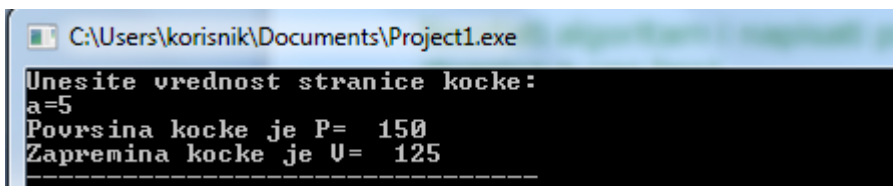


Primer 9.

Nacrtati algoritam i napisati program za površine - P i zapremine - V kocke čija je stranica a ceo broj.

```
1  #include <iostream>
2  #include <stdio.h>
3  #include <math.h>
4
5  main()
6
7  {
8      int a, P, V;
9
10     printf("Unesite vrednost stranice kocke: \na=");
11     scanf("%d",&a);
12
13     P = 6 * a * a;
14     V = a * a * a;
15
16     printf("Povrsina kocke je P= %d\n", P);
17
18     printf("Zapremina kocke je V= %d", V);
19
20 }
```



```
C:\Users\korisnik\Documents\Project1.exe
Unesite vrednost stranice kocke:
a=5
Povrsina kocke je P= 150
Zapremina kocke je V= 125
-----
```