1. Sabirati brojeve koji se unose sa ulaza sve dok su razliciti od 0.

#include<stdio.h>

main()

{

 float a,s=0;

 printf("Unesite prvi broj. Za kraj 0.\n");

//Prvi broj se unosi pre ulaska u petlju jer je potreban za ispitivanje uslova

//Ova petlja se ne mora izvrsiti nijednom

 scanf("%f",&a);

 while(a!=0)

 {

 s=s+a;

 printf ("trenutna suma je %.2f\n",s);

 printf("Unesite novi broj. \n");

 scanf("%f",&a);

 }

 printf("%.2f",s);

}

1. Sabirati korene bojeva koji se unose sa ulaza sve dok su brojevi koji se unose veci od 0.

#include<stdio.h>

#include<math.h>

main()

{

 float a,s=0;

 printf("Unesite prvi broj. Za kraj negativan ili 0.");

 scanf("%f",&a);

 while(a>0)

 {

 s=s+sqrt(a);

 scanf("%f",&a);

 }

 printf("%.2f",s);

}

1. Stampati stepene broja 3 sve dok su manji od broja koji se zadaje sa ulaza.

#include<stdio.h>

main()

{

float st=1,G;

printf("Unesite granicu");

scanf("%f",&G);

while(st<G)

 { printf("\n%.2f",st);

 st=st\*3;

 }

}