

### Leksička analiza - Kolokvijum - Decembar 2018.

- vreme za rad: 150 minuta -

1. Korišćenjem alata komandne linije (*grep*, *sort*, *uniq*, *head*) u svim *.txt* datotekama tekućeg direktorijuma naći 3 najfrekventnija datuma, zajedno sa njihovim brojem pojavljivanja. Datum se obavezno sastoji od dve cifre koje označavaju dan, dve cifre za mesec, i četiri za godinu, razdvojene tačkom. Dan može biti bilo koji broj od 01 do 31, mesec od 01 do 12, dok za godinu ne postoji takvo ograničenje.
2. Napisati skript u *python*-u koji predstavlja igricu **FastRegeX**. Prvi argument skripta je putanja do datoteke u kojoj se nalazi veliki broj regularnih izraza (svaki u posebnoj liniji). Skript treba da na slučajan način (modul *random*) odabere tri od njih, ispiše ih na ekran u petlji, jednog po jednog, a korisnik (igrač), treba u što kraćem roku za svaki od njih da unese sa standardnog ulaza 3 reči koje pripadaju regularnom jeziku zadatom tim izrazom (za merenje vremena iskoristiti modul *datetime*). Dozvoljavaju se do dva pogrešna odgovora, s tim što svaki od njih dodaje po jednu reč više koju igrač treba da unese. Trećim netačnim odgovorom se igrice neuspešno završava. Najuspešnijih (najbržih) pet igrača i njihova vremena u sekundama se beleže u fajlu *vremena.txt*. Skript treba da izveštava igrača o svakom njegovom odgovoru (da li je tačan ili ne), kao i na kraju o ukupnom vremenu koje je igrač ostvario.

### Leksička analiza - Kolokvijum - Decembar 2018.

- vreme za rad: 150 minuta -

1. Korišćenjem alata komandne linije (*grep*, *sort*, *uniq*, *head*) u svim *.txt* datotekama tekućeg direktorijuma naći 3 najfrekventnija datuma, zajedno sa njihovim brojem pojavljivanja. Datum se obavezno sastoji od dve cifre koje označavaju dan, dve cifre za mesec, i četiri za godinu, razdvojene tačkom. Dan može biti bilo koji broj od 01 do 31, mesec od 01 do 12, dok za godinu ne postoji takvo ograničenje.
2. Napisati skript u *python*-u koji predstavlja igricu **FastRegeX**. Prvi argument skripta je putanja do datoteke u kojoj se nalazi veliki broj regularnih izraza (svaki u posebnoj liniji). Skript treba da na slučajan način (modul *random*) odabere tri od njih, ispiše ih na ekran u petlji, jednog po jednog, a korisnik (igrač), treba u što kraćem roku za svaki od njih da unese sa standardnog ulaza 3 reči koje pripadaju regularnom jeziku zadatom tim izrazom (za merenje vremena iskoristiti modul *datetime*). Dozvoljavaju se do dva pogrešna odgovora, s tim što svaki od njih dodaje po jednu reč više koju igrač treba da unese. Trećim netačnim odgovorom se igrice neuspešno završava. Najuspešnijih (najbržih) pet igrača i njihova vremena u sekundama se beleže u fajlu *vremena.txt*. Skript treba da izveštava igrača o svakom njegovom odgovoru (da li je tačan ili ne), kao i na kraju o ukupnom vremenu koje je igrač ostvario.

### Leksička analiza - Kolokvijum - Decembar 2018.

- vreme za rad: 150 minuta -

1. Korišćenjem alata komandne linije (*grep*, *sort*, *uniq*, *head*) u svim *.txt* datotekama tekućeg direktorijuma naći 3 najfrekventnija datuma, zajedno sa njihovim brojem pojavljivanja. Datum se obavezno sastoji od dve cifre koje označavaju dan, dve cifre za mesec, i četiri za godinu, razdvojene tačkom. Dan može biti bilo koji broj od 01 do 31, mesec od 01 do 12, dok za godinu ne postoji takvo ograničenje.
2. Napisati skript u *python*-u koji predstavlja igricu **FastRegeX**. Prvi argument skripta je putanja do datoteke u kojoj se nalazi veliki broj regularnih izraza (svaki u posebnoj liniji). Skript treba da na slučajan način (modul *random*) odabere tri od njih, ispiše ih na ekran u petlji, jednog po jednog, a korisnik (igrač), treba u što kraćem roku za svaki od njih da unese sa standardnog ulaza 3 reči koje pripadaju regularnom jeziku zadatom tim izrazom (za merenje vremena iskoristiti modul *datetime*). Dozvoljavaju se do dva pogrešna odgovora, s tim što svaki od njih dodaje po jednu reč više koju igrač treba da unese. Trećim netačnim odgovorom se igrice neuspešno završava. Najuspešnijih (najbržih) pet igrača i njihova vremena u sekundama se beleže u fajlu *vremena.txt*. Skript treba da izveštava igrača o svakom njegovom odgovoru (da li je tačan ili ne), kao i na kraju o ukupnom vremenu koje je igrač ostvario.

### Leksička analiza - Kolokvijum - Decembar 2018.

- vreme za rad: 150 minuta -

1. Korišćenjem alata komandne linije (*grep*, *sort*, *uniq*, *head*) u svim *.txt* datotekama tekućeg direktorijuma naći 3 najfrekventnija datuma, zajedno sa njihovim brojem pojavljivanja. Datum se obavezno sastoji od dve cifre koje označavaju dan, dve cifre za mesec, i četiri za godinu, razdvojene tačkom. Dan može biti bilo koji broj od 01 do 31, mesec od 01 do 12, dok za godinu ne postoji takvo ograničenje.
2. Napisati skript u *python*-u koji predstavlja igricu **FastRegeX**. Prvi argument skripta je putanja do datoteke u kojoj se nalazi veliki broj regularnih izraza (svaki u posebnoj liniji). Skript treba da na slučajan način (modul *random*) odabere tri od njih, ispiše ih na ekran u petlji, jednog po jednog, a korisnik (igrač), treba u što kraćem roku za svaki od njih da unese sa standardnog ulaza 3 reči koje pripadaju regularnom jeziku zadatom tim izrazom (za merenje vremena iskoristiti modul *datetime*). Dozvoljavaju se do dva pogrešna odgovora, s tim što svaki od njih dodaje po jednu reč više koju igrač treba da unese. Trećim netačnim odgovorom se igrice neuspešno završava. Najuspešnijih (najbržih) pet igrača i njihova vremena u sekundama se beleže u fajlu *vremena.txt*. Skript treba da izveštava igrača o svakom njegovom odgovoru (da li je tačan ili ne), kao i na kraju o ukupnom vremenu koje je igrač ostvario.