

## Питања за проверу знања

### 1. Наведи макар три примене рачунара.

- Примене рачунара су разноврсне, на пример за: обраду текста (Word, Notepad), цртање и обраду цртежа (Paint), обраду слика (Photoshop), обраду звука, анимацију, обраду видео записа, комуникацију (Facebook, Skype), научно-техничке прорачуне, забаву и разоноду...

### 2. Шта је хардвер, а шта софтвер?

- Хардвер је скуп физичких делова рачунара (миш, монитор, меморија...). Софтвер је скуп програма код рачунара (Word, Facebook...)

### 3. Шта значи скраћеница ИКТ?

- ИКТ је скраћеница од информационо-комуникационе технологије и користи се за рачунаре и рачунарске мреже за прикупљање, обраду, чување, заштиту и пренос информација, као и за комуникацију.

### 4. Које су основне врсте и делови ИКТ уређаја?

Врсте уређаја	Делови уређаја
Улазни	миш, тастатура, веб-камера, скенер, микрофон, фото-апарат...
излазни	Екран (монитор), штампач, звучници, пројектор...
Улазно - излазни	Екран осетљив на додир, рутер, USB меморија

### 5. Који су основни типови датотека?

- Програмске (exe,com), текстуалне (txt, docx, pdf), графичке (jpg, gif, bmp), звучне (mp3, wav), video (mp4,avi), запakovане (rar, zip).

На пример: vidovdan.mp3, vranje.jpg, moj\_video.mp4, pismo.txt

### 6. Који су показатељи зависности од Интернета и игрица?

- Показатељи зависности од Интернета и игрица су: вишесатно коришћење Интернета, нервоза и агресивност када се не користе дуже

време, губљење осећаја за време, губљење стрпљења у раду са рачунаром или мобилним, занемаривање основних потреба (спавање, храна, тоалет...), несаница, занемаривање обавеза...

## 7. Како спречити код себе зависност од Интернета и игрица?

- Најбољи начин је умереност у коришћењу нових технологија. 1) Направи план својих активности за дан или половину дана и процени да ли можеш без активности на Интернету или игрица; 2) Ако имаш времена за њих, ограничи то време на разумну меру – подеси аларм на мобилном, а аларм гаси на *snooze* (дремање) ако га не угасиш одмах; 3) Задужи неког да те опомене (и испоштуј то).

## 8. Шта је програм и на ком језику се пише?

- Програм је низ наредби рачунару како да изврши неки поступак. Програм се назива и апликација. Програме пишу програмери и то на програмским језицима. Постоји велики број програмских језика: Пајтон, Ц, Ц++, Јава, Свифт...

## 9. Шта је алгоритам и какве структуре он може бити?

- Алгоритам је списак (шема) који садржи упутства за извршавање неког поступка. Свако од ових упутстава називамо „корак алгоритма“, а то је наредба програма. Структура алгоритма може бити линијска – када се наредбе извршавају једна по једна од почетка до краја, разграната структура – када имамо услове („ако – онда“) где се алгоритам грана и циклична (понављајућа) структура – када користимо наредбе понављања („понови“).

## 10. Које су најважније наредбе за услове и где се налазе у Скречу?

- Најважније наредбе улова су Ако је ...онда и Ако је ...онда ... у супротном. Налазе се у делу *Управљање*.

## 11. За шта се користе петље, где се налазе у Скречу и које смо петље користили?

- Петље су наредбе које се користе када је потребно да се једна или неколико наредби понавља. Наредбе за понављање налазе се у делу

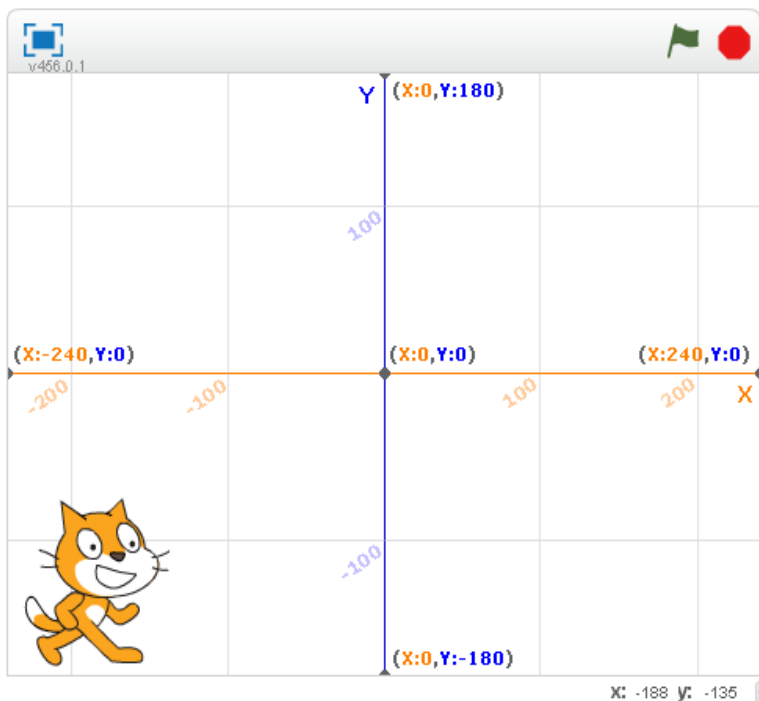
Управљање, а користили смо Понављај (за стално понављање, негде јој је назив Понављај заувек) и Понављај х пута (где уместо х можемо ставити било који број).

## 12. Шта је променљива и где је правимо у Скречу?

- Променљива је место у меморији рачунара, она има своје име, а у њој се чувају неке вредности (неки број, слово или текст). Променљиву правимо у делу „Подаци“ наредбом „Направи променљиву“. Када смештамо вредност у променљиву кажемо “додељујемо вредност променљивој”.

## 13. Шта су координате у Скречу?

- Координате су бројеви који одређују положај тачке на позорници. Састоје се од два броја  $x$  и  $y$ . Средиште позорнице има координате  $(0,0)$ . Све остале тачке имају координате које показују колико су удаљене од средишта:  $x$  показује колика је удаљеност удесно или улево,  $y$  координата показује колика је удаљеност навише или наниже.



14. Која је алгоритамска структура у питању на слици и опиши кратко својим речима како тај програм ради?



15. Која је алгоритамска структура у питању на слици и опиши кратко својим речима како тај програм ради?

