

### **1. Šta je računar ?**

- elektronski uređaj sposoban da na programiran način vrši unos, manipuliranje, obradu i čuvanje podataka i informacija, koji se mogu i zaštićavati i objavljivati (dostavljati).

### **2. Šta spada u informacione tehnologije ?**

- svaki uređaj ili međusobno povezani sistemi ili podsistemi koji se upotrebljavaju za automatsku manipulaciju podacima ili informacijama.

### **3. Šta je Firmware ?**

- vlastiti ugrađeni software u hardwareu.

### **4. Šta su informacione tehnologije u užem smislu ?**

- svi uređaji, metode i sredstva koje upotrebljavamo za prikupljanje, obradu, čuvanje, zaštitu, prenos i dostavu podataka i informacija na upotrebu.

### **5. Šta je mjerna jedinica MIPS ?**

- brzina rada procesora je višekratnik perioda takta internog časovnika iskazuje se u MIPS-ima.

### **6. Kako se dijele računari prema principu rada ?**

- na analogne, digitalne i hibridne.

### **7. Kako se dijele računari prema broju procesora ?**

- superračunari; mainframe računari, miniračunari, radne stanice...

### **8. Kako se dijele računari obzirom na platformu ?**

-

### **9. Klasifikacija računara prema prenosivosti ?**

- prenosivi (notebook) i neprenosivi (desktop) računari

### **10. Šta su stolni ili Desktop računari ?**

- radne jedinice neprenosivih računara koje se nalaze na radnim stolovima.

### **11. Šta su to prenosivi računari ?**

- računari manjih dimenzija kompaktnog hardwarea koji se mogu lako nositi i koristiti uz napajanje baterijama.

### **12. Najčešća podjela računara ?**

- na superračunare, velike (mainframe) računare, mini računari, radne stanice, mikroracunari...

### **13. Podjela računara prema snazi ?**

- vidi 12.

### **14. Šta su superračunari ?**

- računari posebne namjene velike snage i snažne brzine procesiranja podataka, sa mnogo procesora, veće su pouzdanosti i rade gotovo u realnom vremenu –RTP(Real Time Processing)

### **15. Šta je i koliko je TERAFLUPS/sec ?**

- brzina od hiljadu milijardi (trilion)operacij u sekundi ili 10 na 12-tu operacija u sekundi.

### **16. Koji je trenutno najmoćniji i najbrži računar na svijetu ?**

- BlueGene/L–plavi-gen u Kaliforniji/USA, IBM i NNSA, 32.000 IBM-power procesora, 137 Tflopsa/sec, 100.000 puta brži od moga računara.

### **17. Da li BiH ima superračunar i kolika mu je snaga ?**

- Vjerovatno ima dok pitanj sadrži snagu ? Ne znam za njega ?

### **18. Kako se jednim imenom zovu jezici za programiranje računara saviše procesora ?**

- Paralelni jezici (concurrent languages)

### **19. Šta je meinfreim računar ?**

- To su «veliki» računari koje uglavnom koriste državne institucije i velik preduzeća.

### **20. Šta su miniračunari ?**

- Računari srednje veličine za mrežnu podršku srednjim preduzećima za desetak ravnopravnih korisnika.

### **21. Šta su mikroracunari ?**

- Po dimenzijama i kapacitetu najmanji računari (6 kategorija: desktop, portabl, laptop-notebook, palmtop, pametni telefon, nosivi računar).

### **22. Koja su dva modela PC računara s obzirom na izgled i tip kućišta ?**

- To su desktop računari, sa desktop kućištem (horizontalno-oboreno kućište) i tower (uspravno) kućište.

### **23. Šta su notebook i laptop računari ?**

- To su prenosni računari koji se mogu napajati iz mreže ali i baterijom.

### **24. Šta su palmtop i PDA računari ?**

- Još manji računari od laptopa, bez tastature, bez velikih lcd ekrana...imaju obično touch sensitive ekrane...PDA (Personal Digital Assistant)... palmtop (handheld - računar na dlanu ruke)

### **25. Šta su pametni telefoni ?**

- Kombinacija palmtop ili pda računara i mobilnog telefona...

### **26. Šta su nosivi računari (Weareable) ?**

- Slični pda i palmtop ali kombinovani kao odjevni predmet (učiveni u opasač, slični ručnom časovniku...)

### **27. Šta je web ?**

- www (world wide web) je jedan od servisa interneta za razmjenu informacija...

### **28. Šta je bluetooth ?**

- Tehnologija koja omogućuje bezžične komunikacije računara na manjim udaljenostima putem radio-valova...

### **29. Iz čega se satoji računar ?**

- Računar se satoji iz hardvera opremljenog softverom.

### **30. Kako klasifikujemo hardverske komponente računara prema njihovoj ulozi ?**

- Na četiri grupacije: hardver za unos, za procesiranje, za čuvanje i za izdavanje podataka...

**31. Kako se klasifikuje softver prema njegovoj svrsi ?**

- Hardverski, koji kontrolira dijelove računara, i aplikativni, vrši konkretne zadatke korisnika..

**32. Koje su osnovne karakteristike računara ?**

- Brzina (nekoliko miliona operacija u sekundi), tačnost (radi samo ono što mu se zada), mogućnost beskonačnog ponavljanja (istih monotonih operacija), prilagodljivost (čas muzika, čas slike, čas projekti...)

**33. Fon Nojmanova arhitektura računara ?**

- Arhitekturaračunara nije se bitno mijenjala od Fon Nojmanovog koncepta (1940-tih godina). Četiri glavne sekcije : aritmetička i logička jedinica (ALU-Arithmetic and Logich Unit), kontrolna/upravljačka jedinica (CC-Control Circuitry, primarna i sekundarna memorija (Memory i Storage)

**34. Čime su međusobno komunikaciono povezane osnovne hardverske komponente računara?**

Snopom integriranih vodova koje nazivamo sabirnice (Buses)

**35. Kako jednim imenom nazivamo 1. ALU upravljačku jedinicu (CU) i glavnu memoriju (RAM), a kako samo 2. ALU i CU ?**

- CPU (Central Processing Unit) i P (Processor)...

**36. Šta čini osnovnu građu standardnog PC-a ?**

- CPU (CU+RAM), I/O uređaji, sekundarna memorija (Storages), modem, mrežna, napojna ...

**37. Čemu služe ulazne jedinice PC-a i koje su ?**

- Ulazne jedinice šalju signale (kodne informacije) procesoru i RAM-u na obradu

**38. Čemu služi CPU računara ?**

- prima podatke (informacije), dekodira ih i obrađuje i čuva u RAM-i...za dalju upotrebu...

**39. Šta je «bajt», a šta «bit» ?**

- Bajt=je 8 bita, Bit=jedna binarna cifra 0 ili 1 (nekada su računari radili sa 8 ili 16 bita, sada rade sa 16 ili 32 bita u jedinici vremena).

**40. Kako se klasifikuju personalni računari s obzirom na izgled i tip kućišta ?**

- Desktop i Tower.

**41. Šta su standalone računari ?**

- Samostojeći kompjuteri koji su kompletna konfiguracija ali nisu umreženi.

**42. Koje su dvije osnovne karakteristike koje određuju snagu računara ?**

- CPU (centralna procesorska jedinica) i RAM (random access memory).

**43. Šta je eksterna memorija ?**

- Memorija izvan kućišta računara koja se koristi za odlaganje, čuvanje i prenos podataka.

**44. Šta je izlazna jedinica računara ?**

- To je hardware na koji se izdaju podaci - printeri, monitori, zvučnici...

**45. Šta je hardware računara ?**

- Električno mehanički dijelovi računara (fizički dijelovi) računara...

**46. Šta je software računara ?**

- Programi koji upravljaju hardwareom i inače programi su software računara. To su nevidljivi dijelovi koji se smještaju u memorijama hardwarea i izvršavaju računarske zadatke.

**47. Koje su komponente smještene kućištu računara ?**

- Matična ploča, napojna jedinica, CPU, Busses, RAM, grafička i zvučna karta...

**48. Koje su eksterne komponente računara ?**

- ulazne i izlazne jedinice...monitor, tastatura, miš, printer, skener...

**49. Šta je to matična ploča ?**

- Mother Board je interni hardware odnosno glavna ploča računara na koju se uključuju sve ostale jedinice računara. Na njoj se tvornički postavlja Bios, sabirnice, može imati integriranu zvučnu i grafičku kartu...

**50. Šta je "čipset" ?**

- Čipset je dio koji se nalazi na matičnoj ploči i služi za konekciju centralnog procesora sa matičnom pločom.

**51. Šta je procesor ?**

- Ako je matična ploča glavna ploča, procesor na matičnoj ploči je "mozak" računara. To je centar svih računarskih aktivnosti koje se odvijaju u računaru, izvodi sve aritmetičko-logičke operacije računara...

**52. Kojim jedinicama se mjeri brzina rada internog časovnika procesora ?**

- Megahercima ...1 MHz (Milion otkucaja časovnika u sekundi)

**53. Koja je mjera snage procesora osim megaherca ?**

- Sa koliko bita uravlja-radi u jednom trenutku: prije je to bilo sa 8 ili 16 bita(jedan ili dva bajta), a sada uglavnom sa 32 ili 64 bita (četiri ili osam bajta). Bit je najmanja jedinica informacije koju računar obrađuje, Bajt sadrži 8 bita.

**54. Od čega se sastoji mikroprocesor ?**

- Od aritmetičko-logičke jedinice (ALU-Arithmetical Logical Unit), upravljačke-kontrolne jedinice (CU-Control Unit) i memorije (u vidu registara procesora: adresni, podatkovni, instrukcijski, programki brojač i cijeli niz drugih registara...)

**55. Kolika je fizička dimenzija jednog čipa ?**

- 1" x 1" (površina od jednog inča).

**56. Šta je KEŠ memorija ?**

- Brza međumemorija (između procesora i RAM-a), nalazi se na procesoru i redukuje prosječno vrijeme pristupa glavnoj memoriji.

## **57. Šta su registri ?**

- Registri su memorija koja služi za memorisanje instrukcija koje se trenutno izvrsavaju i podataka koji se trenutno obrađuju. Skup registara kompjutera: memorijski bafer registar, registar memorijskih adresa, programsko bilo, registar instrukcija, akumulator, statusni registar, indeksni registar.

## **58. Šta je akumulator ?**

- Jedan od registara Centralnog procesora u kojem se akumuliraju međurezultati obavljenih binarnih računanja.

## **59. Šta je RAM ?**

- Random Access Memory, radna memorija koja je aktivna dok ima struju (dok računar radi) i služi za binarna računanja. Šro je RAM većeg kapaciteta to se računanja komotnije i brže odvijaju.

## **60. Šta je to kodiranje i dekodiranje ?**

- Podaci koji ulze u procesor se procesorki kodiraju, a kad izlaze iz procesora na izlazne jedinice dekodiraju se. To je prevođenje jednog sistema znakova u drugi i obratno...Sa alfanumeričkih znakova simbola programskog jezika u binane kodove po ASCII kodu.

## **61. Šta su SIMM i DIMM moduli ?**

- To su moduli za RAM. Zavisno od načina priključenja na matičnu ploču. (Single In-Line Memory Module) (Double In-Line Memory Module).

## **62. Glavne karakteristike RAM-a su ?**

- Kapacitet i brzin rada. Kapacitet se izražava u KB, MB, GB i TB (terabajt)...a brzina se izražava vremenom pristupa upisivanja ili čitanja "bajta" sa ili u memoriju.

## **63. Šta je KB (kilobajt) ?**

- Jedinica za mjerenje memorije i ima u sebi 1024 bajta (znaka). Megabajt je 1.048.576 bajta ili hiljadu KB. Gigabajt je 1000 Megabajta. Terabajt je 1000 Gigabajta. Radi usporedbe veličina znakova 1 KB je jedna stranica teksta, MB je jedan deblji roman, GB je jedna obimnija enciklopedija knjiga...a terabajt jedna veća knjižara knjiga.

## **64. Šta je memorijska lokacija ?**

- To je dijelić memorije sa jednom adresom. Niz dijelića memorije od kojih svaki ima voju dresu-lokaciju i ne može primiti više od jednog bajta. Čita ili upisuje samo jedan bajt.

## **65. O kojoj memoriji govorimo kad saopštavamo kolika je memorija računara ?**

- o RAM memoriji.

## **66. Šta je ROM ?**

- Rad Only Memory je upisana memorija koja se, uslovno rečeno, ne može mijenjati i pripada hardwareu pa i firmwareu jer pomoću te memorije se pobuđuje-starta hardware.

## **67. Da li je ROM na raspolaganju korisniku računara ?**

- Raspoloživa je utoliko da se dijelovi računara s njom aktiviraju, ali korisnik je ne može mijenjati (izuzetno kod reprogramiranja - EPROM Eraseable Programable Read Only Memory)

## **68. Šta je Firmware ?**

- To je software "trajno" upisan u ROM hardwarea (program za upravljanje hardwareom)...

## **69. Razlika između firmwarea i softwarea ?**

- Firmware je trajan program ROM-a hardwarea, a software je namjenski računarski program koji je instaliran i može se ukloniti nakon izvršavanja zadataka.

## **70. Čvrsti disk, šta je, čemu služi, i na kom fizičkom principu se odvija to čemu služi ?**

- Hard disk je skladišni dio memorije računara, ima i dio memorije (virtualna memorija) za pomoć računaru, ali uglavnom je skladište podataka-programa, fileova. Radi tako što se slojevita aluminijska-magnetna kružna ploča vrti, a magnetne glave (čitajuća i pišuća) očitavanje odnosno upisivanje podataka kreću se iznad ploče i djeluju na istu zavisno od zahtjeva korisnika. Odvija se sve na formiranim stazama i u njima sektorima radi brzog pronalaženja podataka ili mjesta za upis podataka.

## **71. Kako se obavlja čuvanje podataka na magnetnim, a kako na optičkim medijima ?**

- Podaci na magnetnim medijima se upisuju na magnetski sloj aluminijskih ploča jednostavnom magnetizacijom određenog mjesta diska po sistemu binarnih brojeva, odnosno postoje dva moguća uzroka magnetizacije prikazani brojevima 1 i 0. Kod optičkih medija podaci se smjestaju po istom modelu organizovanja kao kod cvrstog diska (staze i u njima sektori) s tim da se podaci na ove medije upisuju "przenjem" plasticnog diska pomocu laserske svjetlosti.

## **72. Št su portovi a šta slotovi na matičnoj ploči ?**

- Sama riječ "port" znači kapija- ulaz/izlaz, znači priključno mjesto za izlaznu ili ulaznu jedinicu računa. Razlikujemo serial (jednobitne) i paralel (više-bitne) portove za različite vrste prenosa podataka. Slot je lokacija na matičnoj ploči u koju se ubacuje kartica, bilo grafička, zvučna ili neka druga koja je dodatak hardware matičnoj ploči.

## **73. Šta su sabirnice ?**

- Buses su snop vodova koji povezuje uređaje u računaru u jednu neprekinutu vezu za međusobnu neprekidnu komunikaciju svih dijelova računara.

## **74. Koje su osnovne vrste sabirnica ?**

- Unutrašnje i vanjske. Unutrašnje služe za razmjenu podataka između akumulatora, ALU jedinice, raznih registara..., a vanjske za komunikaciju između ostalih raznih računarskih uređaja koji nisu dio same CPU. Sabirnice se sastoje od tri dijela: -podatkovna-prenosi podatke, -adresna-prenosi podatke o adresama, i upravljačka-upravlja procesom da se pravilno odvija...

## **75. Šta određuje širina sabirnice ?**

- Širina sabirnice određuje koliko podataka-signalnih linija može kroz nju istovremeno proći. Na primjer 16 bitna sabirnica propušta 16 bita podataka odjednom a 32 bitna 32 bita podataka odjednom.

#### **76. Najpoznatija sabirnica u računaru?**

- PCI bus (Peripheral Component Interconnected Bus)...za većinu kartica i adaptera, a ima i poznata AGP (Accelerated Graphic Port) sabirnica za grafičku karticu...

#### **77. Šta je zadatak računara ?**

- Da obavlja računarske operacije umjesto ljudi. Znači da služi ljudima. Prvi pojmovi računara su označavali ljude koji računaju, pa iz toga slijedi da zamjenjuju ljude.

#### **78. Zadatak ulazne jedinice ?**

- Ulazna jedinica očitava unos podataka u računarsku memoriju na obradu. Ulazni podaci se daju putem ulaznih jedinica računara kao što je tastatura, miš, skener, mikrofon...

#### **79. Zadatak izlazne jedinice ?**

- Izdaje dekodirane rezultate računanja iz računarske memorije na korist ljudima...monitorom, printerom, zvučnikom...

#### **80. Najčešće ulazne jedinice računara ?**

- tastatura, miš, skener, mikrofon...čitači kartica, čitači medija...

#### **81. Najčešće izlazne jedinice računara ?**

- monitor (ekran), printeri-pisači, bušaći kartica, pisači na medije...

#### **82. Najčešće ulazno/izlazne jedinice računara ?**

- čitači/pisači (printer sa skenerom,) CDRW rom...

#### **83. Tastatura-raspored tastera u grupama?**

- alfanumerički tasteri, numerički tasteri, funkcijski tasteri, kontrolni (editorski-kursorski) tasteri.

#### **84. Šta je ASCII ?**

- Jedno-bitna kodirana informacija. Američki Standardni Code za razmjenu informacija.(slova, brojevi, znakovi interpunkcije i sl.) Sadrži 128 znakova za šta je dovoljno 7 bitni znak da se svaki kod prikaže-predstavi. Na primjer slovo "A" u ASCII kodu je 1000001, "a" je 1100001, "B" je 1000010, a "b" je 1100010, "5" je 0110101 a "1" je 0110001.. i tako dalje za svih 128 znakova. Osim ASCII koda su poznati NBC, BCD, EBCD, EBCDIC i GRAY

#### **85. Kako se još naziva univerzalna-standardna tastatura ?**

QWERTY ili QWERTZ po položaju prvog niza od 6 slova na tastaturi.

#### **86. Šta je monitor i koje vrste poznajemo?**

- Izlazni računarski uređaj. CRT i LCD. (Catode Ray Tube) i (Liquid Cristal Display). CRT postoje stari alfanumerički i noviji grafički.

#### **87. Šta je rezolucija ekrana ?**

- Broj vidljivih tačaka na jedinici površine ekrana je rezolucija.

#### **88. Šta je LCD monitor ?**

Liquid Cristal Display je monitor sačinjen na bazi tečnih kristala.

#### **89. Šta je grafička karta ?**

Graphic Card je generator informacija za vizuelni prikaz na izlaznoj jedinici-monitoru. Jedan od najvažnijih hardwarea u računaru. Bez grafičke karte monitor ne bi imao svrhu. Bio bi samo ukras na stolu kod računara. Mogu biti integrirane na Motherboard-u ili se umetati u slotove ISA (Industry Standard Architecture), PCI (Peripheral Component Interconnect) ili AGP (Accelerated Graphics Port)...sve takođe na matičnoj ploči.

#### **90. Šta je GUI ?**

- Za razliku od CLUI to je Graphic User Interface prikaz grafike na monitoru...CRT monitori

#### **91. Šta je CLUI ?**

- Za razliku od novijih monitora sa grafičkim prikazom podataka, CLUI je Command Line User Interface monitor sa ispisom tekstovnih-alfanumeričkihlinija podataka. GUI-CRT monitori...

#### **92. Vrste štampača ?**

- Igljični, tintni, laserski...tintni i lasreski postoje crni i color, svi postoje različitih formata (A5, A4, A3,), postoje i ploteri tintni i laserski većih formata od A2.. i tako daje.

#### **93. Vrste i kapaciteti eksternih memorija?**

- Disketna jedinica (1,44MB), CD ROM (700-800 MB), DVD ROM (4,7 -17 GB), USB HDD 1 do 20 GB, USB FLASH (64 MB do 4 GB) i tako dalje...

#### **94. Zvučna kartica, šta je i čemu služi?**

- Hardware računara koji može biti integrisan (ugrađen) na matičnoj ploči ili ubačen u slot matične ploče. Služi za kodiranje i dekodiranje zvučnih podataka te za prijem obradu i izdavanje tih podataka...Nezamislive su operacije današnjih računara bez zvukova, a zvukovi se ne mogu obrađivati interpretirati bez zvučne kartice...odnosno bez tog hardwarea.

#### **95. Šta je FLESH memorija ?**

- Eksterna memorija koja se uobičajeno konektuje na USB portove računara i služi kao i druge eksterne memorije za save and transport data (snimanje i prenos podataka). To su kartice flash memorije na zasebnim čipovima u malim kućištima, fotoaparata, digitalnim MP3 playerima i sl.

#### **96. Šta je modem ?**

- Ulazno/izlazni hardware (interface) računara kojim se računar povezuje sa drugim uređajima/računarima radi razmjene podataka. Modem prima podatke i šalje podatke. Može služiti kao konktor na internet, kao faks interface za računar...

#### **97. Šta se dešava u jednoj tipičnoj sesiji od uključanja do isključenja računara?**

- Uključenje: BIOS odrađuje svoje dizanje hardwarea nakon samotestiranja računara i priključenih komponenti računara...kod restarta preskače veći dio kontrole...kontrolirše tastaturu, miša, BUS, zatim PCI, AGP, i tako dalje kartice, ko nađe grešku upozorava tekstualnom porukom...na sve hardverske nedostatke...BOOTSTRAP loader učitava operativni sistem ako je instaliran...zatim rebacije nadležnosti na Operativni sistem. Zatim operativni sistem vrši svoje zadatke u 6 osnovnih kategorija: upravlja procesorom, memorijom, uređajima, skladištenjem podataka, aplikativnim intefaceom, korisničkim interfeceom. Nakon korištenja aplikativnog i korisničkog softwarea, kod gašenja računra, operativni sistem zatvara sve što je u njegovoj kontroli, zapisuje svoje stanje podešenja za slijedeći start i gasi se.! To se dešava u jednoj sesiji od uključnj do isključenja računara.

#### **98. Vrste softwarea ?**

- Sistemski i aplikativni...

#### **99. Šta spada u sistemski software ?**

- Sistemski software su: operativni sistemi, drajveri hardwarea, utilities, programski jezici,

- Aplikativni su programi za obradu teksta, slike, zvuka, računanja i sl...

#### **100. Šta je Operativni System ?**

- To j sistemski software za upravljanje računarom i softwerima računara...Poznati su DOS, OS/2, Windows, MAC, LINUX. Najmasovniji u Windows ali je i unutar tog sistema prvi DOS (Disc Operating System) obavezna komponenta...

#### **101. Koje usluge obezbeđuje OS?**

- Upravljanje kompletnim dijelovima računara-hardwareom računara uz pomoć drivera hardwarea, kreiranje programa, razvoj softwarea, instaliranje goovih softwarea...

#### **102. Primjeri OS-a?**

- Poznati su DOS, OS/2, Windows, MAC, LINUX. Najmasovniji su Windows-i. Skoro je izišao novu uradak Microsofta : Windows "Vista"...koja će vjerovatno mnogo što-šta promijeniti u računaskom svijetu jer je hardwerki zhtjevnij od svih do sada OS-a.

#### **103. Šta je driver?**

- Program-software za upravljnje hardwareom.

#### **104. Šta su programski jezici ?**

- Jezici kojim se "pišu" programi, koje računar može da razumije i izvršava naredbe i instrukcije tim jezikom "napisanog" programa.

#### **105. Koja su 4 glavna tipa računarskih programskih jezika ?**

- Mašinski (sličan je Asembler)...Prolog, Fortran, C\*\*... ili (basic, fortran, Cobol...)

#### **106. Programski jezici treće generacije ?**

- Neki od njih su Algol, Cobol, Pascal, Lisp, Prolog, Interpreter...

#### **107. Šta je aplikativni software ?**

- Aplikativni su programi za obradu teksta, slike, zvuka, računanja i sl...

#### **108. Najmanje 4 grupe aplikativnog softwarea ?**

- Obrada teksta; obrada slike; obrada zvuka; izračunavanja; upravljanje bazama podataka; zabavni programi-igrice...

#### **109. Porijeklo softwarea-kako korisnik dolazi o softwarea ?**

- Software je intelektualna roba koju proizvođači plasiraju na tržište. Obično je zaštićen intetektualni proizvod štampan na medijima i kao takav se nudi na tržištu uz odgovarajuću cijenu. Osim legalne nabave na tržištu korisnici nabavljaju i piratski (neovlšteno kopiran) software po znatno nižim cijenama ali i nesigurnim za upotrebu te bez podrške proizvođača u slučaju havarija.

#### **110. Šta je URL ?**

- Uniform Resource Lokator je univerzalni sistem adresiranja koji se koristi u adresiranju i lociranju najčešće www (world wide web) fileovima.

#### **111. Šta je HTML ?**

- Hyper Text Markup Language je progrmski jezik za programiranje pristupa sadržajima dokumenata web sadržaja, i po tom jeziku software za grafičko prelitavanje razaznaje kada da podtke otvori kao grafiku a koje i kada kao tekst .

#### **112. Šta je program, šta programer, a šta programiranje ?**

- Program je skup instrukcija i naredbi nanizanih strogo utvrđenim redoslijedom izvršavanja. Njihovim izvršavanjem se obavlja traženi zadatak na računaru. Programer je osoba ili više njih koji pišu instrukcije, nižu ih tako stvaraju program, dakle programer je osoba koja gradi; piše program. Programiranje je posao programera, dakle izrada programa.

#### **113. Asembler ?**

- Simbolički programski jezik - Assembler je jezik koji se isporučuje uz računar. Prevodi simbole, simbolički jezik u binarni računarski jezik. To radi instrukciju po instrukciju i omogućava pisanje programa simbolima o jest u simboličkom jeziku, a to je daleko jednostavnije nego da sam programer prevodi iz simboličkog jezika u binarni jezik.

#### **114. Šta znači binarno kodirati?**

- To znači sa binarnim kodom izraziti neki simbol, slovo, broj ili bilo šta drugo...kao na primjer binarno kodirati slovo "A" znači izraziti to slovo kao "100001" ili "a" je "1100001", i tako dalje. To bi moglo značiti i izraziti se u ASCII kodu.

#### **115. Šta su i koji su (najmanje tri) viši programski jezici ?**

- Svaki programski jezik se ustvari prevodi u mašinski programski jezik računara iako sam korisnik toga ne mora biti ni svjestan. Viši programski jezici se tako nazivaju jer u jednoj svojoj naredbi imaju više naredbi

mašinskog programskog jezika. Najpoznatiji viši programski jezici su Basic, Fortran, Algol, Cobol, Pascal, Clipper, C\*\*, Lisp i Prolog. Svaki od njih ima namjenu za programiranje drugih stvari. Tako npr. Basic, Fortran i Algol su za matematičko-tehničke stvari. Pravila za formule u tim programima su kao formule u algebri, pa za jedan asemblerski program dovoljna je jedna instrukcija Basica, Fortrana ili Clippera...

#### **116. Šta je algoritam ?**

- Opis postupka za izvršavanje nekog zadatka programa, mora biti jasan, nedvosmislen, konačan i diskretan, to jest zapisan sa elementarnim naredbama programa. (Ugasi svjetlo, ako su vrata otvorena i stani sa lijeve strane vrata u sobi.=jedan algoritam)...

#### **117. Šta je korisnički interface ?**

- Dio nekog programa zadužen za komunikaciju sa korisnikom putem ulazno izlaznih uređaja računara, vidljivi dio programa s kojim korisnik komunicira dok e u pozadini (nevidljivo) izvršavaju računalne operacije...

#### **118. Koji su hardware-ski elementi korisničkog interfacea ?**

- Miš, tastatura, monitor...

#### **119. Koji su software-ski elementi korisničkog intrface-a ?**

- Meniji, Vizardi, Ponuda odluka, (dialog box), slike, zvukovi, grafik i sl. (prozori, dugmad, ikone...)

#### **120. Šta je Wizzard ?**

- Čarobnjak, dio programa koji kroz komunikacijske dialog boxove nudi rješenja prema željama korisnika i sam vodi korisnika kroz računarski proces, opominje ga, omogućuje povratak na prethodnu odluku itd.

#### **121. Koje su 4 vrste ikona u Windows Operativnom Sistemu ?**

- Ikona foldera, ikona filea, ikona hardverske komponente i shortcut ikona. Folderi su žute boje, ikone filea imaju znakove i boje karakteristične za program kojem pripadaju, (excel zelene, word plave)...hardverske ikone podsjećaju na hardware kojem pripadaju (printer, scanner...) i konačno ikone prečica-shortcut-ova imaju malu zaobljenu strelicu u donjem lijevom uglu ikone i one znale da se pomoću nje stiže do programa, foldera i sl...

#### **122. Šta je računarska mreža ?**

- Komunikaciono povezana dva ili više računara jesu računarska mreža.

#### **123. Šta je Bulova algebra ?**

- Bulova algebra je deo matematičke logike - algebarska struktura koja sažima osnovu operacija "I", "ILI" i "NE" kao i skup teorijskih operacija kao što su unija, presjek i komplement. Bulova algebra je dobila naziv po tvorcu, Džordžu Bulu engleskom matematičaru iz 19. veka. Bulova algebra je, osim kao dio apstraktne algebre, izuzetno utjecajna kao matematički temelj računarskih nauka.

#### **124. Koja su tri osnovna elementa Interneta (kao u sistemu ulica) ?**

- Lokalna mreža, Regionalna, i Nacionalna mreža čine Internet, To je jedan splet lokalnih ulica, povezanih sa regionalnim putevima a ovi putevi su povezani sa nacionalnim autoputevima...

#### **125. Koje logičke operacije izvodi najvažniji dio računara ?**

- U CPU ALU izvršava logičke operacije I, ILI i NE...putem aritmetičkih operacija sabiranja, oduzimanja, množenja i dijeljenja...rezultat može biti pozitivan, negativan ili nula...Odatle ALU određuje usporedbom dva broja veći, jednak ili manji...

#### **126. Šta čini Bulovu algebru ?**

I , ILI i NE, kao proizvod algebarske operacije I (logičko množenje), ILI (logičko sabiranje) i NE (negacija)...and; or; not

#### **127. Šta je računarski program ?**

- To napisan skup instrukcija za izvođenje nekih operacija.

#### **128. Gdje svi podaci i programi moraju biti smješteni prije nego se mogu koristiti u obradi?**

- Programi moraju biti smješteni u skladišnoj i radnoj memoriji računara i HDD i RAM memoriji.

#### **129. Šta spada u računarsku instalaciju ?**

- Instalacija drivera elemenata računara spada u računarsku intalaciju, mada e tu može podvesti i instalacija programa adi njihovog izvršavanja. A ako se pitanju misli na konfiguraciju onda je to nešto drugo u što spada kućište sa internim dijelovima računara (matična, CPU, RAM, sabirnice, grafička, zvučna...), tastatura, monitor, miš, printer i td.

#### **130.Koja je najstarija sprava koja predstavlja preteču računara?**

- Računaljka

#### **131. Koliko se varijabli koristi u bulovoj algebri?**

- Tri: I, ILI i NE .