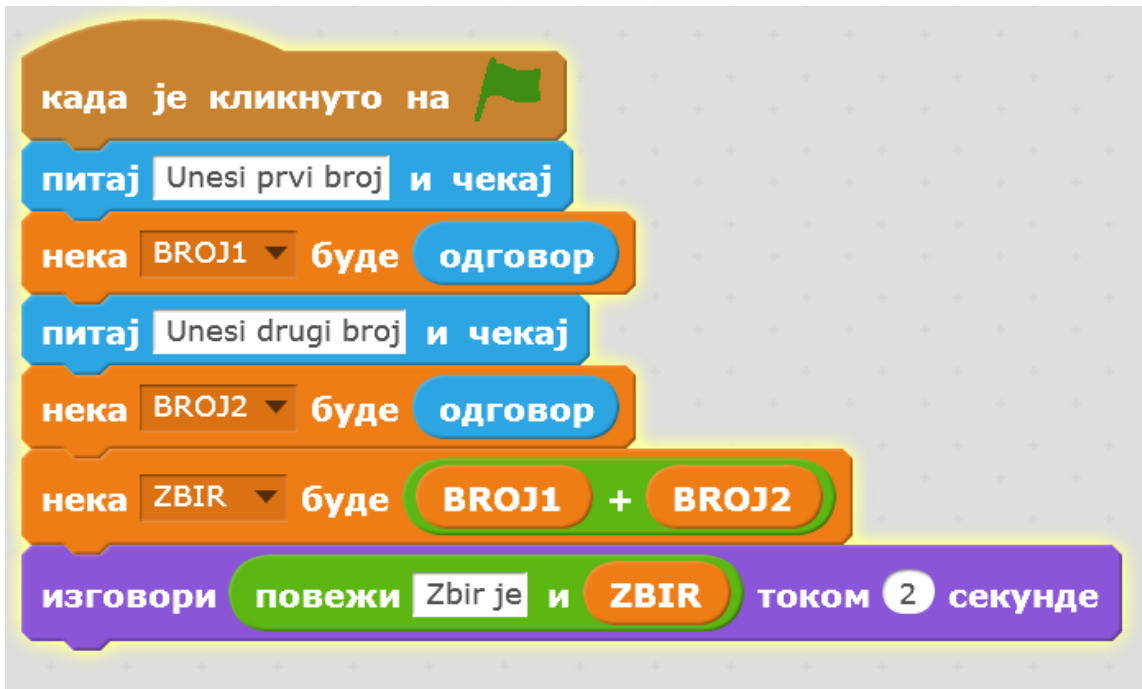


На основу решеног примера уради задатке 1-3

Пример

- Питај корисника да унесе два броја, сачувај их у променљивама **Broj1** и **Broj2** а затим израчунај збир унетих бројева и сачувај га у променљивој **zbir**
- Прикажи поруку “Збир унетих бројева је + вредност сачувана у променљивој **zbir**”
- Најпре направи променљиве **zbir, Broj1** и **Broj2** у делу **Подаци**



Задатак1

- Питај корисника да унесе дужину странице квадрата, сачувај вредност у променљивој **stranica a**. Затим израчунај **обим** и **површину** квадрата на основу унете странице.
- Формула за обим квадрата је **stranicaa * 4** и сачувај вредност у променљивој **obim**.
- Формула за површину квадрата је **stranica a * stranica a** и сачувај вредност у променљивој **povrsina**.
- Прикажи поруку “Обим квадрата је + вредност сачувана у променљивој **obim**”
- Прикажи поруку “Површина квадрата је + вредност сачувана у променљивој **povrsina**”
- Најпре направи променљиве **stranica a, obim** и **povrsina**, у делу **Подаци**

Задатак2

- Питај корисника да унесе дужине страница правоугаоника, сачувај њихове вредности у променљивима **stranica a** и **stranica b**.
- Затим израчунај обим и површину правоугаоника на основу унетих страница. Формула за обим правоугаоника је **stranica a * 2 + stranica b. *2** и сачувај вредност у променљивој **obim**.
- Формула за површину правоугаоника је **stranica a * stranica b**. и сачувај вредност у променљивој **povrsina**.
- Прикажи поруку “Обим правоугаоника је + вредност сачувана у променљивој **obim**”
- Прикажи поруку “Површина правоугаоника је + вредност сачувана у променљивој **povrsina**”
- Најпре направи променљиве **stranicaa**, **stranica b**, **obim** и **povrsina**, у делу **Подаци**

Задатак3

- Питај корисника да унесе два броја, сачувај их у променљивама **Broj1** и **Broj2**
- Користећи гранање програм треба да прикаже поруку који број је већи нпр „**Већи је први број**“ или „**Већи је други број**“
- Ако су бројеви једнаки треба да се прикаже порука „**Бројеви су једнаки**“

За овај задатак можеш користити 3 **Ако је онда** блока

