

Uporabnik vnese večmestno celo število, program pa izpiše vsako števk tega števila v novo vrsto. Najprej izpiše desno števk, nato pa vse ostale od desne proti levi.

Jezik C#

```
static void Main(string[] args)
{
    Console.WriteLine("Vnesi večmestno število:");
    int stevilo = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
    while (stevilo > 0)                //ponavljaj, dokler je število večje od 0
    {
        Console.WriteLine(stevilo % 10);    //izpiše desno števk
        stevilo = stevilo / 10;            //odreže desno števk
    }
    Console.ReadLine();
}
```

Jezik C++

```
int main()
{
    int stevilo;
    cout << "Vnesi večmestno število: ";
    cin >> stevilo;
    while (stevilo > 0)                //ponavljaj, dokler je število večje od 0
    {
        cout << stevilo % 10 << endl;    //izpiše desno števk
        stevilo = stevilo / 10;        //odreže desno števk
    }
    cin >> stevilo;
    return 0;
}
```

Jezik Java

```
public static void main(String args[])
{
    Scanner vnos= new Scanner(System.in);
    System.out.println("Vnesi večmestno število: ");
    int stevilo= vnos.nextInt();
    while (stevilo > 0)                //ponavlja, dokler je število večje od 0
    {
        System.out.println( stevilo % 10 );    //izpiše desno števk
        stevilo= stevilo / 10;                //odreže desno števk
    }
}
```

V zanki se ponavljata dve stavki. Prvi je izpis desne števk, drugi pa odstranitev desne števk. Desno števk dobimo tako, da poiščemo ostanek po deljenju z 10, odstranimo pa jo tako, da število delimo z 10. Ko smo števk odstranili, pride na skrajno desno mesto naslednja števk. V naslednjem krogu zanke se postopek ponovi.

Ker ne vemo, koliko števk ima število, ki ga je vnesel uporabnik, vnaprej ne poznamo števila ponovitev zanke. Vemo pa, da se mora izpisovanje končati, ko zmanjka števk. Ko bomo zadnjo števk delili z 10, bo vrednost števila enaka 0 (ni decimalk, ker delamo s celimi števili). To lahko uporabimo za postavitev pogoja: zanka naj se ponavlja, dokler je število večje od 0.

Uporabnik bi želel v računalnik vnašati velike črke angleške abecede.

Napišimo program, ki uporabniku omogoča vnos takšnih znakov.

Vnos naj se konča, ko uporabnik vnese črko 'Q'!

Po končanem vnosu naj računalnik izpiše, koliko črk je uporabnik vnesel.

Jezik C#

```
static void Main(string[] args)
{
    char crka;                //pripravimo spremenljivko za črke
    int stevec = 0;          //pripravimo števec za štetje črk
    do                        //začetek zanke
    {
        Console.WriteLine("Vnesi veliko črko: "); //izpiše navodilo
        crka = Console.ReadKey().KeyChar;        //vnesemo črko
        stevec++;                                //povečamo vrednost števca za 1 (štetje)
    }
    while (crka != 'Q'); //ponavlja, dokler je črka različna od 'Q'
    Console.WriteLine("Število prebranih črk je " + stevec);
    Console.ReadLine();
}
```

Jezik C++

```
int main()
{
    int stevec = 0;          //pripravimo števec za štetje črk
    char crka;              //pripravimo spremenljivko za črke
    do                        //začetek zanke
    {
        cout << "Vnesi veliko črko: " << endl; //izpiše navodilo
        crka = getch();        //vnesemo črko
        stevec++;              //povečamo vrednost števca za 1 (štetje)
    }
    while (crka != 'Q'); //ponavlja, dokler je črka različna od 'Q'
    cout << "Število prebranih črk je " << stevec;
    cin >> stevilo;
    return 0;
}
```

Jezik Java

```

public static void main(String args[])
{
    Scanner vnos= new Scanner(System.in);
    char crka;                               //pripravimo spremenljivko za črke
    int stevec= 0;                            //pripravimo števec za štetje črk
    do                                        //začetek zanke
    {
        System.out.println(Vnesi veliko črko: ");           //izpiše navodilo
        crka= vnos.nextLine().charAt(0);                   //vnesemo črko
        stevec++;                                         //povečamo vrednost števca za 1 (štetje)
    }
    while (crka != 'Q');                                //ponavljaj, dokler je črka različna od 'Q'
    System.out.println("Število prebranih črk je " + stevec);
}

```

Spremenljivko, ki jo rabimo za vnos črke, moramo pripraviti pred začetkom zanke, ker nastopa v pogoju, ta pa se nahaja izven telesa zanke. Spremenljivka ob deklaraciji ne potrebuje začetne vrednosti, ker jo dobi v telesu zanke. Če bi bil pogoj pred telesom zanke, bi morala spremenljivka že imeti vrednost, da bi jo v pogoju lahko preverili. Prvič bi morali zato vnos črke izvesti že pred zanko.

Števec je spremenljivka, katere vrednost je na začetku enaka 0. Vsakič, ko se zgodi vnos črke, se števec poveča. Ko se zanka konča, ostane v njem zapisana zadnja vrednost, to pa je ravno število prebranih črk. Začetno vrednost števca moramo nastaviti pred zanko, če bi to storili v zanki, bi števec ob vsaki izvedbi zanke dobil vrednost 0.