

<

8

>

Odgovor

Točan

odgovor

Broj mogućih točnih odgovora: 1

Mogući broj bodova: 0,50

Ostvareni broj bodova: 0,50

e c a d h a b d c e

e d a d b a b d c e

Kraj pregledavanja

Koji je ispravan prototip za funkciju dodavanja elementa u red realiziran poljem? Uzeti u obzir da funkcija u glavni program treba vratiti informaciju o uspješno ili neuspješno obavljenoj operaciji.

- a) `int dodajURed(struct zapis *red, int **ulaz, int izlaz, zapis element, int n);`
- b) `void dodajURed(struct zapis *red, int *ulaz, int *izlaz, zapis element, int n);`
- c) `void dodajURed(struct zapis *red, int *ulaz, int izlaz, zapis element, int n);`
- d) `int dodajURed(struct zapis *red, int *ulaz, int izlaz, zapis element, int n);`**
- e) `int dodajURed(struct zapis *red, int ulaz, int *izlaz, zapis element, int n);`

<

7

>

Odgovor

Točan

odgovor

Broj mogućih točnih odgovora: 1

Mogući broj bodova: 0,50

Ostvareni broj bodova: 0,50

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

e c a d h a b d c e

e d a d b a b d c e

Kako izgleda rekurzivna funkcija za ispisivanje elemenata liste od kraja prema početku ?  
U listi se nalaze elementi čija je struktura

```
struct cvor {
    int elem;
    struct cvor *sljed;
};
```

- a) 

```
void ispisi( struct cvor *glava ) {
    if( glava != NULL ) {
        ispisi(glava);
        printf("\n %d", glava->elem);
    }
}
```
- b) 

```
void ispisi( struct cvor *glava ) {
    if( glava != NULL ) {
        ispisi(glava->sljed);
        printf("\n %d", glava->elem);
    }
}
```**
- c) 

```
void ispisi( struct cvor *glava ) {
    if( glava != NULL ) {
        ispisi(glava->preth);
        printf("\n %d", glava->elem);
    }
}
```
- d) 

```
void ispisi( struct cvor *glava ) {
    ispisi(glava->sljed);
    printf("\n %d", glava->elem);
}
```
- e) 

```
void ispisi( struct cvor *glava ) {
    if( glava != NULL ) {
        printf("\n %d", glava->elem);
        ispisi(glava->sljed);
    }
}
```

Kodni broj pitanja

< 3 >

Odgovor  
Točan  
odgovor

Broj mogućih točnih odgovora: 1

Mogući broj bodova: 0,50

Ostvareni broj bodova: 0,50

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| e | c | a | d | b | a | b | d | c | e  |
| e | d | a | d | b | a | b | d | c | e  |
| 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊  |

Pretpostavka je da postoje funkcije za operacije nad stogom `skini` i `dodaj` sa sljedećim prototipima:

```
int dodaj (int element, Stog *stog);
int skini (int *element, Stog *stog);
```

Koliko će iznositi vrijednosti varijabli `a`, `b` i `c` na kraju sljedećeg programskog odsječka?

```
#include <stdio.h>
#define MAXSTOG 5
typedef struct {
    int vrh, polje[MAXSTOG];
} Stog;
void init_stog (Stog *stog) {
    stog->vrh = -1;
}

int main() {
    Stog stog;
    init_stog(&stog);
    int a=1,b=2,c=3;
    dodaj(a,&stog);
    skini(&b,&stog);
    dodaj(b,&stog);
    dodaj(c,&stog);
    skini(&a,&stog);
    skini(&c,&stog);
    ...
}
```

- ☒ a) a=3, b=1, c=1
- ☐ b) a=2, b=1, c=3
- ☐ c) a=1, b=1, c=2
- ☐ d) a=1, b=2, c=3
- ☐ e) a=2, b=1, c=2

Redni broj pitanja

&lt; 2 &gt;

Odgovor  
Točan  
odgovor

Broj mogućih točnih odgovora: 1

Mogući broj bodova: 0,50

Ostvareni broj bodova: -0,10

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| e | c | a | d | b | a | b | d | c | e  |
| e | d | a | d | b | a | b | d | c | e  |
| 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊  |

Neka funkcija stavljanja na stog ima prototip:

`int dodaj (int element, Stog *stog);`

a funkcija skidanja sa stoga vraća vrijednost elementa s vrha i ima prototip

`int skini (Stog *stog);`

Uz pretpostavku da se na stogu nalaze bar dva elementa, programski odsječak kojim će se zamijeniti vrijednosti dva elementa s vrha stoga može se napisati:

- a) `int a,b; a = skini(&stog); b = skini(&stog); dodaj(b, &stog); dodaj(a, &stog);`
- b) `int a,b; dodaj(a, &stog); b = skini(&stog); dodaj(b, &stog); a = skini(&stog);`
- ☒ c) `int a,b; dodaj(a, &stog); dodaj(b, &stog); a = skini(&stog); b = skini(&stog);`
- ☐ d) `int a,b; a = skini(&stog); b = skini(&stog); dodaj(a, &stog); dodaj(b, &stog);`
- e) `dodaj(dodaj(skini(&stog), skini(&stog), &stog), &stog);`

Broj mogućih točnih odgovora: 1

Mogući broj bodova: 0,50

Ostvareni broj bodova: 0,50

Točan  
odgovor

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| e | d | a | d | b | a | b | d | c | e |
| 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 | 😊 |

Kraj P

Ako funkcija stavljanja na stog vraća 1 u slučaju uspjeha a 0 u slučaju neuspjeha i ima prototip

`int dodaj (int element, Stog *stog);`

a funkcija skidanja sa stoga vraća vrijednost elementa s vrha ili -1 ako je stog prazan i ima prototip

`int skini (int *element, Stog *stog);`

što će biti na stogu nakon obavljanja sljedećih naredbi, uz pretpostavku da je stog bio prazan i da stog raste s lijeva na desno:

`dodaj (6, &stog);``dodaj (dodaj(skini(&element, &stog), &stog), &stog);`

- a) -1 1
- b) 6
- c) stog će biti prazan
- d) 6 0
- ☒ e) 6 1