Производ збира и разлике**, подсетићете се приоритета математичких операција и употребе заграда ради добијања жељене вредности.

Променљиве смо користили када смо уносили вредности страница квадрата, њихове површине и обим, а са још једним начином писања њихових имена упознаћете се у задатку: **Променљиве - имена међурезултата.**

Ваш задатак биће да овај пример мало измените. Написаћете програм који рачуна **производ збира бројева а и б и разлике бројева с и d.**

$zbir = a + b$

$razlika = c - d$

`proizvod = zbir * razlika`

\*\*\*Подсетимо се: у овом случају потребно је прво унети вредности бројева a,b,c и d коришћењем команде `int(input())`.

Све ово ћете писати у прозору у ком се већ налази програмски код изменом и додавањем одговарајућих линија програма. Дугметом: **Покрени програм** испробаћете ваш рад. Уколико је потребно, можете се вратити и исправити грешке.

Приликом покретања, отвориће се прозор у који треба редом, један по један, да унесете вредности бројева a,b,c и d, потврђујући унос са: **ок**. Након унете вредности за све четири променљиве, испод прозора ће се исписати резултат.

Унећете вредности:

a=6

b=4

c=4

d=2

Резултат треба да буде 20.

Направи снимак екрана на ком се види твој програм и исписан резултат, копирај тај снимак у Paint документ и сачувај га под својим именом као вежбу 2.

Оба снимка екрана треба послати на мејл: [osjpdusanknezevic@gmail.com](mailto:osjpdusanknezevic@gmail.com).

У теми мејла навести име и одељење ученика.

За све недоумице обратите се мејлом на исту мејл адресу.