

Laborator 2 – Formate afishimi, sekuenca largimi. 1/10 ushtrime për zgjidhje

Tema: Ndërtim dhe ekzekutim programesh me funksionin printf(). Formati specifikues i tij. Afishimi i numrave, stringjeve dhe karaktereve. **Sekuencat e largimit dhe printimi i karaktereve grafike.**

Udhëzime:

- Ushtrimet e mëposhtme do të shkruhen në editorin e gjuhës C, do të ruhen në një direktori, të kompilohen, të linkohen dhe të ekzekutohen sipas komandave të dhëna në ambientin e gjuhës C.
- Përgjigjet për rezultatet e tyre duhet të shkruhen në fletoren e laboratorit.
- Për ushtrimet nga numri 1 deri në 4 përgjigja në fletore do të ishte e formatit:
Në ekran afishohet
- Për ushtrimet nga numri 1 deri në 4 përgjigja në fletore do të ishte e formatit si më poshtë:
Ushtrimi 1: Në ekran afishohet mesazhi: Kompjuter.
- Për ushtrimet nga numri 5 deri në 9 përgjigja në fletore do të ishte e formatit si më poshtë:
Ushtrimi 5: Në ekran afishohet mesazhi Shtyp një numër, më pas shtypa një numër të plotë nga tastiera, p.sh. 6. Rezultati në ekran është mesazhi: Numri që ju shtypet dhe vlera 5.
- Për ushtrimin 10 përgjigja në fletore do të ishte programi dhe rezultati në formatin e ushtrimeve të mësipërme.

1. Çfarë do të paraqesë në ekran programi i mëposhtëm i shkruar në C?

```
#include <stdio.h>
main()
{
    printf("Kompju");
    printf ("ter");
}
```

2. Çfarë do të paraqesë në ekran programi i mëposhtëm i shkruar në C?

```
#include <stdio.h>
main()
{
    printf("Kompju\buter");
}
```

3. Çfarë do të paraqesë në ekran programi i mëposhtëm i shkruar në C?

```
#include <stdio.h>
main()
{
    int k = 30;
    /* printf ("k = %d", k); */
    printf ("vlera e k = %d", k);
}
```

4. Çfarë do të paraqesë në ekran programi i mëposhtëm i shkruar në C?

```
#include <stdio.h> main()
{
char ch;
ch = 'A' + 10;
printf ("%c", ch);
int a = 5;
printf ("%d", a < 10);
}
```

5. Shkruani një program në C, i cili regjistron një vlerë të plotë në variablin numer dhe e afishon atë në ekran. Çfarë rezultati ju doli në ekran?

```
#include <stdio.h>
main()
{
int numer;
printf("Shtyp nje numer \n");
scanf("%d", &numer);
printf("Numri qe ju shtypet %d\n", numer);
}
```

6. Shkruani një program në C që regjistron një numër të plotë, char dhe float. Çfarë rezultati ju doli në ekran?

```
#include <stdio.h> //pa hapësira ndermjet < dhe stdio, jep gabim: < stdio.h>!!
main()
{
int numer;
char karakter;
float nrreal;
printf("Jepni nje numer te plote ");
scanf("%d", &numer);
printf("Jepni nje karakter ");
scanf(" %c", &karakter);
printf("Jepni nje numer real ");
scanf("%f", &nrreal);
printf("\nVariablat qe ju dhate jane:\n");
printf(" vlera e numrit = %d\n", numer );
printf("vlera e karakterit = %c\n", karakter);
printf("vlera e numrit real = %f\n", nrreal );
}
```

Shënim: float i merr numrat me presje p.sh. 2.0 dhe jo 2. Ose mund të testoni me 2.5

7. Shkruani një program në C që lexon nga tastiera dy numra **reale**, llogarit mesataren aritmetike dhe afishon rezultatin në ekran.

```
#include <stdio.h>
main()
{
float x;
float y;
float mes=0;
printf("Jep numrin e pare: \n");
scanf("%f", &x);
printf("Jep numrin e dyte: \n");
scanf("%f", &y);
mes=(x+y)/2;
printf("Mesatarja e dy vlerave eshte: %f\n", mes);
}
```

8. Shkruani një program në C që lexon nga tastiera një numër **real**, e konverton nga gradë Celsius në gradë Fahrenheit dhe e afishon në ekran.

```
#include <stdio.h>
main()
{
float c;
float f;
printf("Jep nje numer ne grade Celsius: ");
scanf("%f", &c);
f=9.0/5.0*c+32.0;
printf("%f Celsius ne Fahrenheit eshte %f\n", c, f);
}
```

9. Shkruani një program në C që llogarit shumën e dy numrave të **plotë** dhe afishon rezultatin.

```
#include <stdio.h>
main()
{
int nr1, nr2, shuma;
printf("jepni vleren e numrave = ");
scanf("%d%d", &nr1, &nr2);
shuma = nr1+nr2;
printf("\n Shuma = %d", shuma);
}
```

10. Shkruani një program në C që lexon nga tastiera vlerat e brinjëve të një trekëndëshi të çfarëdoshëm, llogarit sipërfaqen dhe perimetrin dhe më pas afishon rezultatin në ekran.

Shënim: Formula e Heronit për sipërfaqen e trekëndëshit: $s=(p(p-a)(p-b)(p-c))^{1/2}$,

ku p = perimetre/2 dhe brinjët janë a, b, c .

Trënjat katrore= $\text{sqrt}()$ – funksioni i librarisë math.h , pra duhet shtuar: `# include <math.h>`