

# Zadaci za vježbu

## (Priprema za provjeru br. 1)

### 1. Zadatak

Nalazite se u terminalu, odradite sljedeće:

- a) Napraviti direktorij/folder pod nazivom TestniFolder
- b) Ući u novokreirani direktorij
- c) Kreirati direktorij pod nazivom FolderUFolderu
- d) Kreirati fajl proizvoljnog naziva
- e) Obrisati novokreirani fajl
- f) Obrisati folder FolderUFolder
- g) Izći iz trenutnog foldera (TestniFolder)
- h) Ući ponovo u TestniFolder
- i) Ispisati sadržaj trenutnog foldera
- j) Ispisati putanju do trenutnog foldera
- k) Kreirati fajl test.txt (**Otvorite ga u vimu i upišite svoje ime i prezime**)
- l) Ispisati sadržaj fajla uz pomoć komande cat
- m) Kopirati fajl main.cpp u novi fajl main2.cpp (komanda cp)
- n) Preimenovati main2.cpp u main3.cpp (komanda mv)
- o) Kreirati direktorij FolderUFolderu2
- p) Move-ati fajl main3.cpp u FolderUFolderu2 (komanda mv)

Nakon svake stavke napisati šta te unijeli u terminal npr.

- a) Izći iz trenutnog foldera:

```
cd ..
```

**Boldirano nije potrebno napisati.**

cp:

<https://shapeshed.com/unix-cp/#:~:text=the%20mv%20command.-,How%20to%20copy%20a%20file,-To%20copy%20a>

mv:

<https://linuxhint.com/linux-mv-command-examples/#:~:text=Example%201%3A%20Move%20Single%20File%20or%20Directory%20from%20One%20Directory%20to%20Another>

cat:

<https://linuxize.com/post/linux-cat-command/#:~:text=more%20file%20names.-,Displaying%20File%20Contents,-%23>

### 2. Zadatak

Napisati program koji će ispisati veličinu svakog primitivnog tipa varijable. Kreirati po jednu varijablu za svaki od primitivnih tipova, te ostaviti varijable neinicijaliziranim. Ispisati njihovu veličinu u bajtima. Inicijalizirati varijable i ponovo ispisati njihovu veličinu u bajtima. Da li ima razlike? Ako ne, zasto ne?

### 3. Zadatak

Testirati, zapisati i objasniti sta se desava u sljedećim slučajevima:

- Upotreba neinicijalizirane varijable
- Upotreba nedeklarisane varijable
- Modifikacija varijable koja je proglašena konstantnom
- Deklaracija varijable tipa auto bez inicijalizacije
- Deklaracija varijable sa modifikatorom const bez inicijalizacije

U kojem slučaju nećemo moći kompajlirati program.

### 4. Zadatak

- a) `auto x = 2.0f*2.0*4;`
- b) `auto x = (int)(2.0f*2.0*4);`
- c) `auto x = 2.0f*(int)2.0*4;`
- d) `auto x = 2/10;`
- e) `auto x = 2.0/10*1.0f;`
- f) `auto x = 0;`
- g) `auto x = 42 + 0x2a + 052;`

Sta je tip varijable x u svakom slučaju i sta bi bio ispis (u svakom od slučajeva) ukoliko bi varijablu x ispisali u terminal na sljedeći način:

```
std::cout << x << std::endl;
```

### 5. Zadatak

Analizirajte sljedeći kod (Da li kod kompajlira? Ukoliko kompajlira, sta je ispis? Ukoliko ne kompajlira, zasto?):

a)

```
int x = 2;
const float y = x = 3.14;
std::cout << x << " ; " << y << std::endl;
```

b)

```
int a = 5;
std::cout << sizeof(a) << std::endl;
a = 10024.123;
std::cout << sizeof(a) << std::endl;
```

c)

```
int x = 10;
int y = 9;
std::cout << x << " ; " << y << std::endl;
x++;
--y;
std::cout << x << " ; " << y << std::endl;
x+=2;
y = ++x;
y -= x++;
std::cout << x << " ; " << y << std::endl;
x = (y+2)*2/2;
y = y;
std::cout << x << " ; " << y << std::endl;
```

d)

```
int main()
{
    int x = 2;
    {
        int x = 3;
        x = 1;
    }
    std::cout << x << std::endl;
    return 0;
}
```

## 6. Zadatak

Dopuniti potreban kod. Potrebno je:

- a) deklarirati globalnu varijablu imena a proizvoljnog tipa
- b) deklarirati lokalnu varijablu imena b, koja će pohraniti realni broj (bez inicijalizacije)
- c) dodijeliti varijabli b vrijednost 3.14
- d) ispisati vrijednost obje varijable
- e) kako bi glasila komanda za kompajliranje ovog programa ako želimo da naziv izvršnog fajla bude isti kao i vaše ime

```
#include <iostream>
```

```
int main()
{
```

```
    return 0;
}
```