

Sadržaj

Predgovor	1
1.0.0 Uvod	3
2.0.0 Računarski sistemi	3
2.1.0 Struktura računarskog sistema	4
2.1.1 Ulazni uredjaji	4
2.1.2 Računar-centralna jedinica	5
2.1.3 Spoljnje memorije	6
2.1.4 Izlazni uredjaji	8
2.2.0 Računarski softver	9
3.0.0 Zadatak programiranja	9
3.1.0 Odredjivanje zahteva	10
3.2.0 Projektovanje programa	10
3.2.1 Zapis algoritma	11
3.2.1.1 Standardni dijagram toka	12
3.2.1.2 Strukturirani dijagram toka	13
3.3.0 Pisanje programa	14
4.0.0 Osnovni pojmovi o jeziku	16
4.1.0 Obrada programa na jeziku C	16
4.1.1 Upisivanje programa	18
4.1.2 Prevodjenje programa	22
4.1.3 Povezivanje programa	24
4.1.4 Izvršenje programa	24
4.1.5 Prekid rada paketa TURBO C	25
4.1.6 Upisivanje,prevodjenje i izvršenje programa	25
4.1.7 Ispravka grešaka koje je prijavio program za prevodjenje	29
4.2.0 Struktura programa u TURBO C-u	31
4.3.0 Prvi primer napisan u jeziku C	31
4.3.1 Identifikatori	33
4.3.2 Promenljive	33
4.3.3 Konstante	34
4.3.4 Brojni sistemi (osnovni pojmovi)	36
5.0.0 Standardni tipovi podataka	37
5.1.0 Celobrojni tip int	37
5.2.0 Realni tip float i double	38
5.3.0 Tip char	38
5.4.0 Enumerisani tip podataka	39
6.0.0 Konstante i predprocesor	40
7.0.0 Učitavanje i izdavanje podataka	41
7.1.0 Funkcija printf()	41
7.2.0 Funkcija scanf()	42
8.0.0 Operacije, izrazi i operatori	42
8.1.0 Aritmetički operatori	44
8.2.0 Operatori poredjenja	44
8.3.0 Logički operatori	45

8.4.0	Operatori dodele vrednosti	46
8.4.1	Elementarni operator dodele vrednosti	46
8.4.2	Složeni operator dodele vrednosti	46
8.5.0	Operatori umanjivanja odnosno povećanja vrednosti	47
8.6.0	Konverzija tipova podataka	47
8.7.0	Pisanje složenih izraza	49
8.8.0	Matematičke funkcije	49
9.0.0	Operacije nad bitovima	50
10.0.0	Naredbe	53
10.1.0	Prosta naredba	53
10.2.0	Blok naredbi (sekvenca)	54
10.3.0	Izbori	54
10.4.0	Osnovni izbor if-else	55
10.5.0	Selekcija pomoću skretnice switch	56
11.0.0	Organizacija ciklusa	58
11.1.0	Osnovni ciklus sa izlazom na vrhu while	59
11.2.0	Generalizovani ciklus sa izlazom na vrhu for	60
11.3.0	Ciklus sa izlazom na dnu do-while	62
11.4.0	Naredbe kontrolisanog skoka	64
12.0.0	Funkcije i pokazivači	66
12.1.0	Definisanje funkcije	66
12.1.1	Ime funkcije	67
12.1.2	Telo funkcije	67
12.1.3	Lista parametara	67
12.1.4	Deklaracija parametara	68
12.2.0	Pokazivači na funkcije	68
12.3.0	Rekurzivne funkcije	68
12.4.0	Naredba Return	70
12.5.0	Pokazivači (pointers)	71
12.6.0	Operacije adresiranja (&)	71
12.7.0	Bočni efekti funkcije (side effects)	72
13.0.0	Memorijske klase	73
13.1.0	Klasa memorije auto	73
13.2.0	Klasa memorije register	73
13.3.0	Klasa memorije static	74
13.3.1	Deklaracija podataka klase static u funkciji	74
13.3.2	Deklaracija podataka klase static izvan funkcije	75
13.4.0	Klasa memorije extern	75
14.0.0	Strukturirani tipovi podataka-niz	76
14.1.1	Jednodimenzioni nizovi (vektori-niz)	76
14.1.2	Višedimenzionalni nizovi (matrice)	79
15.0.0	Adresna aritmetika	82
16.0.0	Nizovi karaktera(Stringovi)	83
16.1.0	Znakovne konstante	83
16.2.0	Konstante tipa znakovnog niza	84
16.3.0	Simboličke konstante	86
16.4.0	Ulazno-izlazna konverzija	86
16.5.0	Bibliotečke funkcije	87

16.5.1 Čitanje i pisanje znakova bez konverzije	87
16.5.2 Ispitivanje znakova	88
16.5.3 Rad sa znakovnim nizovima	89
16.5.4 Konverzija u numeričke tipove podataka	89
17.0.0 Strukture	91
17.1.0 Definisanje strukture	92
17.2.0 Upotreba struktura	95
17.3.0 Strukture i pokazivači	96
17.4.0 Unije	100
18.0.0 Datoteke i operacije sa datotekama	101
18.1.0 Ulazno izlazni tokovi i datoteke	101
18.2.0 Pristup standardnoj programskoj datoteci stdio.h	102
18.3.0 Otvaranje i zatvaranje datoteke	103
18.4.0 Formatirano čitanje i pisanje	104
18.5.0 Pisanje i čitanje znakova	108
18.6.0 Standardne funkcije za direktan pristup datoteci	111
18.7.0 Elementarne funkcije za otvaranje i zatvaranje datoteka	112
18.8.0 Elementarne funkcije za čitanje i pisanje	113
18.9.0 Elementarne funkcije za direktan pristup	114
19.0.0 Dinamičke strukture podataka	115
19.1.0 Linearne liste	115
19.2.0 Binarno stablo-drvo	117
20.0.0 Grafika i grafičke funkcije	118
20.1.0 Kordinatni sistem	119
20.2.0 Crtanje tačke	121
20.3.0 Crtanje linije-duži	121
20.4.0 Crtanje pravougaonika	122
20.5.0 Crtanje kružnice	124
20.6.0 Crtanje elipse	126
20.7.0 Crtanje kruga	128
21.0.0 Ispisivanje teksta na ekranu	130
22.0.0 Izrada složenih programa	132
22.1.0 Konstruisanje	133
22.2.0 Proces konstruisanja	133
22.3.0 Konstruisanje podržano računarom	134
22.4.0 Primeri složenih programa	136
23.0.0 O jeziku C++	151
23.2.0 Sličnosti između jezika C i C++	151
23.3.0 Razlike između jezika C i C++	152
23.3.1 Proširenje sistema tipova	152
23.3.2 Poboľjšanja koja od C stvaraju bolji C++	153
23.3.3 Ekstenzije koje obezbeđuju objektno orjentisanu podršku jeziku C++	154
24.0.0 Mali rečnik računarskih termina	241
25.0.0 Literatura	260

Sadržaj vežbi

Vežba 1	157
Vežba 2	158
Vežba 3	159
Vežba 4	160
Vežba 5	161
Vežba 6	162
Vežba 7	163
Vežba 8	164
Vežba 9	165
Vežba10	166
Vežba11	167
Vežba12	168
Vežba13	170
Vežba14	171
Vežba15	173
Vežba16	174
Vežba17	175
Vežba18	177
Vežba19	180
Vežba20	182
Vežba21	184
Vežba22	186
Vežba23	188
Vežba24	190
Vežba25	193
Vežba26	195
Vežba27	197
Vežba28	199
Vežba29	201
Vežba30	203
Vežba31	205
Vežba32	207
Vežba33	209
Vežba34	210
Vežba35	211
Vežba36	213
Vežba37	215
Vežba38	217
Vežba39	219
Vežba40	221
Vežba41	222
Vežba42	224
Vežba43	229
Vežba44	234
Vežba45	238