1. Svaka akcija nad komponentama korisnickog interfejsa izaziva:
2. Generisanje objekata klasa nasledjenih iz klase EventObject
3. Pokretanje nove niti u programu
4. Zatvaranje pratece niti u programu
5. Generisanje izuzetka tipa klase nasledjene iz klase Thread
6. Generisanje objekata klasa nasledjenih iz klase EventListener
7. Koji od ponudjenih odgovora predstavlja prednost biblioteke Swing nad AWT bibliotekom?
8. Biblioteka Swing je napisana u Javi pa se ne oslanja na operativni system
9. Biblioteka Swing je napisana u C++ pa je mnogo brza od AWT
10. Biblioteka Swing nije bazirana na MVC(ModelViewController) pa jemnogo jednostavija za koriscenje od AWT
11. Biblioteka Swing nudi kompletnu podrsku za Unicode standard
12. Za razliku od AWT, Swing jednako radi I izgleda na svim platformama
13. Koje od ponudjenih klasa omogucavaju upravljanje prostornim rasporedom grafickih komponenti?
14. FlowLayout
15. BorderLayout
16. InverseLayout
17. GridBagLayout
18. ReflectionLayout
19. GroupLayout
20. GridLayout
21. GarbageLayout
22. Od kojih komponenti se sastoji svaki program ciji graficki interfejs je realizovan primenom Swing biblioteke?
23. Metode koje implementiraju reakciju na dogadjaje nad komponentama korisnickog interfejsa
24. Inicijalizovani blok
25. Globalne funkcije koje implementiraju iscrtavanja sadrzaja na ekranu
26. Staticke metode koje implementiraju iscrtavanje sadrzaja na ekranu
27. Blokovi koda koji reaguju na prekide
28. Korisnicki interfejs u programskom jeziku Java je upravljan
29. Izuzecima
30. Nitima
31. Prekidima
32. Impulsima
33. Dogadjajima
34. Koja od ponudjenih kontejnerskih klasa u Swingg biblioteci pripadaju kontejnerima najviseg nivoa?
35. JDialog
36. JMeny
37. JComponent
38. JFrame
39. JApplet
40. Kako bi se olaksalo definisanje reakcija na dogadjaje za sve \*Listener interfejse uvedene su
41. Katalizator klase
42. Filter metode
43. Selektor metode
44. Filter klase
45. Adapter klase
46. Svaki program u kom se koristi Swing biblioteka pocinje rad sa dve niti. U jednoj niti se izvrsava metoda main, a u drugoj obradjuju dogadjaji. Kako se zove druga nit?
47. EventInterrupting Thread
48. EventManaging Thread
49. EventListening Thread
50. EventDispatching Thread
51. EventDisrupting Thread
52. Sve LaTeX komande pocinju sa znakom
53. #
54. ~
55. \
56. =
57. Za pisanje matrica koristimo
58. Tabular blok
59. Array blok
60. Bmatrix blok
61. Cases blok
62. Za bilo koji kanal bez memorije vazi P[Y|X] = proizvod P[Yn|Xn] od n=1 do N

TACNO

1. Liste u python se pisu izmedju
2. Obicnih ()
3. ManjeVece <>
4. Viticastih {}
5. Uglastih []
6. Po teoremi o irelevanciji Yk je dovoljna statistika za odredjivanje Xk

TACNO

1. Komanda za podvucena slova (underline text) je
2. Textul
3. Textun
4. Emph
5. Underline
6. Alert
7. Pyton je
8. Dinamicki tipiziran
9. Netipiziran
10. Hibridan
11. Staticky tipiziran
12. Oznaci tacne tvrdnje
13. Redovi generatorske matrices u validne kodne reci
14. Matrica provere parnosti je generatorska matrica dualnog koda
15. Ako generatorska matrica je dimenzije KxN, onda matrica parnosti je dimenzije(N-K)xN
16. Zbir redova generatorske matrice u validne kodne reci
17. Zbir redova matrice provere parnosti su validne kodne reci
18. Redovi matrice provere parnosti su validne kodne reci
19. Svaki tekst se nalazi izmedju
20. Begin{document} I end{document}
21. Begin{frame} I end{frame}
22. Begin{equation} I end{equation}
23. Begin{text} I end{text}
24. Begin{figure} I end{figure}
25. Python sadrzi samo range-based for petlju

TACNO

1. Za ucitavanje slika koristimo komandu ~figure~imshow
2. IncludeGraphics!!!!!!!!
3. Begin{figure
4. Za prikazivanje slika koristimo paket
5. Figure
6. Graphicx
7. Image
8. Picture
9. Kodovanje je bilo koje preslikavanje jedne grupe simbola u drugu

TACNO

1. Staticki tipiziran znaci
2. Tip podataka se proverava prilikom izvrsavanja programa
3. Podatak moze da promeni tip
4. Tip podataka se proverava pre izvrsavanja na osnovu izvornog fajla
5. Podatak nema tip
6. Kod je linearan ako I samo ako je zbir bilo koje dve kodne reci takodje kodna rec

TACNO

1. Za svaka dva signala x(t) I y(t) nesto svih realnih signala sa konacnom energijom, koji imaju ortonormalne koeficijente x I y vazi
2. <x(t),y(t)> = d^2(x(t),y(t))
3. ||x(t)||^2 = ||x||^2
4. <x(t),y(t)> = <x,y>
5. <x(t),y(t)> = d^2(x,y)
6. Koriscenje koje metode clanice klase Thread se preporucuje za suspendovanje izvrsavanje niti
7. Destroy()
8. Resume()
9. Sleep()
10. Stop()
11. Pause()
12. Koje vrste niti postoje u pogledu zavisnosti izvrsavanja u odnosu na nit koja izvrsava funkciju main?
13. Sistemske
14. Konkurente
15. Korisnicke
16. Demonske
17. Graficke
18. Kako se zove metoda u kojoj se nalazi izvrsni kod koji se izvrsava u posebnoj niti?
19. Run()
20. Start()
21. Rum()
22. Init()
23. Go()
24. Kako se zove metoda clanica klase Thread kojom se pokrece nit?
25. Init()
26. Start()
27. Go()
28. Run()
29. Rum()
30. Koji je preporucen nacin zavrsavanja niti?
31. Pozivom metode kill()
32. Pozivom metode stop()
33. Pozivom metode destroy()
34. Zavrsavanjem funkcije start()
35. Zavrsavanjem funkcije run()
36. Na koje sve nacine je moguce kreirati aktivan objekat koji sadrzi vlastitu nit kontrole izvrsavanja
37. Kreiranjem instance klase Thread
38. Kreiranjem instance klase ThreadPool
39. Implementacijom interfejsa Runnable
40. Implementacijom interfejsa ExecutorService
41. Ako N -> ∞ I R<I(X;Y) moguce je dizajnirati kod takav da nema greske u prenosu

NETACNO

1. Python sadrzi DO WHILE

NETACNO

1. Oznaci tacne tvrdnje
2. Svaki symbol bilo koje kodne reci definisan je odgovarajucom kolonom generatorske matrice
3. Svaka kolona matrice provere parnosti definise jednacinu provere parnosti koju jedna kodna rec treba da zadovolji
4. Kolona generatorske matrice definise koje informacione bite je potrebno sabrati d bi dobili kodovani symbol
5. Ukoliko je generatorska matrica data u sistematskom obliku G= [I|P] tada je matrica provere parnosti data u obliku H = [I] – P]
6. Svaki linearni blok nad poljem F I duzine N je linearni podprostor prostora F^N
7. Svaki red matrice provere parnosti definise jednacinu provere parnosti koju jedna kodna rec treba da zadovolji.
8. U javi definisemo funkcije I promenljive iskljucivo unutar KLASA
9. Skupovi u python se pisu izmedju
10. Obicnih ()
11. ManjeVece <>
12. Viticastih {}
13. Uglastih []
14. Problem dizajniranja dobrog koda jednak je problem pakovanja sfera

TACNO

1. 3,1 REPETITION I 3,2 SPC su medjusobno dualni

TACNO

1. Za podesavanje boje teksta koristimo paket
2. Textcolor
3. Graphicscolor
4. Xcolor
5. Color
6. Za dodavanje paketa koristimo komandu
7. Addpackage
8. Loadpackage
9. Import
10. Load
11. Userpackage
12. Importpackage
13. Svaki LaTeX document pocinje sa
14. Document
15. Enumerate
16. Documentclass
17. Equation
18. Figure
19. Neke validne dodatne opcije za documentclass jesu
20. A4paper
21. Article
22. 12pt
23. Letterpaper
24. Journal
25. Latin
26. Svaki konvolucioni kod je linearan

TACNO

1. Po drugoj Senonovoj teoremi ako Ako N -> ∞ I R<I(X;Y) onda
2. Pe = 0
3. Pe tezi 0
4. Pe tezi 1
5. Pe = 1
6. Spektralna efikasnost AWGN kanala iznosi 1/2log2(1+SNR)

TACNO

1. Svaki linearni blok kod moze da se opise preko matrice provere parnosti

TACNO

1. Da bi druga Senonova teorema vazila, mora N -> ∞

TACNO

1. Signal se modeluje matematickom funkcijom

TACNO

1. Glavne prednosti LaTeXa u odnosu na druge
2. Jednostavno koriscenje nestandardnih fontova
3. Jednostavan rad sa referencama
4. Odvajanje sadrzajaod strila
5. Lako kucanje matematickih izraza
6. Uniformno formatiranje u celom dokumentu
7. Koliko bita u sekundi mozemo preneti ukoliko NEMA suma
8. 0
9. ∞
10. 4800
11. 3600
12. Za definisanje podataka koristimo kljucnu rec var

NETACNO

1. Ako komanda ima dodatne opcije one se pisu izmedju
2. manjeVece <>
3. obicnih ()
4. uglastih []
5. viticastih {}