

SVEUČILIŠTE/UNIVERZITET “VITEZ” TRAVNIK
FAKULTET POSLOVNE INFORMATIKE
PRINCIPI PROGRAMIRANJA
PITANJA ZA DRUGI TEST

1. U kakvoj su zavisnosti razumljivost programa i broj instrukcija bezuslovnog skoka?
2. Teorema o strukturiranom programiranju glasi:
3. Koje su osnovne programske strukture?
4. Šta je to sekvenca?
5. Šta je to selekcija (grananje)?
6. Šta je to iteracija (petlja, ciklus)?
7. Koliko ulazaka a koliko izlazaka ima u/iz osnovne programske strukture?
8. Koliko uskakanja a koliko iskakanja ima u/iz osnovne programske strukture?
9. Nabrojati vrste upravljačkih struktura.
10. U strukturu selekcije (granjanja) spadaju:
11. U petlje (iteracije, cikluse) spadaju:
12. U pogledu mjesta izlaska iz njih petlje (iteracije, ciklusi) se dijele na:
13. Grafički prikazati **if** strukturu i opisati način njenog rada ukoliko se u njenom sastavu nalazi jedna naredba.
14. Napisati obrazac za **if** strukturu i opisati način njenog rada ukoliko se u njenom sastavu nalazi jedna naredba.
15. Grafički prikazati **if** strukturu i opisati način njenog rada ukoliko se u njenom sastavu nalazi više naredbi.
16. Napisati obrazac za **if** strukturu i opisati način njenog rada ukoliko se u njenom sastavu nalazi više naredbi.
17. Šta su to ugnježdene (obuhvaćene) **if** strukture?
18. Grafički prikazati **if-else** strukturu i opisati način njenog rada.
19. Napisati obrazac za **if-else** strukturu i opisati način njenog rada.
20. Grafički prikazati ugnježdene (obuhvaćene) **if-else** strukture i opisati način njihovog rada.
21. Objasniti pojam programske strukture skretnica (**switch**).
22. Grafički prikazati **switch** strukturu i opisati način njenog rada.
23. Napisati obrazac za **switch** strukturu i opisati način njenog rada.
24. Objasniti pojam programske naredbe **break**.
25. Definirati (odrediti) pojam programske strukture petlja (ciklus, iteracija).
26. Koji su kriterijumi za napuštanje petlje?
27. Sa kojom vrijednošću indeksa petlje se izlazi iz petlje?
28. Koliko puta se izvršava petlja ukoliko su parametri petlje **integer**-i?
29. Koliko puta se izvršava petlja ukoliko su parametri petlje **real**-ovi?
30. Koji su najpoznatiji numerički metodi nalaženja nule funkcije?
31. Grafički prikazati petlju sa izlaskom **na dnu** i opisati način njenog rada.
32. Grafički prikazati petlju sa izlaskom **na vrhu** i opisati način njenog rada.
33. Šta su to ugnježdene (obuhvaćene) petlje?
34. Grafički prikazati **while** strukturu i opisati način njenog rada.
35. Napisati obrazac za **while** strukturu i opisati način njenog rada.
36. Objasniti pojam programske naredbe **continue**.
37. Grafički prikazati **for** strukturu i opisati način njenog rada.
38. Napisati obrazac za **for** strukturu i opisati način njenog rada.
39. Načiniti primjer za **for** strukturu i opisati način njenog rada.
40. Šta su to inkrementalni operatori u jeziku C++?

41. Šta su to dekrementalni operatori u jeziku C++?
42. Šta su to prefiksni operatori u jeziku C++?
43. Šta su to sufiksni operatori u jeziku C++?
44. Šta je to program?
45. Koja su dva logička dijela instrukcije?
46. Šta definiše (određuje) operacioni dio instrukcije?
47. Od čega zavisi sadržaj adresnog dijela instrukcije?
48. Vrste instrukcija su:
49. Koja je struktura instrukcije za obradu podataka?
50. Koliko najčešće adresa sadži instrukcija za obradu podataka?
51. Grafički prikazati troadresnu instrukciju za obradu podataka i opisati način njenog rada.
52. Grafički prikazati dvoadresnu instrukciju za obradu podataka i opisati način njenog rada.
53. Grafički prikazati jednoadresnu instrukciju za obradu podataka i opisati način njenog rada.
54. Koja je struktura upravljačke instrukcije?
55. Koliko adresa najčešće sadži upravljačka instrukcija?
56. Šta sadži registar: pokazivač instrukcija?
57. Šta sadži registar instrukcija?
58. Koji je zadatak aritmetičko-logičke jedinice?
59. Šta je to akumulator i koji je njegov zadatak?
60. Skicirati strukturu centralnog procesora i memorije hipotetičkog jednoadresnog računara
61. Načiniti program u opisnom obliku za sabiranje (zbrajanje) dva broja koji se nalaze na lokacijama 1 i 2 i rezultat smjestiti na lokaciju 3.
62. Načiniti program u binarnom obliku za sabiranje (zbrajanje) dva broja koji se nalaze na lokacijama 1 i 2 i rezultat smjestiti na lokaciju 3.
63. Načiniti program u simboličkom obliku za sabiranje (zbrajanje) dva broja koje se nalaze na lokacijama 1 i 2 i rezultat smjestiti na lokaciju 3.
64. Načiniti program u višem programskom jeziku za sabiranje (zbrajanje) dva broja koji se nalaze na lokacijama 1 i 2 i rezultat smjestiti na lokaciju 3.
65. Koliko bita zauzima operacioni kôd, a koliko adresni kôd ukoliko se memorija sastoji od 16 ćelija od po jedan bajt?
66. Koliko bita zauzima operacioni kôd, a koliko adresni kôd ukoliko se memorija sastoji od 61 ćelije od po jedan bajt?
67. Načiniti tabelu skupa instrukcija.
68. Koji su problemi binarnog (mašinskog, strojnog) pisanja programa?
69. Prevođenje programa (nacrtati sliku).
70. Tabela lokacija (nacrtati sliku).
71. Povezivanje i punjenje programa (nacrtati sliku).
72. Šta je to biblioteka gotovih programa?
73. Ko čini biblioteku gotovih programa?
74. Navesti bar dvije biblioteke gotovih programa u jeziku C++.

Profesor:

Prof.dr Zoran Ž. Avramović