

# PROGRAMIRANJE 1

## Jezični procesori i algoritamske strukture

doc. dr. sc. Tomislav Volarić  
mag. ing. comp. Robert Rozić



# Creative Commons

- **Slobodno smijete:**
  - **dijeliti** - umnožavati, distribuirati i javnosti priopćavati djelo
  - **remiksirati** - prerađivati djelo
- **pod sljedećim uvjetima:**
  - **Imenovanje.** Morate priznati i označiti autorstvo djela na način kako je specificirao autor ili davatelj licence (ali ne način koji bi sugerirao da Vi ili Vaše korištenje njegova djela imate njegovu izravnu podršku).
  - **Nekomercijalno.** Ovo djelo ne smijete koristiti u komercijalne svrhe.
  - **Dijeli pod istim uvjetima.** Ako ovo djelo izmijenite, preoblikujete ili stvarate koristeći ga, prerađu možete distribuirati samo pod licencom koja je ista ili slična ovoj.

U slučaju daljnjeg korištenja ili distribuiranja morate drugima jasno dati do znanja licencne uvjete ovog djela. Najbolji način da to učinite je linkom na ovu internetsku stranicu. Od svakog od gornjih uvjeta moguće je odstupiti, ako dobijete dopuštenje nositelja autorskog prava.

Ništa u ovoj licenci ne narušava ili ograničava autorova moralna prava.

Tekst licence preuzet je s <https://creativecommons.org/>.

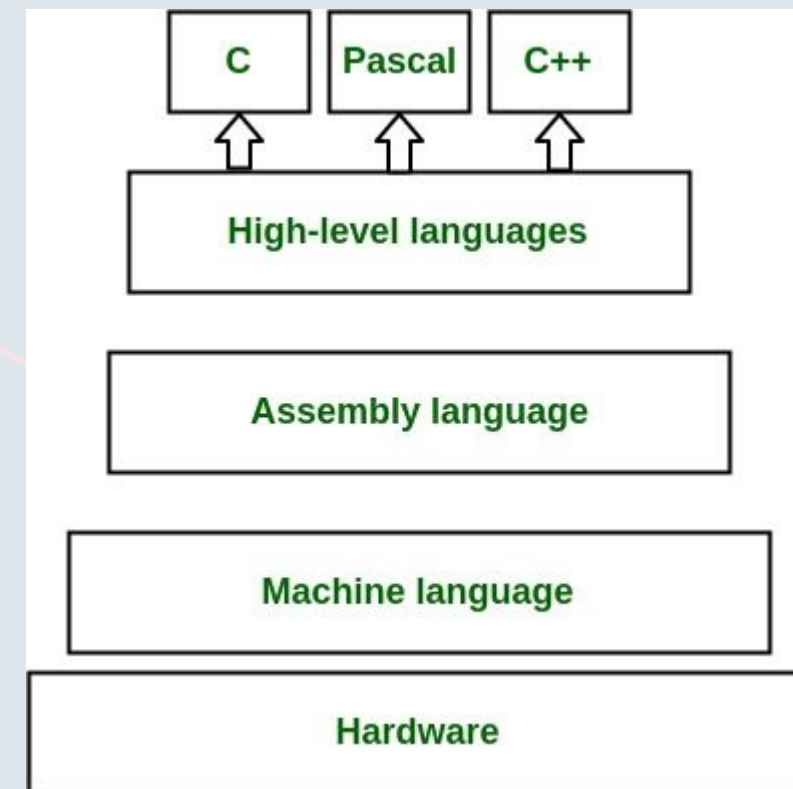


# Prevoditelji / jezični procesori

## Ponovimo

Posrednički mehanizmi koji obavljaju pretvorbu prirodnog jezika u strojni jezik

- **Kompilator** (engl. compiler)
- **Assembler**
- **Interpretator** (engl. interpreter)



# Compiler - Kompilator

Kompilator analizira i obrađuje cijeli izvorni kod programa napisan u high-level programskom jeziku **kao jednu cjelinu** i prevodi ga u ekvivalentni program u strojnom jeziku.

Ukoliko kompilator naiđe na **pogreške** (engl. compile-time error), ispisuje detalje o njima.

Pogreške otkrivene u procesu kompajliranja je potrebno ispraviti i nakon toga ponovno pokrenuti program za prevođenje

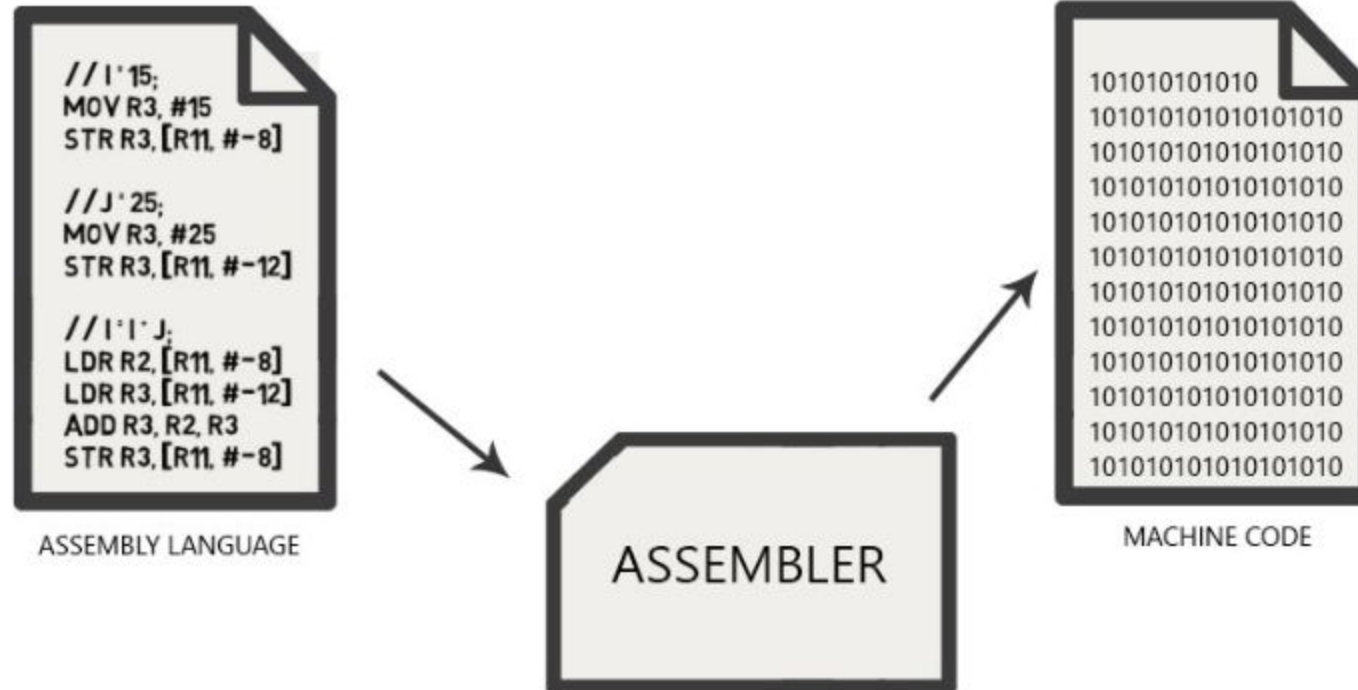
**Prednost:** Brže izvođenje programa

**Mana:** Teže otkrivanje pogreške

**Prevoditelji kompilatori su kategorizirani za:**

- Low-level programske jezike (strojni jezici)
- Assemblere - assemblers
- High-level programske jezike

# Asembler



[www.educba.com](http://www.educba.com)

# Objektni kod

**Objektni kod** nije izvršni program i ne može se izravno izvršiti na računalu.( ekstenzija .obj )

Objektni kod je **međukorak do izvršnog koda** - omogućuje uključivanje gotovih dijelova programa iz drugih datoteka.

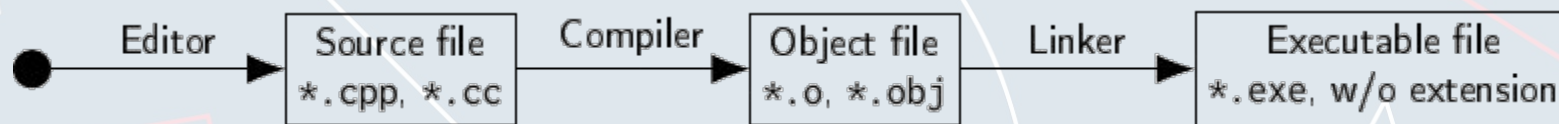
Da bi objektni kod postao program, mora proći kroz **linker** (povezivač).

**Linker** je program koji povezuje objektni datoteku s bibliotekama i drugim potrebnim datotekama.

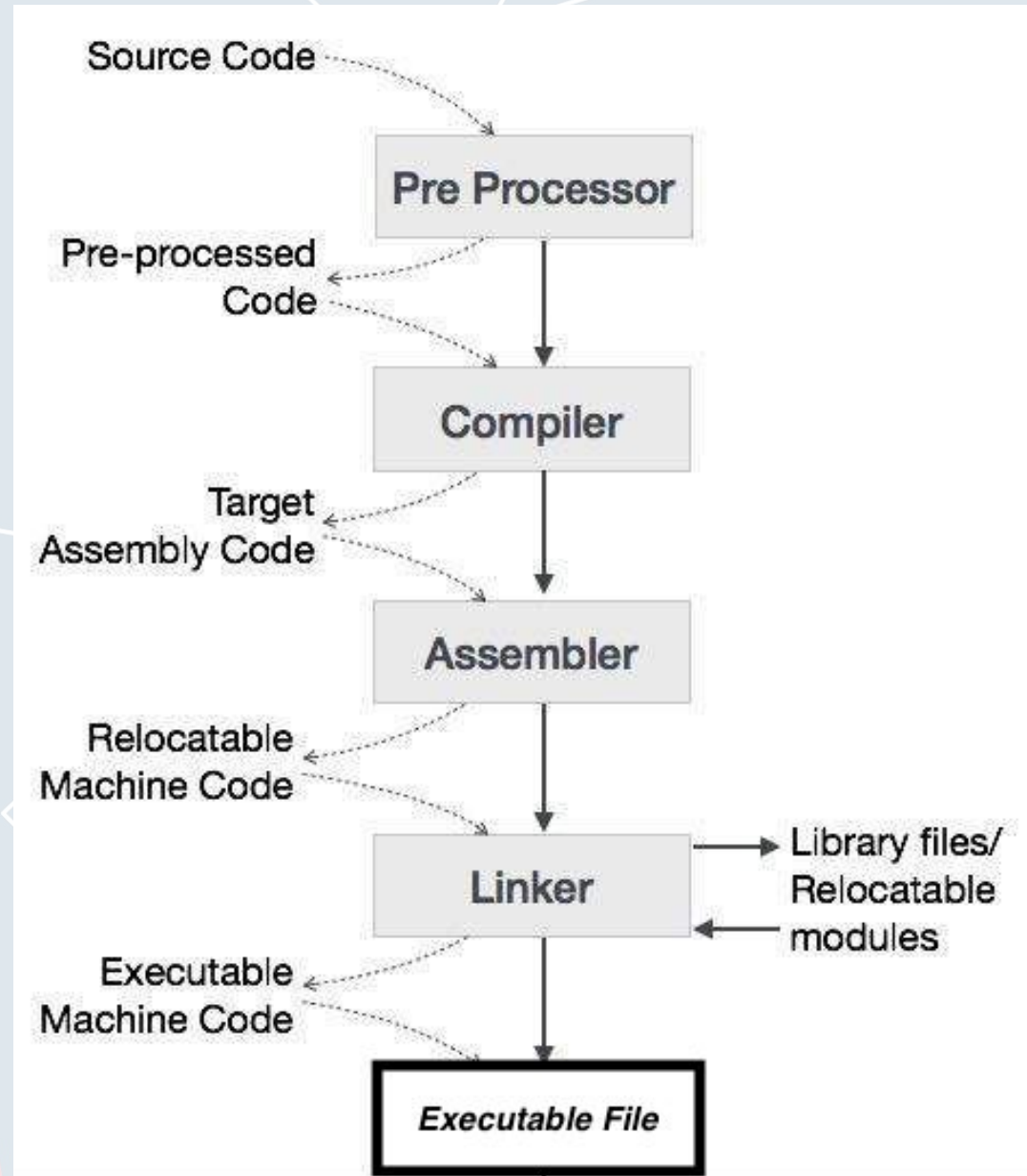
**Izvršni oblik programa - engl. executable** (.exe ekstenzija) - binarni oblik, može se izvršiti na računalu.

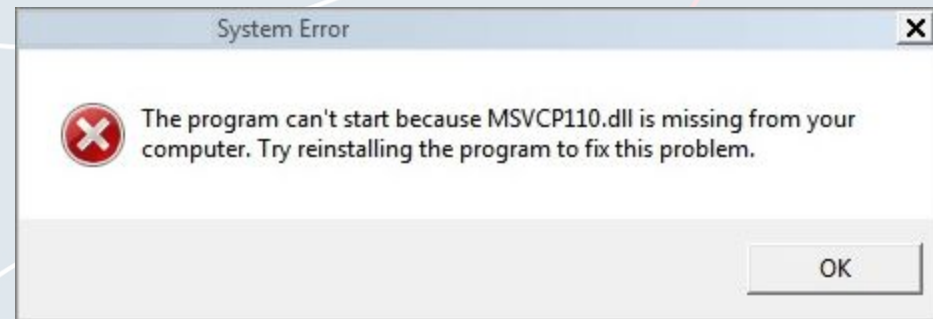
**Biblioteka** (engl. library)

- gotovi dijelovi programa koji se mogu koristiti u drugim projektima.
- funkcije koje se ponavljaju npr. računanje površine geometrijskih likova











# Interpreter - Interpretator

**Interpreter** prevodi **jednu po jednu naredbu (instrukciju)** izvornog programa u strojni kod u trenutku izvođenja programa.

**Python** - Primjer interpretiranog high-level programskog jezika

Nužno je isporučiti **izvorni (source) kod** korisniku.

Izvorni program je moguće izvršiti samo ako je na računalu prisutan i interpreter.

**Prednost:** Lakše otkrivanje pogreške

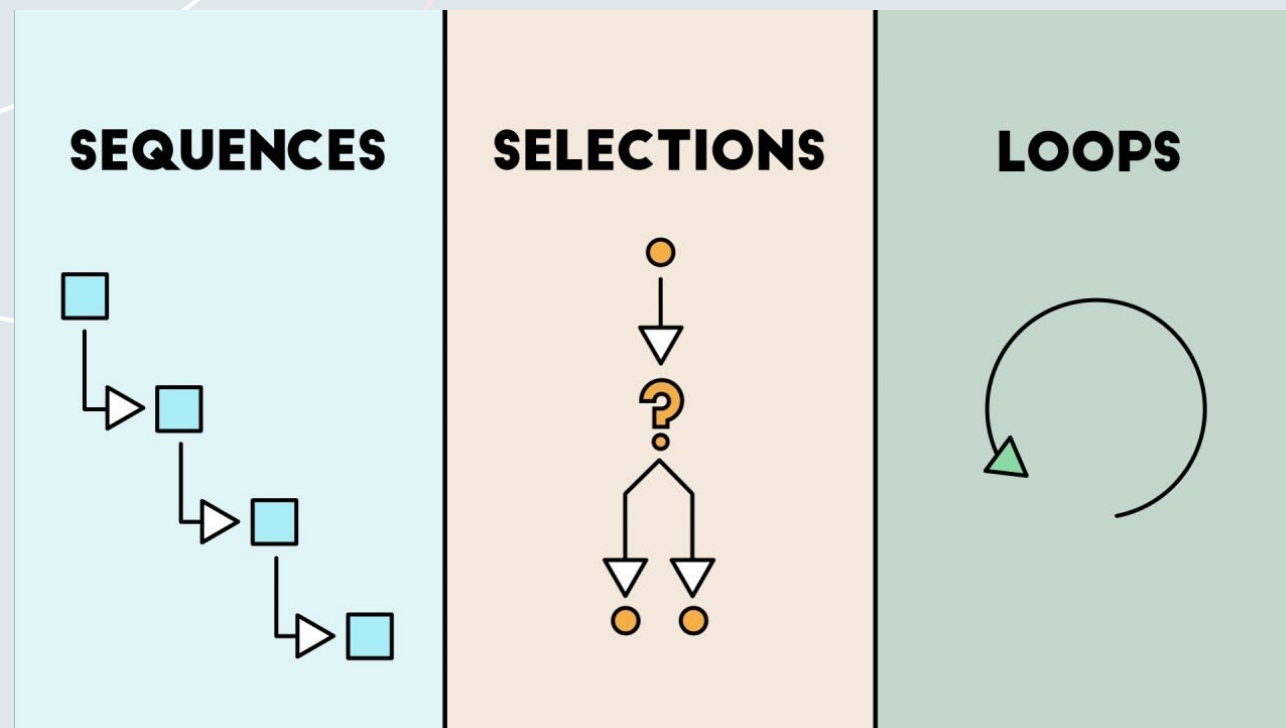
**Mana:** Sporije izvođenje programa

# Algoritamske strukture

**Algoritam** - Skup pravila, definiranih s ciljem rješavanja određenog zadatka.

Svako pojedinačno pravilo, iz skupa pravila definiranih za rješavanje zadatka zove se **algoritamski korak**.

- **Linijaska struktura (sequence)**
- **Razgranata struktura (selection)**
- **Ciklička struktura (loop)**



# Linijaska algoritamska struktura

Svaki algoritamski korak se izvodi samo jedan put.  
U ovom slučaju algoritamska shema se sastoji od  
algoritamskih koraka ulaza, obrade i izlaza.

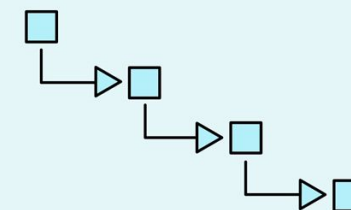
## Pseudokod:

```
ulaz(a,b)  
zbroj=a+b  
razlika=a-b  
izlaz(zbroj, razlika)
```

## Dijagram toka:



## Sequence



# Linijska algoritamska struktura

## Zadatak

Napraviti dijagram toka za unos tri broja i računanje prosjeka unesenih brojeva.

## Pseudokod

```
unesi a  
unesi b  
unesi c  
zbroj = a + b + c  
prosjeak = zbroj / 3  
print prosjek
```

# Razgranata algoritamska struktura

Svaki algoritamski korak izvršava se **najviše jedan put** tijekom rješavanja zadatka.

Moguće su i situacije da se neki algoritamski koraci tijekom rješavanja zadatka **ne izvrše**.

U razgranatoj algoritamskoj shemi uvijek postoji jedan algoritamski korak koji omogućava grananje algoritma. Ovaj se algoritamski korak naziva uvjetnim - **korakom odluke**.

Na osnovi fizikalne prirode zadatka postavlja se pitanje je li neki uvjet ispunjen ili nije. **Ispunjenje uvjeta** generira daljnji tijek rješavanja.

Odluka je uvijek popraćena s odgovorima "DA" alternativno "NE".

Selection



# Razgranata algoritamska struktura

## **Jednostruka selekcija**

Ako je uvjet onda

instrukcija

Kraj\_Ako

## **Dvostruka selekcija**

Ako je uvjet onda

niz\_instrukcija\_1

Inače

niz\_instrukcija\_2

Kraj\_Ako



# Razgranata algoritamska struktura

## **Višestruka selekcija**

izaberi je li var

u slučaju v1

onda izvrši instrukcija\_1

u slučaju v2

onda izvrši instrukcija\_2

...u slučaju vn

onda izvrši instrukcija\_n

# Razgranata algoritamska struktura

## Zadatak

Napraviti dijagram toka za unos tri broja,  
određivanje najvećeg i najmanjeg od njih te  
računanje prosjeka tih brojeva.  
(iz prethodnog primjera)

## Pseudokod

unesi a, b, c // a=5, b=3, c=10

najveci = a

ako je **(if)**  $b > \text{najveci}$

najveci = b

ako je **(if)**  $c > \text{najveci}$

najveci = c

najmanji = a

ako je **(if)**  $b < \text{najmanji}$

najmanj = b

ako je **(if)**  $c < \text{najmanji}$

najmanji = c

# Razgranata algoritamska struktura

## Zadatak

Ukoliko je prosjek veći od 100, ispisati najveći broj.

Ukoliko je prosjek manji od 50, ispisati najmanji broj.

Ukoliko je prosjek između 50 i 100, ispisati prosjek.

```
zbroj = a + b + c // 5 + 3 + 10  
prosje = zbroj / 3
```

```
ako je (if) prosje > 100  
    print najveći
```

```
inace ako (else if) je prosje < 50  
    print najmanji
```

```
inace ako (else if) je prosje > 50 i prosje < 100  
    print prosje
```

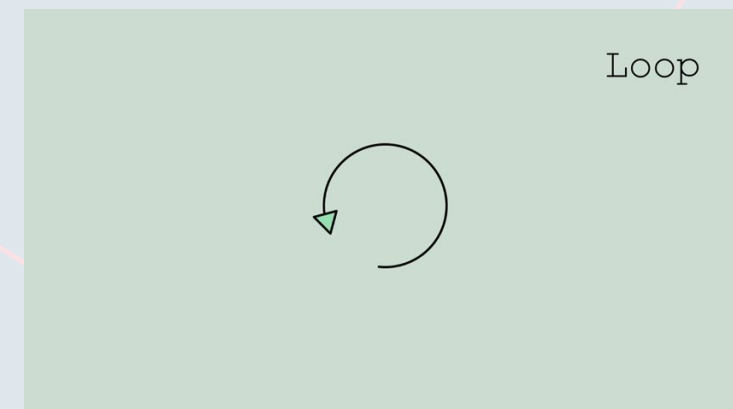
# Ciklička struktura - loop, petlja

Niz algoritamskih koraka u kojem se jedan ili više algoritamskih koraka može izvršiti **više od jedanput**, pri jednom izvršavanju algoritma zadatka, tvori cikličku algoritamsku shemu.

Ciklička struktura nastaje kada je potrebno neku instrukciju ili dio programa ponoviti više puta.

**Cikličke strukture** se dijele na:

- Petlje koje se izvršavaju **određen broj puta** (petlja s poznatim brojem ponavljanja)
- Petlje koje se izvršavaju **dok se ne ispuni** neki uvjet
  - Petlje s ispitivanjem uvjeta **prije izvođenja** niza instrukcija – “dok je uvjet činiti”  
(petlja s ispitivanjem uvjeta ponavljanja na početku)
  - Petlje s ispitivanjem uvjeta **nakon izvođenja** niza instrukcija – “ponavljati ... do uvjet” (petlja s ispitivanjem uvjeta ponavljanja na kraju)



# Petlja s poznatim brojem ponavljanja

## Pseudokod

za (for) i = pocetno, do kraj, (korak k) // i = 0, i < 10, korak = 1  
niz\_instrukcija // upisi broj

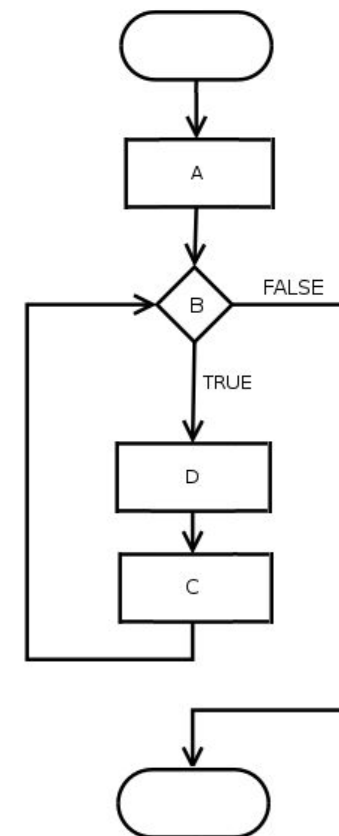
## FOR petlja

### Primjer

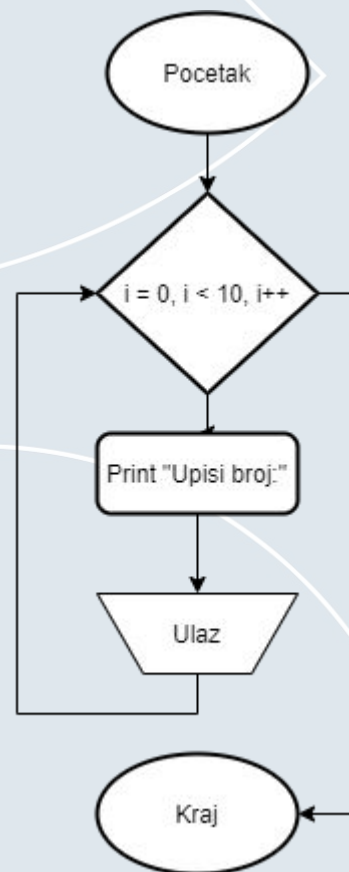
Korisnik unosi određen broj cijelih brojeva (npr. 10), a poslije svakog unosa se pojavljuje poruka “Upiši broj:”

for(A;B;C)

D;



# Petlja s poznatim brojem ponavljanja





# Petlja s ispitivanjem uvjeta ponavljanja na početku

## Pseudokod

dok je (logički\_izraz)  
niz\_instrukcija

## WHILE petlja

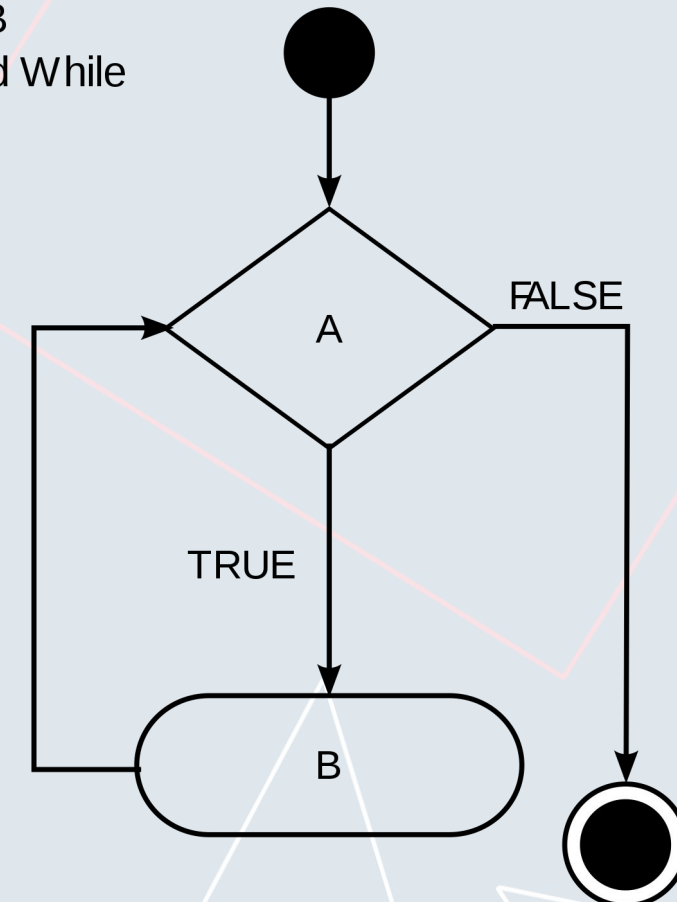
a = 5  
dok je a < 10  
povecaj a za 1  
print a

print kraj

While (A= TRUE) Do

B

End While



# Petlja s ispitivanjem uvjeta ponavljanja na kraju

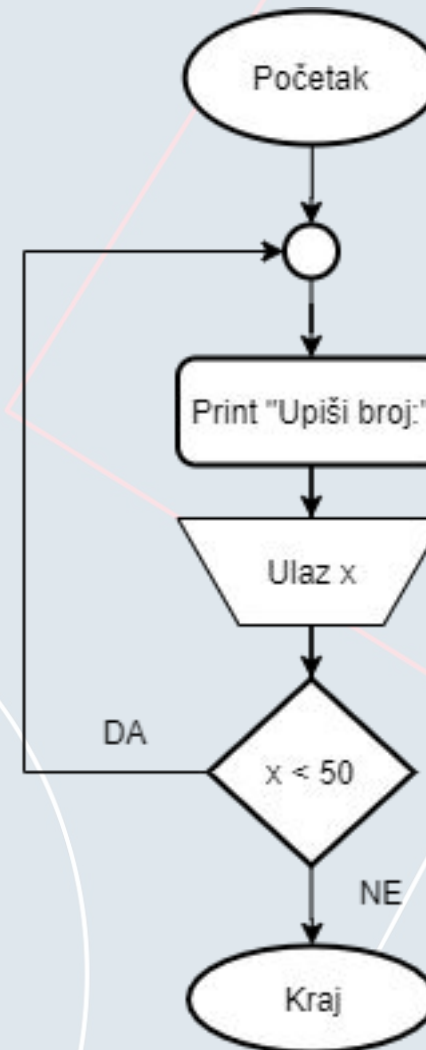
## Pseudokod

ponavljaj  
    niz\_instrukcija  
dok je(logički\_izraz)

## DO - WHILE petlja

### Primjer

Korisnik unosi brojeve sve dok ne unese broj veći od 50.



# Ciklična algoritamska struktura

## Zadatak

Napraviti dijagram toka za program u kojem korisnik unosi brojeve sve dok ne unese broj veći od 200.

## Pseudokod

ponavljaj

    print unesi broj koji je veci od 200

    unesi a

sve dok je  $a \leq 200$

# Literatura



- Think IT 1
- <https://edu.gcfglobal.org/en/computer-science/sequences-selections-and-loops/1/>

[sumarum.sum.ba](https://sumarum.sum.ba)



**SUMARUM**  
sustav e-učenja

Hvala na pozornosti!



[tomislav.volaric@fpmoz.sum.ba](mailto:tomislav.volaric@fpmoz.sum.ba)

[robert.rozic@fpmoz.sum.ba](mailto:robert.rozic@fpmoz.sum.ba)