Попуњава ученик:	
Назив школе	
Седиште школе	
Образовни профил	Електротехничар информационих технологија - оглед
Име и презиме ученика	
Датум одржавања испита	

МАТУРСКИ ИСПИТ

ИСПИТ ЗА ПРОВЕРУ СТРУЧНО-ТЕОРИЈСКИХ ЗНАЊА

- КЉУЧ -

Попуњава испитна комисија

СКАЛА ЗА ПРЕВОЂЕЊЕ	БОДОВА У УСПЕХ		
Постигнут број бодова	Успех	ПОСТИГНУТ	/100
до 50	недовољан (1)	БРОЈ БОДОВА	/[100]
50,5 – 63	довољан (2)		
63,5 – 75	добар (3)		
75,5 – 87	врло добар (4)	ОЦЕНА	()
87,5 - 100	одличан (5)		
Чланови испитне комисије	:		
1.		— Потум проглада тоото:	
2.		– Датум прегледа теста: _	
3.		_	

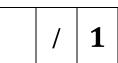
У следећим задацима заокружите број испред траженог одговора

- 1. Одредити какви могу бити чланови класе (поља и методе) у програмском језику C#:
- / 1

- 1. Локални и глобални
- 2. Процедурални и непроцедурални
- 3. Спољашњи и унутрашњи
- 4. Статички (класни) и нестатички (објектни)

За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод; Све остало 0 бодова;

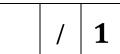
2. Дата је дефиниција класе у програмском језику С# и састоји се од два конструктора, методе и поља х и у. У шестом реду написати конструктор копије објекта класе Point.



- this(p);
- 3. Set(p);
- 4. <u>Set(p.x, p.y);</u>

За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод; Све остало 0 бодова;

- 3. Који је од наведених начина за укључивање CSS стила најпогоднији за стилизовање HTML странице, а посебно за касније одржавање и ажурирање:
 - 1. <u>Увежена екстерна CSS датотека преко хипервезе у заглављу HTML веб</u> странице External Style Sheet



- 2. Дефинисан интерни CSS стил у оквиру head секције <style type="text/css">...</style> Internal Style Sheet
- 3. Дефинисан стил у оквиру елемента HTML стране Inline style
- 4. Не постоји решење за укључивање CSS стила у стилизовање HTML странице

За један тачан и ниједан нетачан одговор 2 бода; Све остало 0 бодова.

4. Током извршавања апликације у JavaScript језику, на типове променљивих односи се следећа тврдња:



- 1. Типови променљивих се могу мењати током извршавања програма
- 2. Сваки тип променљивих се обавезно мења током извршавања апликације у одговарајућу један веб тип рпемљиве
- 3. JavaScript не подржава типове промељивих
- 4. Није могуће мењати типове променљивих у току извршавања апликације

За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод; Све остало 0 бодова;

- 3а измену структуре у табели која се налази у оквиру базе података додавање или брисање уклањање колоне користи се:
 1. SELECT
 2. CREATE
 - 3. INSERT4. <u>ALTER</u>

За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод; Све остало 0 бодова.

6. Дата је табела KUPCI:

ld	Prezime	Adresa	Mesto	PostBroj	Status
1	Antić	Mokroluška 35	Bečej	21220	Aktivan
2	Kostić	Jug B gdanova 12	Niš	18000	Pasivan
3	Marić	Masarikova 1	Pirot	18 00	Pasivan
4	Perić	Takovska 67	Niš	18000	Pasivan
5	Rakić	Konstantinova 22	Sombor	25000	Aktivan
6	Tomić	Kneza Miloša 13	Bečej	21220	Aktivan

/ 1

Извршава се упит:

SELECT Prezime, Mesto, Adresa FROM KUPCI WHERE LENGTH(Adresa) > 14;

Одредити колико редова ће имати резултантна табела не рачунајући заглавље:

- 1. 5 редова
- 2. 4 реда
- 3. 2 реда
- 4. **3 реда**
- 5. 0 редова

За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод; Све остало 0 бодова.

7. Решење (кључ одговора):Дата је табела RADNIK:

		,			
IDBR	IME	PREZIME	PLATA	PREMIJA	DATZAP
5900	Slobodan	Golubović	3900	1300	3.10.1978
5932	Mitar	Gavrilović	2600		25.3.1985
5953	Persida	Kosanović	1100	0	12.1.1979
6234	Marko	Pavlović	1300	3000	17.12.1990
6789	Janko	Nikolić	3900	10	31.12.1995

/ 1

Извршава се упит:

SELECT ime, prezime, plata FROM radnik

WHERE *plata* = (**SELECT MAX**(*plata*) **FROM** *radnik*);

Одредити резултат извршења упита:

1.	IME	PREZIM	PLATA
	Slobodan	Golubović	3900
	Mitar	Gavrilović	2600
<u>2.</u>	<u>IME</u>	<u>PREZIME</u>	<u>PLATA</u>
	<u>Slobodan</u>	<u>Golubović</u>	<u>3900</u>
	<u>Janko</u>	<u>Nikolić</u>	<u>3900</u>
3.	IME	PREZIME	PLATA
	Slobodan	Golubović	3900
4.	IME	PREZIME	PLATA
	Janko	Nikolić	3900

За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод. Све остало 0 бодова.

8. Дат је упит:

SELECT *

FROM ucenici

WHERE odeljenje=4 OR odeljenje=7 OR odeljenje=10

/ 1

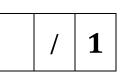
Изабрати оператор који би требало користити у датом упиту да би избегли вишеструко коришћење оператора OR:

- 1. LIKE
- 2. BETWEEN
- 3. AND
- 4. <u>IN</u>

За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод. Све остало 0 бодова.

- 9. Означити шта се дешава када секреира Декартов производ:
 - 1. Табела се спаја са собом, свака колона са сваком колоном.
 - 2. Табела се спаја са другом једнаком табелом.
 - 3. Све врсте једне табеле се спајају са свим врстама друге табеле.
 - 4. Све врсте које се не слажу у WHERE клаузули се приказују.

За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод. Све остало 0 бодова.



10. Заокружити број испред упита који задовољава захтеве задатка.

Табела **ZAPOSLENI** има следећа поља (zaposeleni_id, ime, prezime, plata, odsek_id, bonus). Потребно је доделити бонус свим запосленим у сектору 10, Вредност бонуса поставити на исти бонус који је додељен запосленом чији је id 1221:

/ 1

- UPDATE zaposleni SET bonus = SELECT bonus FROM zaposelni WHERE zaposeleni id = 1221
- 2. UPDATE zaposleni SET bonus = (SELECT bonus FROM zaposelni WHERE zaposeleni id = 1221)
- 3. <u>UPDATE zaposleni</u>
 <u>SET bonus = (SELECT bonus FROM zaposelni</u>
 <u>WHERE zaposeleni_id = 1221)</u>
 <u>WHERE odesk_id = 10</u>
- UPDATE zaposleni
 SET bonus = (SELECT bonus FROM zaposelni
 WHERE zaposeleni_id = 1221
 WHERE odesk_id = 10)

За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод. Све остало 0 бодова.

11. Дата је табела **RADNIK**, табела **ODELJENJE** и упит:

IDBR	IME	PREZIME	PLATA	BROD
5900	Slobodan	Golubović	3900	10
5932	Mitar	Gavrilović	2600	10
5953	Persida	Kosanović	1100	20
6234	Marko	Pavlović	1300	30
6789	Janko	Nikolić	3900	10

BROD	Naziv	Mesto
50	Skladišta	Zemun
30	Marketing	Vračar
10	Plasman	Surčin
20	Direkcija	Grocka
40	Nabavka	Barajevo

/ 2

SELECT imeod, avg(plata) AS ProsekPlata FROM Radnik, Odeljenje WHERE Odeljenje.brod=Radnik.brod GROUP BY imeod HAVING avg(plata)>1000;

Одредити резултат извршавања датог упита:

- 1. Приказују називи свих одељења и висина просечне плате у њима
- 2. Групишу по одељењима радници са платом већом од просечне плате
- 3. <u>Приказују називи одељења и висина просечне плате у њима само за одељења у којима је просечна плата већа од 1000</u>
- 4. Приказују бројеви свих одељења и висина просечне плате у њима

За један тачан и ниједан нетачан одговор 2 бода. За све остало 0 бодова.

12. Дат је код програма у програмском језику С# који формира и штампа елементе низа **a**. Анализирати дати код и проценити шта ће се догодити након његовог извршавања.

/ 2

```
namespace TestPrimer {
    class Program {
        static void Main(string[] args) {
            int[] a = new int[5];
            for (int i = 0; i < a.Length; i++) a[i] = i;
            Console.Write(a[i] + " ");
        }
    }
}</pre>
```

Заокружити број испред тачног одговора.

- 1. <u>Програм има грешку, јер ће у последњој наредби Console.Write метода Маіп покушати приступ непостојећем елементу а[5].</u>
- 2. Програм приказује број 5 на екрану.
- 3. Програм има грешку, јер променљива *і* у последњој наредби Console.Write у методу Main неће имати дефинисану вредност.
- 4. Програм приказује бројеве 0 1 2 3 4 на екрану.

За један тачан и ниједан нетачан одговор 2 бода; Све остало 0 бодова;

13. Дат је код програма у програмском језику С# у ком су дефинисане три класе: class Program која садржи Main(string[] args) методу, class A и class B. Анализирати дати код и одредити шта ће се приказати на екрану као резултат извршавања овог програма. Заокружити број испред одговора који садржи резултат исписа:



```
class Program : A {
   public static void Main(string[] args) {
        Program p = new Program();
   }
}
class A : B {
   public A() { Console.WriteLine("Pozvan podrazumevani konstruktor klase A"); }
}
class B {
   public B() { Console.WriteLine("Pozvan podrazumevani konstruktor klase B"); }
}
```

- 1. Позван подразумевани конструктор класе А
- 2. Позван подразумевани конструктор класе В
- 3. Позван подразумевани конструктор класе A и у другом реду: Позван подразумевани конструктор класе B
- 4. <u>Позван подразумевани конструктор класе В и у другом реду: Позван подразумевани конструктор класе А</u>
- Ништа.

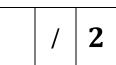
За један тачан и ниједан нетачан одговор 2 бода; Све остало 0 бодова;

14. Заокружите које од понуђених опција одговара својству: background-attachment: fixed; дефинисања стила елемента са позадинском сликом, Позадинска слика се не понавља у оквиру елемента Позадинска слика је непомична (фиксирана) у односу на остатак садржаја Позадинска слика се понавља унутар елемента Позадинска слика се помера са остатком садржаја на страни За један тачан и ниједан нетачан одговор 2 бода; Све остало 0 бодова; Одредити оператор поређења који се не може користити у упиту који има подупит 15. који враћа више вредности: 1. ANY 2. = 3. > 4. ALL За један тачан и ниједан нетачан одговор 2 бода. Све остало 0 бодова. Дат је упит за креирање погледа и наведени искази који се односе на дати упит. 16. Заокружити број испред тачног исказа: CREATE VIEW Pregled_Proseka AS SELECT UcenikID, Ime, Prezime, AVG(Ocena) AS Prosek FROM Testovi WHERE OdeljenjeID IN (1, 2, 3, 4) GROUP BY UcenikID, Ime, Prezime; 1. Коришћењем датог погледа, подаци се могу само у додавати у табелу *Testovi*. али не и мењати 2. Овако дат упит изазива грешку при извршењу 3. Коришћењем датог погледа, подаци из табеле Testovi се могу само прегледавати, али не и додавати или мењати 4. Подаци у табели *Testovi* се могу модификовати коришћењем погледа Pregled_Proseka За један тачан и ниједан нетачан одговор 2 бода; Све остало 0 бодова.

17. Дата је табела **RADNIK**, табела **ODELJENJE**:

: -				
IDBR	IME	PREZIME	PLATA	BROD
5900	Slobodan	Golubović	3900	10
5932	Mitar	Gavrilović	2600	10
5953	Persida	Kosanović	1100	20
6234	Marko	Pavlović	1300	
6789	Janko	Nikolić	3900	30

BROD	Naziv	Mesto
50	Skladišta	Zemun
30	Marketing	Vračar
10	Plasman	Surčin
20	Direkcija	Grocka
40	Nabavka	Barajevo



Одредити ком типу упита припада упит којим се радници из одељења **Plasman** прераспоређују у одељење **Nabavka**:

- 1. Параметарски упит
- 2. Агрегатни упит
- 3. Угњеждени упит
- 4. Акциони упит

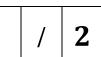
Кључ за бодовање / оцењивање:

За један тачан и ниједан нетачан одговор 2 бода. Све остало 0 бодова.

18. Дата је табела **RADNIK**, табела **ODELJENJE**:

IDBR	IME	PREZIME	PLATA	BROD
5900	Slobodan	Golubović	3900	10
5932	Mitar	Gavrilović	2600	10
5953	Persida	Kosanović	1100	20
6234	Marko	Pavlović	1300	
6789	Janko	Nikolić	3900	10

BROD	Naziv	Mesto
50	Skladišta	Zemun
30	Marketing	Vračar
10	Plasman	Surčin
20	Direkcija	Grocka
40	Nabavka	Barajevo



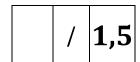
Одредити упит којим се радници из одељења **Plasman** прераспоређују у одељење **Nabavka**:

- 1. UPDATE Radnik SET brod = 10 WHERE brod=40;
- 2. UPDATE Radnik SET brod = 40 WHERE brod=10;
- 3. ALTER TABLE Radnik SET brod = 40 WHERE brod=10;
- 4. DROP TABLE Radnik SET brod = 10 WHERE brod=40;

За један тачан и ниједан нетачан одговор 2 бода. Све остало 0 бодова.

У следећим задацима заокружите бројеве испред тражених одговора

19. Дата је наредба кода у програмском језику С# која представља декларацију низа. Које су декларација тачне:



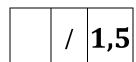
- 1. int niz = new int(30);
- 2. double[] niz = new double[30];
- 3. $int[] niz = {3, 4, 3, 2};$
- 4. char[] niz = new char[];
- 5. char[] niz = new char { 'a', 'b', 'c', 'd' };
- 6. char[] niz = new char[] { 'a', 'b' };

За три тачна и ниједан нетачан одговор 1,5 бод; За два тачна и ниједан нетачан одговор 1 бод;

За један тачан и ниједан нетачан одговор 0,5 бодова;

Све остало 0 бодова.

20. Дат је код на С#-у којим су креиране три класе у ланцу наслеђивања. Унутар сваке класе декларисан је по један private, public и protected атрибут. У методи *Main()* класе *Program* креиран је објекат s класе *Sin* (Sin s = new Sin();) Заокружити бројеве испред поља која ће бити видљива у креираном објекту s класе Sin:



```
public class Deda {
    private double penzija;
    protected string adresa;
    public string ime;
}
public class Otac: Deda {
    private double plata;
    protected string firma;
    public string struka;
}
public class Sin: Otac {
    private double prosek;
    protected int razred;
    public string skola;
}
```

- 1. penzija
- 2. adresa
- 3. ime
- 4. plata
- 5. struka
- 6. firma
- 7. prosek
- 8. razred
- 9. skola

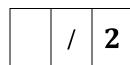
За три тачна и ниједан нетачан одговор 1,5 бодова;

За два тачна и ниједан нетачан одговор 1 бод;

За један тачан и ниједан нетачан 0,5 бодова;

Све остало 0 бодова;

21. Дати су прототипови функција написани у програмском језику Ц. Одредити исправно написане прототипове функција:



```
int pp2(int a[][10], int n);
 int pp3(int a[], n; float b);
3. void pp4(int *a, int n);
4. int pp5(int a[][], int n);
 int pp6(int a[], int n);
6. int pp7(int a, b, c);
7. float[ ] pp8(float a[ ], int n);
8. float* pp1(int a, int b, int c);
```

За четири тачна и ниједан нетачан одговор 2 бода; За три тачна и ниједан нетачан 1,5 бодова; За два тачна и ниједан нетачан 1 бод; За један тачан и ниједан нетачан 0,5 бодова; Све остало 0 бодова.

22. У програмском језику С декларисан је структурни тип података *Ucenik*, а затим и променљива типа *Ucenik*:

```
typedef struct
{
    char ime[50];
    int razred;
    int ocene[10];
}Ucenik; ...
int i; Ucenik x;
```

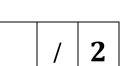
Одредити исправне начине приступа пољима структурне променљиве х:

- 1. *x.razred 2. $x \rightarrow ime$
- 3. x[i].ocene
- 4. **x.ime**
- 5. x.ocene[i]

За два тачна и ниједан нетачан одговор 2 бода; За један тачан и ниједан нетачан 1 бод; Све остало 0 бодова.

- 23. Дати су искази који дефинишу полиморфизам, једну од особина објектнооријентисаног језика С#. Који искази су тачни:
 - 1. Када је класа Б изведена из класе А, у генеричку листу објеката класе Б, могу се убацити и објекти класе А и објекти класе Б.
 - 2. Објекат типа Б се може пренети као аргумент методу на место параматера типа А уколико је Б класа наследница од А.
 - 3. Када се у класи Б која је изведена из класе А изврши предефинисање (override) наслеђене методе, онда су у објекту класе Б доступне обе верзије ове методе (исто као код преоптерећивања метода – overload).
 - 4. Када је класа Б изведена из класе А, објекту класе А може се доделити показивач на објекат класе Б.

За два тачна и ниједан нетачан одговор 2 бода; За један тачан и ниједан нетачан 1 бод; Све остало 0 бодова;



24.	Одредити ентитете који садрже одговарајуће атрибуте:		
	 Ентитет: КЊИГА – Атрибути: наслов, аутор, издавач, година издања Ентитет: АУТОМОБИЛ – Атрибути: марка, година производње, боја, власник, година рођења власника, регистарски број 	/	2
	3. Ентитет: УЧЕНИК – Атрибути: име, презиме, разред, одељење, број		
	оправданих, број неоправданих, просек 4. Ентитет: ДРЖАВА – Атрибути: назив, број становника, површина, главни град, број становника главног града, име градоначелника главног града		
	За два тачна и ниједан нетачан одговор 2 бода; За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод; Све остало 0 бодова.		
25.	Одредити компоненте информационих система поред харвера, софтвера и		
	рачунарских мрежа:	,	7
	 подаци језик за обраду података 	/	4
	3. базна компонента 4. мрежна компонента		
	За два тачна и ниједан нетачан одговор 2 бода; За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод,		
	Све остало 0 бодова.		
00	0		
26.	Заокружити бројеве испред тачно написаних SQL наредби којима може испунити следећи захтев:		
	Поребно је у табелу под именом RADNIK додати примарни кључ - прогласити примарним кључем колону IDBR.	/	2
	1. ALTER TABLE RADNIK		
	ADD CONSTRAINT PK_RADNIK PRIMARY KEY (IDBR); 2. ALTER TABLE RADNIK		
	ADD PRIMARY KEY (IDBR);		
	 CREATE TABLE RADNIK ADD PK_RADNIK PRIMARY KEY (IDBR); 		
	4. DROP TABLE RADNIK		
	ADD PK_RADNIK PRIMARY KEY (IDBR);		
	За два тачна и ниједан нетачан одговор 2 бода; За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод;		
	Све остало 0 бодова.		
27.	Изабрати које две команде се могу користити за измену постојећих података у		
	бази:	/	2
	1. DELETE 2. MERGE		
	3. SELECT 4. UPDATE		
	За два тачна и ниједан нетачан одговор 2 бода; За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод, Све остало 0 бодова.		

28. На програмском језику С# дефинисане су класе:

```
1. public class A {
2.    public virtual int Metod() { return 10; }
3. }
4. public class B : A {
5.    public new int Metod() { return 20; }
6. }
7. public class C : B {
8.    public override int Metod() { return 30; }
9. }
```

/ 3

3

Компилатор јавља грешку при превођењу овог кода коју је могуће решити на више начина у зависности од очекиваног ефекта.

Која ће решења отклонити грешку у коду:

- 1. У 5. линији кода кључну реч new заменити са override.
- 2. У 7. линији кода класу С наследити из класе А, уместо из класе В.
- 3. У 8. линији кода, иза дефиниције методе у класи С, позвати основни метод :base().
- 4. У 8. линији кода обрисати кључну реч **override** и заменити је са **sealed.**
- 5. У 5. линији кода метод у класи В прогласити за abstract уместо new.

За два тачна и ниједан нетачан 3 бода; За један тачан и ниједан нетачан 1 бод; Све остало 0 бодова;

29. Дат је прототип функције написан у програмском језику Ц:

```
void Umetni(char *a, char k);
```

У main функцији дате су следеће декларације променљивих:

```
char s1[20], *s2, s3;
```

Одредити који су исправно написани позиви декларисане функције:

- 1. Umetni(s2, s1);
- 2. Umetni(s2, 'A');
- 3. <u>Umetni(s1, s3);</u>
- 4. Umetni(*s2, s3);
- 5. Umetni(s3, &s1);
- 6. Umetni(s2, s1[i]);

За три тачна и ниједан нетачан одговор 3 бода;

За два тачна и ниједан нетачан 2 бода;

За један тачан и ниједан нетачан 1 бод;

Све остало 0 бодова.

30.	Дата је наредба у Ц језику, која температуру у Целзијусима temc претвара у температуру у Фаренхајтима temf. Подаци temc и temf су реални бројеви обичне											
		іературу у Фаренхајтима temt. П ости. Проценити који изрази дају		•		,	2					
				•		/	3					
		emf = (9 / 5) * temc + 32; emf = 9 / 5 * temc + 32;				1	1					
		emf = 9 * temc / 5 + 32;										
	_	emf = 32 + 9 * temc / 5;										
	<u>-</u>	<u> </u>										
		ва тачна и ниједан нетачан одго										
		дан тачан и ниједан нетачан одг остало 0 бодова.	говор	о 1 бод;								
31.	У про	ограмском језику Ц дата је наред	дба к	оја декларише променљиве а, b и с.		<u> </u>						
	str	uct elem1{				,	1					
		<pre>int x,y;</pre>				/	4					
	};	ust olem(<u> </u>						
	SUL	<pre>uct elem{ struct elem1 poz;</pre>										
		int oblik;										
	} ;	·										
	str	uct elem $a = \{\{1,5\},3\},\$	*b	, c;								
	Koja	uanende nonene uamehy nevnan	NCOL	их променљивих нетачно написане:								
	rtoje	паредое доделе изметју деклар	ricari	in applied by the state of the								
	1.	c.poz.x = a.poz.x;	2.	b - poz.x = a.poz.x;								
		c.poz.y = a.poz.y; c.oblik = a.oblik;		b->poz.y = a.poz.y;								
		C.ODIIK = a.ODIIK,		b->oblik = a.oblik;								
	3.	c = a;	4.	<u>b=a;</u>								
	5.	b=&a	6.	<u>*b=a;</u>								
		За један тачан и ниједан										
		нетачан одговор 4 бода;										
		За један тачан и ниједан										
		нетачан одговор 2 бода;										
		За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод;										
		Све остало 0 бодова										
		Допуните	след	деће реченице и табеле								
32.	Сист	еми за управљање базом подат	י פאפי	данас имају углавном <mark>клијент - сервер</mark>								
02.		тектуру.	ana A	quido milajy yrridonom Milijoni - copbep								
	арли					/	1					
	За та	ачан одговор 1 бод.				'	1					

33.	Започете су изјаве које се односе на делове кода за обраду изузетак Довршити започете реченице:	ка.			
				/	1.5
	Наредбе које се извршавају у случају настанка грешке, стављају се унутар блока	<u>catch</u>			
	Наредбе које се извршавају и ако се деси и ако се не деси грешка, стављају се унутар блока	finally			
	Наредбе које могу изазвати грешку стављају се унутар блока	try			
	За три тачна и ниједан нетачан одговор 1,5 бодова; За два тачна и ниједан нетачан одговор 1 бод; За један тачан и ниједан нетачан одговор 0,5 бодова; Све остало 0 бодова.				
34.	Дата је декларација једнодимензионалног низа и део програмског ко	по:			
34.	дата је декларација једнодимензионалног низа и део програмског ко	да.			
	<pre>int p[200], i, n=10; for(i=0; i<n; &p[i]);<="" i++)="" pre="" scanf("%d",=""></n;></pre>			/	2
	Одредити вредности израза и уписати их на одговарајућу линију:		<u> </u>		
	sizeof p = <u>800</u>				
	sizeof p[0] =				
	За два тачна и ниједан нетачан одговор 2 бода;				
	За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод; Све остало 0 бодова.				
35.	Допунити реченицу:				ı
	Тригери (окидачи) се могу стартовати непосредно пре или после изг	вошавања		,	1
	SQL наредбе.	₁		/	2
	За два тачна и ниједан нетачан одговор 2 бода; За један тачан и ниједан нетачан одговор 1 бод; Све остало 0 бодова.				

36. Дати су изрази формирани коришћењем математичких оператора. Водећи рачуна о типовима података, одредити вредности датих израза и уписати их на линију у продужетку. Ако израз изазива грешку, уместо вредности, написати **error**:



1. 10 / 4. =

2.5

2. 10./5=

2.0

- 3. -10 % 3 =
- -1
- 4. 10. % 5 =
- error
- 5. 10 % -3) =
- 1
- 6. (100/3) % 6 =
- 3

За шест тачних и ниједан нетачан одговор 3 бода;

За пет тачних и ниједан нетачан одговор 2,5 бода;

За четири тачна и ниједан нетачан одговор 2 бода;

За три тачна и ниједан нетачан одговор 1,5 бодова;

За два тачна и ниједан нетачан одговор 1 бод;

За један тачан и ниједан нетачан одговор 0,5 бодова;

Све остало 0 бодова.

37. Дате су следеће декларације: int p[200], i, n, pom;

А затим и део кода који треба да врши циклично померање елемената низа **р**, дужине **n**, за једно место <u>удесно</u>. У коду недостају неки од елемената. Имајући у виду дату иницијализацију петље, у предвиђена поља унеси одговарајуће елементе **преписивањем израза** из листе понуђених израза (подразумевати да су све потребне променљиве иницијализоване):



- 1. p[0] 2. p[n-1]
- 3. p[n]
- 4. p[i+1]
- 5. p[i-1]
- 6. p[i]
- 7. i++
- 8. i--
- 9. >=0
- 10. >0

За исправно унете елементе кода 3 бода; Све остало 0 бодова.

38. Дата је дефиниција функције:

```
void Transformisi(float *x, float *y, float z)
{
    z++;
    *x=*x+z;
    (*y)++;
}
```

/ 3

У главном програму су декларисане променљиве и извршен је позив функције:

```
float a=10, b=10, c=10;
Transformisi(&a, &b, c);
```

Одредити које вредности имају променљиве а, b и с по изласку из функције и уписати их на одговарајућу линију:

```
a = ______21
b = _____11
c = _____10
```

За три тачна и ниједан нетачан одговор 3 бода;

За два тачна и ниједан нетачан 2 бода;

За један тачан и ниједан нетачан 1 бод;

Све остало 0 бодова.

39. На програмском језику Ц, декларисан је и иницијализован стринг:

```
char s1[]="Short Message Service", *s2, *s3;
```



Одредити и на предвиђену линију уписати садржај означених стрингова по извршењу следећих наредби:

```
s2=strchr(s1,'M');
s3=strrchr(s2,'S');
strncpy(s1+1,s2,1);
strcpy(s1+2,s3);

s1 = __"SMService"
s2 = __"ice"
s3 = __"Service"
```

За три тачна и ниједан нетачан одговор 3 бода;

За два тачна и ниједан нетачан 2 бода;

За један тачан и ниједан нетачан 1 бод;

Све остало 0 бодова.

У следећим задацима повежите и уредите појмове према захтеву

40.	Ca леве стране су дати HTML таг	ови, а са	десн	не стране су наведени индикатори.		
	На линију испред уписати број, по које ће се видети на HTML страни		авед	дене HTML тагове са индикаторима	/	2
	1.	_	4	_ Дефинисање хиперлинка		
	2.	_	1	Нови ред у ћелији		
			2	Нова ћелија у табели		
	4. 		3	Уметање слике		
	За четири тачна одговора 2 бода За три тачна одговора и ниједан За два тачна одговора и ниједан За један тачан и ниједан нетачан Све остало 0 бодова;	нетачан 1 нетачан 1	^ј бод			
41.				нирања у датотеци, а са десне описи		ı
	ефеката датих наредби. На линиј наведен опис ефекта наредбе:	ју поред н	ıape,	дбе уписати редни број под којим је	/	2
	ftell(dat) 3	1.	ПО	зиционирање на почетак датотеке		
	fseek(dat, 0, SEEK_END)2	2.	ПО	зиционирање на крај датотеке		
	fseek(dat, 0, SEEK_SET)1	3.		ређује позицију у датотеци у виду оја бајтова од почетка датотеке		
	rewind(dat)1	4.	ни	шта од понуђеног		
	За четири тачна и ниједан нетача За три тачна и ниједан нетачан о За два тачна и ниједан нетачан о За један тачан и ниједан нетачан Све остало 0 бодова.	дговор 1,5 одговор 1 (5 бо, бод;	дова;		

42.	Дат je switci	код на програ	мском јези	ку Ц:							
	SWILC.	case case case	'B': ca:	se 'a': prose 'b': prose 'c': prose 'c': prose	rintf(rintf("Troug "Krug	gao ");			/	2
	}	defa	ult: pri	ntf("Duz '	"); br	eak;					
	резула	сне стране су вт извршења в ице унети ред	кода за дат	гу вредност	скретн	ице. На	а линиjý и	спред вре	дности		
	1. I	Krug Duz			4	'b'					
	2. F	Pravougaonik ⁻	Trougao Kru	ug Duz	6	'K'					
	3. ł	Krug			5	'A'					
	4.	Trougao			1_	'C'					
	5. F	Pravougaonik ⁻	Trougao								
	6. [Ouz									
	За три За два За једа	ири тачна и ні тачна и нијед тачна и нијед ан тачан и ниј тало 0 бодова	ан нетачан цан нетачан едан нетач	нодговор 1, нодговор 1	5 бодов бод;	a;					
43.		ве стране су н не стране кла							пасе, а		
	видљи	вости. На лин е наведена од	ују испред	класификат	гора прі	иступа			Д	/	2
	1. pri	ivate	<u>3</u>	видљив ун и унутар из				оинисан, к	ao		
	2. pu	ıblic	<u> </u>	видљив са	амо унут	гар кла	се у којој ј	е дефини	сан		
	3. pr	otected	<u>4</u>	видљив ун	іутар пр	ојекта	у коме је д	дефиниса	+		
	4. int	ternal	<u>2</u>	видљив и	ван сво	је клас	е у којој је	дефиниса	эн		
	За три За два	ири тачна и ні тачна и нијед тачна и нијед ан тачан и ниј	ан нетачан цан нетачан	ı одговор 1, ı 1 бод;	5 бодов						

Све остало 0 бодова;

44.			од корисника помоћу форми (формулара).		•
	Повежите дате тагове и атрибуте са својим дефиницијама:		,	2	
			інише одредиште, фајл и који, или е- адресу на коју ће подаци са форме		4
	1. FORM <u>3</u>	_ бити	прослеђени		
			ђује начин на који се подаци са форме у на дефинисано одредиште (може бити		
	2. INPUT <u>4</u>		или "get")		
			вни таг формулара са којим се креира улар за унос података од стране		
	3. ACTION 1	_ корис	• • •		
	4. METHOD 2		инише поље за унос податка унутар ₋ форме.		
	За четири тачна одговора 2 бода За три тачна одговора и ниједан		1.1.5 formore		
	За два тачна и ниједан нетачан 1	I бод;			
	За један тачан и ниједан нетачан Све остало 0 бодова;	1 0,5 002	цова,		
45.	Веб обрасци могу да садрже нек	олико ра	азличитих типова компоненти. Г		
	Категоришите наведене компоне називима категорија, уносећи тач		образаца, и повежите их са датим на линију:	/	2
	1. HTML контроле	3	TextBox, Label, Button, ListBox, _ DropDownList, DataGrid		
	2. Контроле за податке	4	FileSystemWatcher, EventLog, MessageQueue _		
	3. Серверске контроле	2	SqlConnection, SqlCommand, OleDbConnection		
	4. Системске компоненте	1	Text Area, Table, Image, Submit Button, Reset Button		
	За четири тачна одговора 2 бода За три тачна одговора и ниједан За два тачна и ниједан нетачан 1 За један тачан и ниједан нетачан Све остало 0 бодова;	нетачан I бод;			

46.	Са леве стране су дат операције које се могу На линију испред дефі							
	сервиса.					/		
	1. E-mail		4	успостављање везе са удаљеним рачунаром и рад на њему		•		
	2. FTP		3	приказ HTML веб страница				
	3. WWW		1	слање електронске поште				
	4. Telnet		2	пренос датотека са удаљеног сервера				
	За четири тачна одгово За три тачна одговора За два тачна и ниједан За један тачан и ниједа Све остало 0 бодова.	и нијед нетача	јан нетачан 1 ан 1 бод;					
47.	Са леве стране дати с	у на модуларној архитектури. е стране њихове функције.						
	Повежите називе моду	ла са ф	оункцијама к	оје обављају:	/			
	1. НТТР модул	3	•	за обављање послова везаних за ју и дијагностику у захтеву				
	2. Безбедностни модул	4	садржајем за статичк странице	обављање послова у вези са и у захтеву, као што је обрада захтева ке фајлове, враћање подразумевне када клиент не наведе ресурс у наводи садржај директоријума				
	3. Модули за евиденцију и дијагностику	1	специфич као што је	обављање послова који су ни за обраду и процесирање захтева, одговорарање на информације, НТТР грешака и преусмеравање				
	4. Модули садржаја	2	безбеднос	обављање послова везаних за ст захтева и процесирања, као што су е ауторизације УРЛ-а и филтрирање				
	За четири тачна одгово За три тачна одговора За два тачна и ниједан За један тачан и ниједа Све остало 0 бодова;	и нијед нетача	ан нетачан <i>1</i> ан 1 бод;					

	којим је наведен одговара	ната. На линују испред описа улоге унети редни број под ајући елеменат класе:	/	2,5
	1. поље	<u>4</u> Опис функционалности објеката класе		
	2. деструктор	<u>5</u> Контрола приступа пољима класе		
	3. конструктор	<u>1</u> Опис особина објеката класе		
	4. метод	<u>3</u> Креирање објеката класе		
	5. својство / property	Уништавање објеката класе		
49.	За један тачан и ниједан све остало 0 бодова; На левој страни су дате к	ардиналности везе, а на десној страни релације. На		
		писати одговарајући редни број кардиналности везе.		
	1. 1:1	2 ВЛАСНИК – БРОЈ ТЕЛЕФОНА	/	3
	2. 1 : M	3 НАСТАВНИК – ПРЕДМЕТ	I	
	3. M : M	1 ОСОБА – ПАСОШ		
	За три тачна одговора и н За два тачна и ниједан не За један тачан и ниједан п Све остало 0 бодова.	етачан 2 бода;		

 "a" "w" "a+" 		Отвара текстуалну датотеку само за читање Отвара текстуалну датотеку само за писање. Ако датотека постоји одбацује постојећи садржај без опомене, ако не постоји креира нову датотеку Отвара текстуалну датотеку само за писање додајући нове		
3. "a+"		Отвара текстуалну датотеку само за писање додајући нове		
	1	елементе на њен крај или креира потпуно нову датотеку ако је нема		
4. "r+"	4	Отвара текстуалну датотеку за ажурирање, читање и писање постављајући показивач на почетак датотеке		
5. "r"	6	Отвара текстуалну датотеку за ажурирање, читање и писање, одбацијући постојећи садржај ако датотека постоји или креира датотеку ако она не постоји		
6. "w+"	3	Отвара текстуалну датотеку за ажурирање, читање и писање додајући нове елементе на њен крај или ствара нову датотеку ако је нема		