

САДРЖАЈ

Предговор	v
Садржај	ix
1. Увод	1
1.1. Циљ учења програмирања	1
1.2. Развојно окружење	2
1.3. Графичка или конзолна апликација	3
1.4. Избор програмског језика	5
1.5. Добре програмерске навике	5
1.5.1. Прецизно именовање	6
1.5.2. Структурирано писање	6
1.5.3. Коментари	7
1.5.4. Подела програмског кода на ситније делове	7
2. Подаци	9
2.1. Тип података	9
2.2. Прости типови података	12
2.2.1. Редни типови	12
2.2.2. Реални тип - REAL	16
2.3. Тип текстуалних података - STRING	17
2.4. Променљива и константа	18
2.5. Израз	20
2.5.1. Тип израза	21
2.5.2. Приоритет операција	22
3. Наредбе	25
3.1. Наредба додељивања (доделе вредности)	26
3.2. Учитавање и штампање вредности	26
3.3. Ток извршења програмског кода	28
3.3.1. Секвенца	28

3.4.	Блок наредби.....	29
3.5.	Примери и задаци	30
4.	Гранање.....	33
4.1.	Бинарно гранање. Наредба <i>IF</i>	33
4.2.	Вишеструко гранање. Наредба <i>Else-IF</i>	36
4.3.	Дискретно гранање. Наредба <i>Switch</i>	38
4.4.	Примери и задаци	41
5.	Потпрограми	47
5.1.	Улазни и излазни параметри	48
5.2.	Врсте потпрограма.....	49
5.3.	Позив потпрограма	50
5.4.	Област важења променљиве	51
5.5.	Примери и задаци	54
5.6.	Рекурзија.....	59
6.	Петље.....	65
6.1.	Петља <i>FOR</i>	66
6.1.1.	Угнежђене наредбе <i>FOR</i>	71
6.1.2.	Да ли сви елементи задовољавају задати услов?	72
6.2.	Петља <i>Do-While</i>	74
6.2.1.	Издвајање цифара броја.....	77
6.3.	Петља <i>WHILE</i>	79
6.4.	Поређење наредби петље	83
6.5.	Примери и задаци	84
6.5.1.	Прост број	84
6.5.2.	Нумерички алгоритми	88
6.5.3.	Декомпозиција комплексног задатка.....	92
7.	Слогови – <i>Unity</i>	97
7.1.	Структурирани типови података	97
7.2.	Слогови – <i>Unity</i>	97
7.3.	Примери и задаци	99

8. Тип <i>Array</i> . Низови	105
8.1. Специфичност низова	105
8.1.1. Коришћење низова	106
8.1.2. Дефинисање вредности елемената низа	106
8.2. Класични задаци са низовима	107
8.2.1. Минимум / максимум низа.....	107
8.2.2. Уређење низа	109
8.2.3. Уметање у уређени низ	111
8.3. Примери и задаци са низовима	112
9. Матрице	119
9.1. Специфичност матрица.....	119
9.1.1. Коришћење матрица	120
9.1.2. Дефинисање вредности елемената матрице	120
9.1.3. Учитавање и штампање	121
9.2. Рад са матрицама.....	123
9.2.1. Главна и споредна дијагонала матрице.....	125
9.2.2. Генерисање матрице	128
Кратак преглед коришћене синтаксе.....	137
9.3. Блок наредби потпрограма	137
9.4. Наредба додељивања	138
9.5. Наредбе гранања	138
9.6. Наредбе петљи.....	139
9.7. Типови података	139
9.7.1. Кориснички типови података.....	140
Закључак.....	141
Листа слика	143
Листа табела.....	144
Листа урађених примера	145
Листа задатака.....	147
Листа програмских кодова.....	149

Литература	151
------------------	-----