

ПРИПРЕМА ЗА ПРВУ ПРОВЕРУ ЗНАЊА из програмирања

1. Питања

1. Шта је алгоритам?

То је упутство које описује како се обавља неки задатак. На основу алгоритма, пишу се наредбе рачунару.

2. Шта је програм?

То је низ наредби рачунару како да изврши неки поступак. Програм се назива и апликација.

3. Шта је програмски језик?

То је језик на коме се пише програм.

4. Ко пише наредбе рачунарима?

Програмери.

5. Бројеви који одређују положај тачке на позорници су

...координате.

6. Променљива је

...место у меморији рачунара, која има своје име, а у којој се чувају неке вредности (неки број, слово или текст).

7. Смештање вредности у променљиву називамо

... “додељивање вредности променљивој”.

8. Када се наредбе у програму извршавају једна за другом то је

...линијска структура.

9. Када програм ради, али на погрешан начин то је

..логичка грешка.

10. Покретање програма како би се проверила његова исправност у раду је

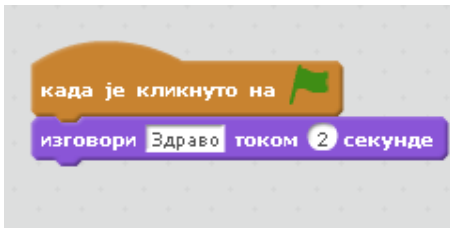
...тестирање.

2. Задатак - кретање и изговор

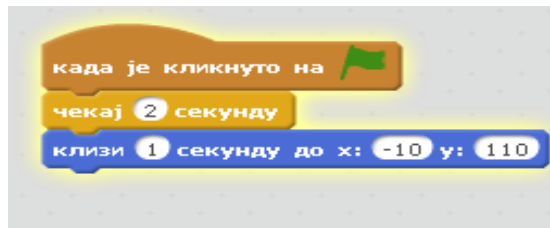
Постави позорницу кошаркашког терена “basketball-court-1-a” и додај кошаркашку лопту маџи. Смањи лопту. Напиши програм који ради тако да ти маџа каже „здрaво“ током 2 секунде, затим лопта сачека и клизи до обруча.

Решење:

За мацу



За лопту



3. Задатак – употреба променљивих за израчунавање обима, површине и странице

Напиши програм који на основу уčitаног обима квадрата испишује његову површину (направи променљиве „обим”, „ивица” и „површина”).

Решење:



4. Задатак – цртање квадрата, правоугаоника, троугла или слова

Напиши програм који помоћу координата испишује ћирилично слово И.

Решење:

