1. **Stolnjak**
   Napisati program kojim se izračunava potrebna dužina trake za porub stolnjaka kvadratnog oblika čija je površina P.

Ulaz

U liniji standardnog ulaza se nalazi pozitivna realna vrednost P.

Izlaz

Jedan realan broj koji predstavlja potrebnu dužinu trake za porub zaokružen na dve decimale.

Primer

Ulaz

```
7853.982
```

Izlaz

```
354.49
```

Izvor: Petlja, Aritmetika.Formule.GeometrijskeFormule
Težina: 2
Opis: Površina pravougaonika

2. **Zaokruživanje**
   Napiši program koji učitava četvorocifreni broj i ispisuje zbir svih cifara tog broja.

Ulaz

U jednoj liniji standardnog ulaza nalazi se četvorocifreni broj.

Izlaz

Zbir cifara četvorocifrenog broja.

Primer

Ulaz

```
1234
```

Izlaz

```
10
```

Izvor: Petlja, Aritmetika.CelobrojnoDeljenje.PozicioniZapis
Težina: 3
Opis: Div,Mod,Izvlacenje cifara

3. **Monopol**
   Monopol je igra u kojoj se igrači kreću po poljima koja su postavljena u krug. Igrači se uvek kreću u smeru kazaljke na satu. Pretpostavimo da su polja označena rednim brojevima koji kreću od 0, da su na početku igre oba igrača na tom polju i da se tokom igre igrači nisu kretali unatrag. Ako se zna broj polja koje je prvi igrač prešao od početka igre i broj polja koje je drugi igrač prešao od početka igre napiši program koji izračunava koliko koraka prvi igrač treba da napravi da bi došao na polje na kom se nalazi drugi igrač.

Ulaz

Sa standardnog ulaza se unose tri prirodna broja. U prvoj liniji dat je broj polja na tabli, u drugoj broj polja koje je od početka igre prešao prvi, a u trećoj broj polja koje je od početka igre prešao drugi igrač.

Izlaz

Na standardni izlaz treba ispisati koliko koraka unapred igrač treba da napravi da bi stigao na željeno polje.

Primer 1

Ulaz

```
10
3
7
```

Izlaz

```
4
```

Primer 2

Ulaz

```
10
7
3
```

Izlaz

```
6
```

Izvor: Petlja, Aritmetika.CelobrojnoDeljenje.ModularnaAritmetika

Težina: 4

Opis: računske operacije,logika, div,mod

Opis: tipovi, veličina podatka