



Nacionalni centar  
za vanjsko vrednovanje  
obrazovanja

Identifikacijska  
naljepnica

PAŽLJIVO NALIJEPI

# INF

## INFORMATIKA

Pomoćne tablice

INF T D

INF.30.HR.R.T1.04



23528



12

# Informatika

## Pomoćne tablice

### Pomoćne tablice

Tablica 1.  
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 (praznina) 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 retka

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

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

Tablica 2.  
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	%	%



# Informatika

## Pomoćne tablice

Tablica 3.  
Logički operatori

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

Tablica 4.  
Relacijski operatori

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

Tablica 5.  
Definirane funkcije

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

Tablica 6.  
Prioritet operatora

Redni broj	Operatori
1.	()
2.	NE
3.	*, /, <u>div</u> , <u>mod</u> , I
4.	+, -, ILI
5.	<, >, <=, >=, <>, =



Tablica 7.  
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	ako je uvjet <u>onda</u> naredba1 <u>inače</u> naredba2;	<b>if</b> uvjet <b>then</b> naredba1 <b>else</b> naredba2;	<b>if</b> (uvjet) naredba1; <b>else</b> naredba2;	<b>if</b> uvjet: naredba1 <b>else</b> : naredba2
Petlja s unaprijed poznatim brojem ponavljanja	za i := p do k <u>činiti</u> naredba;	<b>for</b> i := p to k do naredba;	<b>for</b> (i = p; i <= k; i++) naredba;	<b>for</b> i in range(p, k + 1): naredba
Petlja kod koje nije unaprijed poznat broj ponavljanja, a uvjet se provjerava na početku petlje	<u>dok je</u> uvjet <u>činiti</u> naredba;	<b>while</b> uvjet <b>do</b> naredba;	<b>while</b> (uvjet) naredba;	<b>while</b> uvjet: naredba

