



NACIONALNI CENTAR ZA VANJSKO  
VREDNOVANJE OBRAZOVANJA

Identifikacijska  
naljepnica

PAŽLJIVO NALIJEPI TI

# INFORMATIKA

Pomoćne tablice

INF T D

INF.09.HR.R.T1.08



0303



12



# Informatika

## Pomoćne tablice

### Pomoćne tablice

Tablica 1.  
Binarni brojevi zapisani jednim bajtom

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	0	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	176	192	208	224	240
1	1	17	33	49	65	81	97	113	129	145	161	177	193	209	225	241
2	2	18	34	50	66	82	98	114	130	146	162	178	194	210	226	242
3	3	19	35	51	67	83	99	115	131	147	163	179	195	211	227	243
4	4	20	36	52	68	84	100	116	132	148	164	180	196	212	228	244
5	5	21	37	53	69	85	101	117	133	149	165	181	197	213	229	245
6	6	22	38	54	70	86	102	118	134	150	166	182	198	214	230	246
7	7	23	39	55	71	87	103	119	135	151	167	183	199	215	231	247
8	8	24	40	56	72	88	104	120	136	152	168	184	200	216	232	248
9	9	25	41	57	73	89	105	121	137	153	169	185	201	217	233	249
A	10	26	42	58	74	90	106	122	138	154	170	186	202	218	234	250
B	11	27	43	59	75	91	107	123	139	155	171	187	203	219	235	251
C	12	28	44	60	76	92	108	124	140	156	172	188	204	220	236	252
D	13	29	45	61	77	93	109	125	141	157	173	189	205	221	237	253
E	14	30	46	62	78	94	110	126	142	158	174	190	206	222	238	254
F	15	31	47	63	79	95	111	127	143	159	175	191	207	223	239	255

Oznaka stupca je heksadekadska znamenka zapisana u gornjem kvartetu jednoga bajta, a oznaka retka je heksadekadska znamenka zapisana u donjem kvartetu bajta.

Tako je:

$$41_{16} = 01000001_2 = 65_{10}$$

$$8F_{16} = 10001111_2 = 143_{10}$$

INF T D



12

# Informatika

## Pomoćne tablice

Tablica 2.  
Izvod iz ASCII tablice (ISO-7 tablice)

	0	1	2	3	4	5	6	7
0			SP	0	Ž	P	ž	p
1			!	1	A	Q	a	q
2			"	2	B	R	b	r
3			#	3	C	S	c	s
4			\$	4	D	T	d	t
5			%	5	E	U	e	u
6			&	6	F	V	f	v
7			'	7	G	W	g	w
8			(	8	H	X	h	x
9			)	9	I	Y	i	y
A	LF		*	:	J	Z	j	z
B			+	;	K	Š	k	š
C	CR		,	<	L	Đ	l	đ
D			-	=	M	Ć	m	ć
E			.	>	N	Č	n	č
F			/	?	O		o	

Oznaka stupca je heksadekadska znamenka zapisana u gornjem kvartetu jednoga bajta, a oznaka retka je heksadekadska znamenka zapisana u donjem kvartetu bajta.

Tako je:

$20_{16} = 00100000$  kôd za *SP* (engl. *space*), tj. razmak (prazninu) u tekstu

$0A_{16} = 00001010$  kôd za *LF* (engl. *line feed*), tj. prijelaz u novi red teksta

$0C_{16} = 00001100$  kôd za *CR* (engl. *carriage return*), tj. povratak na početak reda

$41_{16} = 01000001$  kôd za *A* (veliko slovo *A*)

$6B_{16} = 01101011$  kôd za *k* (malo slovo *k*).



# Informatika

Pomoćne tablice

Tablica 3.  
Osnovne naredbe

Opis	Pseudojezik	Pascal	C/C++	Python
Blok naredbi	{ } }	begin end	{ } }	uvlaka
Unos	<u>ulaz</u>	read	scanf	input
Ispis	<u>izlaz</u>	write	printf	print
Pridruživanje	<u>:</u> =	<u>:</u> =	=	=
Grananje	<u>ako je uvjet onda</u> naredba1 <u>inače</u> naredba2;	<u>if uvjet then</u> naredba1 <u>else</u> naredba2;	<u>if (uvjet)</u> naredba1; <u>else</u> naredba2;	<u>if uvjet:</u> naredba1 <u>else:</u> naredba2
Petlja s unaprijed poznatim brojem ponavljanja	<u>za i := p do k činiti</u> naredba;	<u>for i := p to k do</u> naredba;	<u>for (i = p; i &lt;= k; i++)</u> naredba;	<u>for i in range(p, k + 1):</u> naredba
Petlja kod koje nije unaprijed poznat broj ponavljanja, a uvjet se provjerava na početku petlje	<u>dok je uvjet činiti</u> naredba;	<u>while uvjet do</u> naredba;	<u>while (uvjet)</u> naredba;	<u>while uvjet:</u> naredba



# Informatika

## Pomoćne tablice

Tablica 4.  
Aritmetički operatori

Opis	Pseudojezik	Pascal	C/C++	Python
Zbrajanje	+	+	+	+
Oduzimanje	-	-	-	-
Množenje	*	*	*	*
Dijeljenje	/	/	/	/
Cjelobrojno dijeljenje	<u>div</u>	div	/	//
Ostatak cjelobrojnoga dijeljenja	<u>mod</u>	mod	%	%

Tablica 5.  
Logički operatori

Opis	Pseudojezik	Pascal	C/C++	Python
Logički NE	NE	NOT	!	not
Logički I	I	AND	&&	and
Logički ILI	ILI	OR		or

Tablica 6.  
Relacijski operatori

Opis	Pseudojezik	Pascal	C/C++	Python
Manje	<	<	<	<
Manje ili jednako	<=	<=	<=	<=
Veće	>	>	>	>
Veće ili jednako	>=	>=	>=	>=
Jednako	=	=	==	==
Različito	<>	<>	!=	!=

INF T D



12

# Informatika

## Pomoćne tablice

Tablica 7.  
Definirane funkcije

Opis	Pseudojezik	Pascal	C/C++	Python
Apsolutna vrijednost realnoga broja	<code>abs (x)</code>	<code>abs (x)</code>	<code>abs (x)</code>	<code>abs (x)</code>
Kvadrat broja	<code>sqr (x)</code>	<code>sqr (x)</code>	<code>pow (x, 2)</code>	<code>x ** 2</code>
Drugi korijen realnoga broja	<code>sqrt (x)</code>	<code>sqr t (x)</code>	<code>sqr t (x)</code>	<code>sqr t (x)</code>
Zaokruživanje realnoga broja na najbliži cijeli broj	<code>round (x)</code>	<code>round (x)</code>	<code>round (x)</code>	<code>round (x)</code>
Cijeli dio realnoga broja x	<code>trunc (x)</code>	<code>trunc (x)</code>	<code>trunc (x)</code>	<code>trunc (x)</code>

Tablica 8.  
Prioritet operatora

Redni broj	Operatori
1.	<code>()</code>
2.	<code>NE</code>
3.	<code>* / div mod I</code>
4.	<code>+ - I L I</code>
5.	<code>&lt;, &lt;=, &gt;, &gt;=, &lt;&gt;, =</code>

INF T D



12

# Informatika

Prazna stranica

INF T D



12

# Informatika

Prazna stranica

INF T D



12