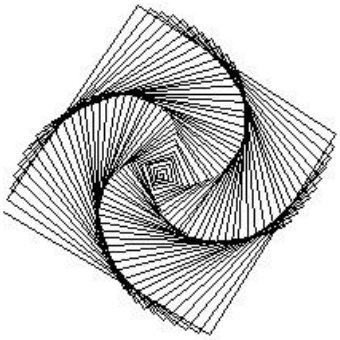
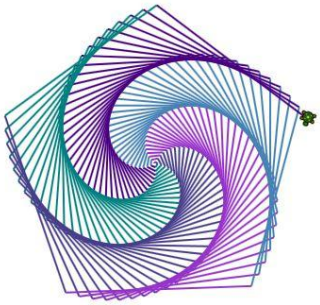
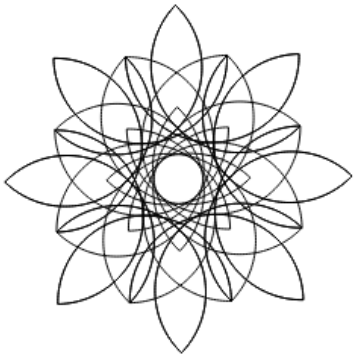
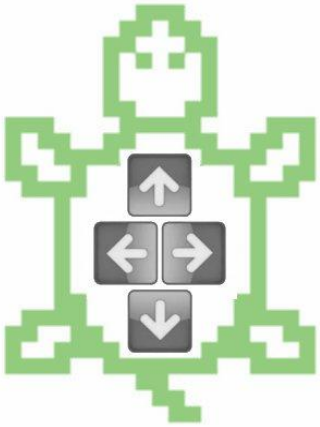
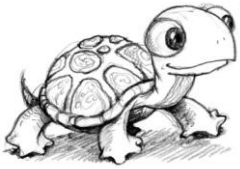




8.B-ENIGMATIK

PIECE OF CAKE



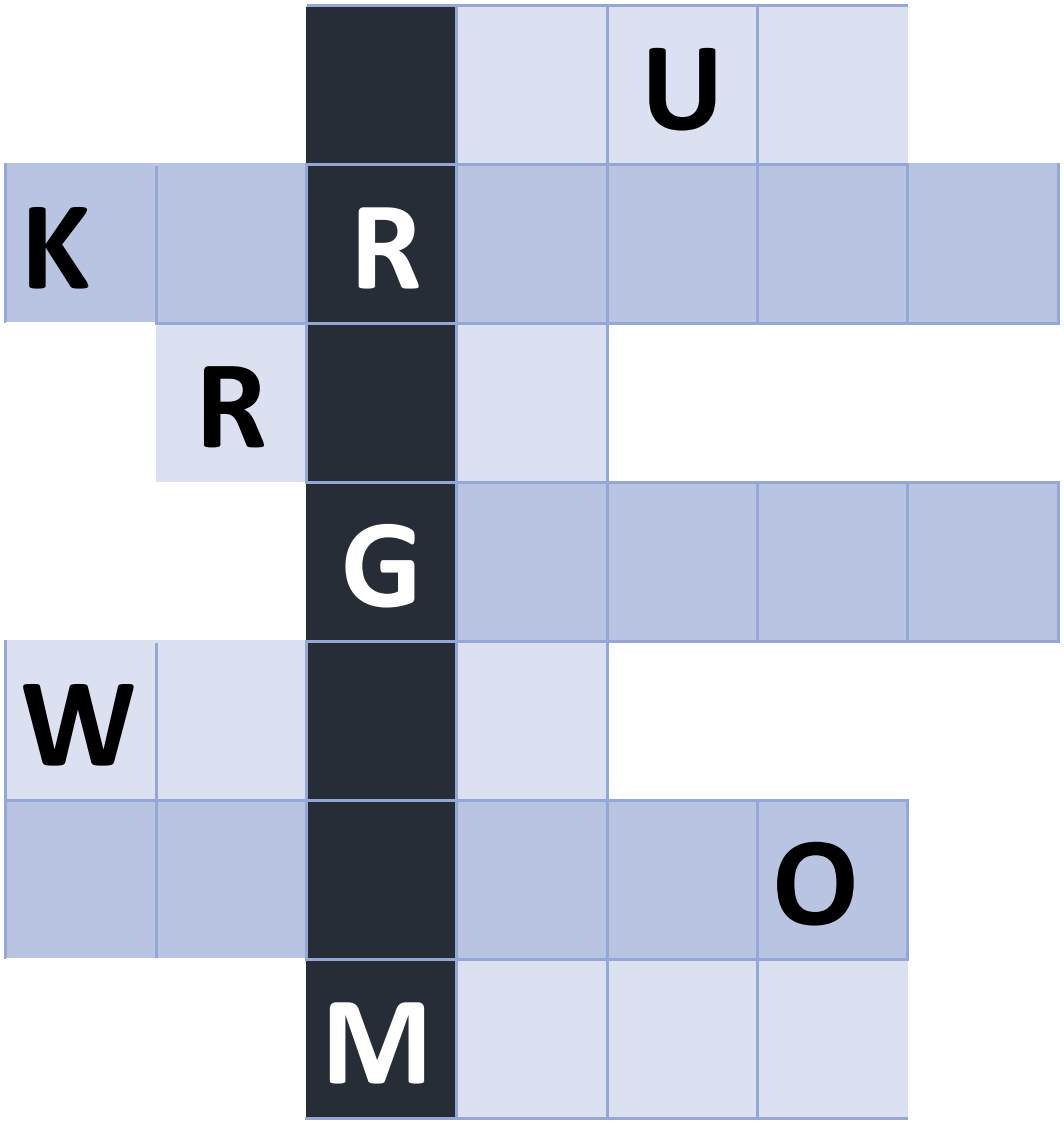
2013./2014.god.



PROGRAMIRANJE

1. Drugo ime osnivača Apple-a (Steven P___ Jobs)
2. Koja je životinja u Programskom jeziku Logo?
3. Ime najpoznatijeg tvorca igara (Monkey Island, R____ Gilbert)
4. Kako se zove najbogatiji programer? (Osnivač Microsofta Bill G_____)
5. Program u kojem pišemo dokumente: W_____
6. Druga riječ za drvo (simetrično ili binarno _____)
7. Osnivač Facebooka (M____ Zuckerberg)

Izradile: Denisa Malkoč i Alma Smajić 8.b



2013./2014.god.

PROGRAMIRANJE

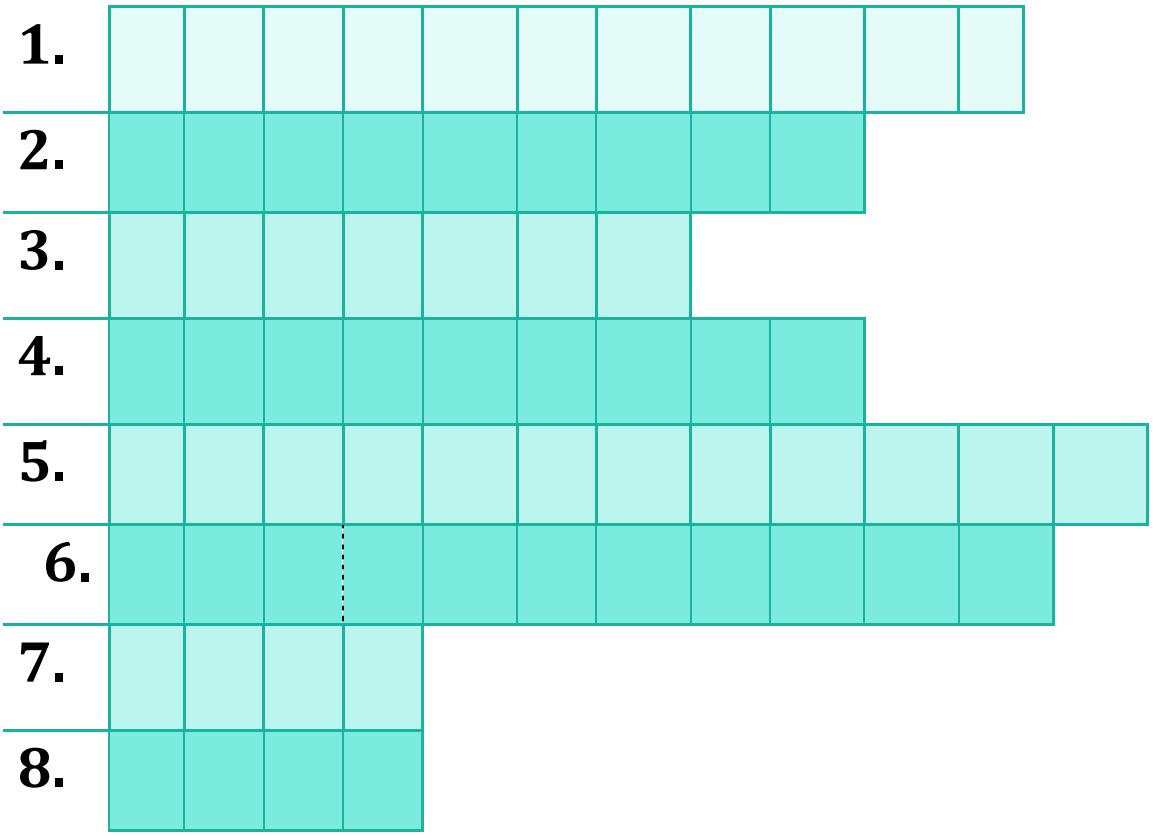
p	o	w	e	r	p	o	i	n	t
f	r			t	p			a	w
a	l	o	g	o	r		t	v	i
c	l	i	g	r	i	c	e	i	t
e	o	v	o	r	k	t	n	g	t
b	g	i	o	e	a	u	r	a	e
o	i	r	g	n	z	m	e	c	r
o	n	u	l	t		b	t	i	
k		s	e			l	n	j	
c	h	a	t			r	i	a	

NAĐI POJMOVE:

FACEBOOK, POWERPOINT, TORRENT, NAVIGACIJA, TWITTER, IGRICE, PRIKAZ, GOOGLE, CHAT, VIRUS, PROGRAM

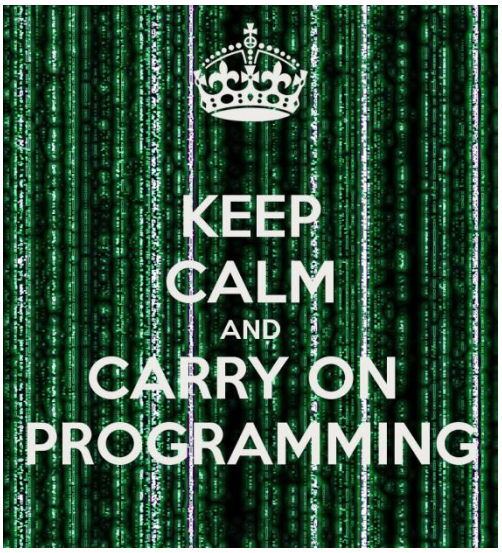
2013./2014.god.

Programiranje



Pitanja:

1. Engleski naziv za programiranje
2. Postupak izrade programa
3. Programski jezik pretvara se u _____ jezik
4. Osoba koja stvara program
5. Vrsta programiranja
6. Prva programerka
7. Najpoznatiji objektno orijentirani jezik
8. Funkcijski programski jezik



Izradile: Nika i Lucija Juraga 8.b

2013./2014.god.

Programiranje

1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												

1.Proces stvaranja programa

2. Programski jezik kojim se služimo u školi

3. Osobe koje stvaraju programe

4. Jedan od najpopularnijnih programskih jezika za kućna računala

5. Programski jezik opće namjene i srednje razine s podrškom za objektno orijentirano programiranje

6. Objektno orijentirani programski jezik koji su razvili James Gosling, Patrick Naughton i drugi inženjeri u tvrtci Sun Microsystems

7. Niži simbolički jezik orijentiran računalu

Izradili:Karlo Blarežina Popović i Marta Pušić

Programiranje,logo,programeri,basic,C++,asambler

2013./2014.god.

programiranje

1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						

1. osnovna kontrola grafičkog korisničkog sučelja, okvir na koji smještamo druge kontrole

2. programski jezik

3. procedure i funkcije ugrađene u programski jezik

4. poznata stranica za postavljanje i dogovaranje na anonimna pitanja

5. funkcija koja vraća drugi korijen zadane pozitivne vrijednosti

6. funkcija koja vraća vrijednost,potenciju zadanog broja

Lea Udovičić i Toni Šegota 8.b

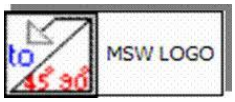
2013./2014.god.

Programiranje

A	P	Ž	B	G	U	F	U	B	J
J	R	M	A	W	H	R	K	I	T
O	O	NJ	S	I	S	A	E	N	H
L	G	B	I	S	C	K	H	A	G
B	R	L	C	D	L	T	O	R	B
A	A	J	A	V	A	A	E	N	E
T	M	U	B	O	P	L	S	O	D
S	I	M	E	T	R	I	Č	N	O

Pronađi pojmove u osmosmjerci:

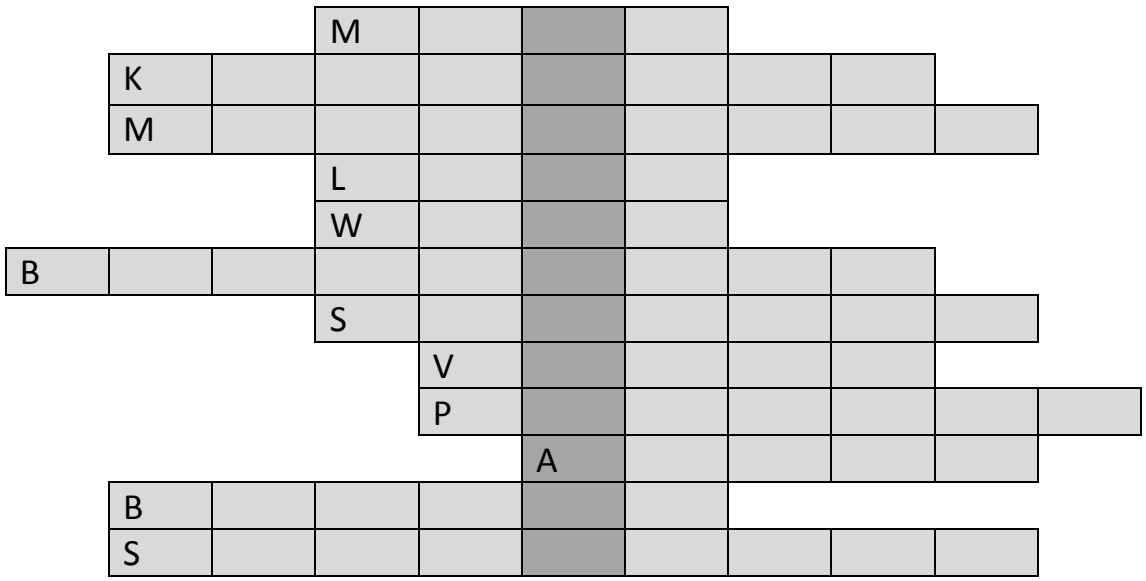
programi, binarno, simetrično, stablo, fraktali, java, basic



Napravili: David Đole Đorić i Dorotea Šindilj

2013./2014.god.

PROGRAMIRANJE



1. U _____ SPREMAMO SVE PODATKE!

2. PISANJE NAREDBI NEKI PROGRAMSKIM JEZIKOM.

3. NAJPOZNATIJI OPERATIVNI SUSTAV

4. PROGRAMSKI JEZIK

5. PROGRAM ZA PISANJE

6. IZUMITELJ MICROSOFTA

7._____ GALAXY S4

8. APLIKACIJA ZA BESPLATNE RAZGOVORE

9. _____SKI JEZIK

10. TVRTKA KOJU JE OSNOVAO STEVE JOBS

11. PAINT NA HRVATSKOM

12. OSNIVATELJ TVRTKE APPLE

RJEŠENJA:mapa,kodiranje,microsoft,logo,word,bill gates,samsung,viber,program,apple,bojanje,steve jobs.

IZRADILI: IVAN M. I VALTER O.

2013./2014.god.

PROGRAMIRANJE

(križaljka)

1.____ ____ je stablo u kojem je lijeva strana identična drugoj.

2. Početak i kraj programa.

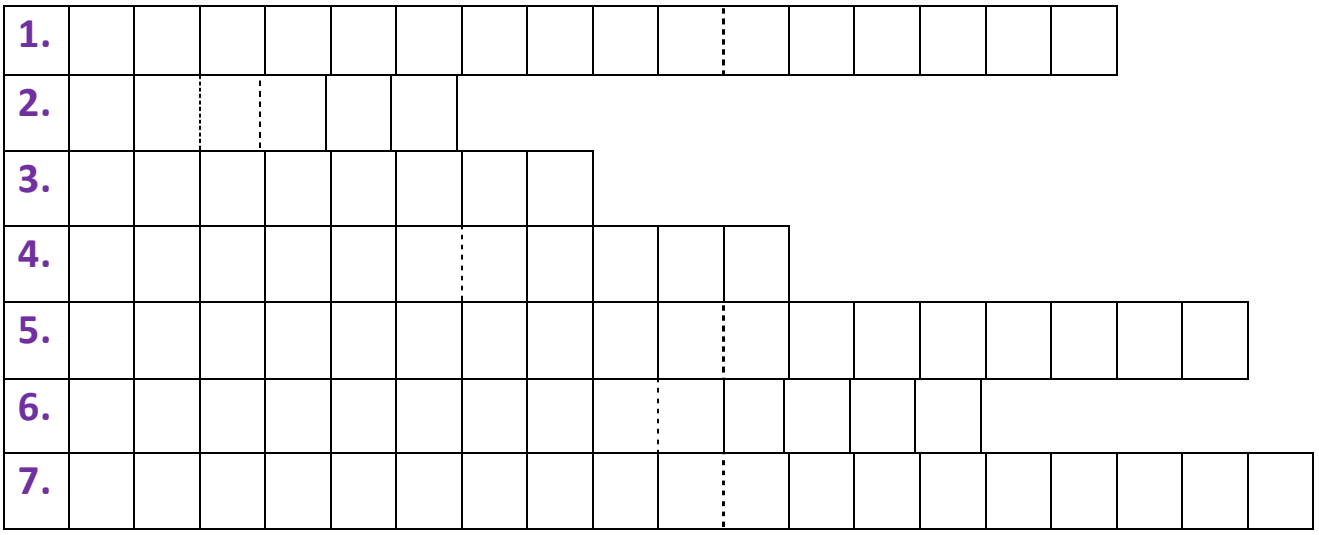
3. Geometrijski crteži u kojih se dio crteža ogleda u ukupnom crtežu.

4. Omogućuju odabir brojčanih vrijednosti pomicanjem klizača.

5. Procedura koja vraća jednu vrijednost kao rezultat obrade nadređenom programu.

6. Objekti su grafičkog sučelja kojima zadajemo naredbe,pokrećemo programe itd.

7. Vrsta je rekurzije u kojoj program sam sebe poziva više puta s izmijenjenim vrijednostima ulaznih varijabli.



RJEŠENJA: *Simetrično stablo,To i AND, Fraktali, Klizne trake, Programska funkcija, Naredbeni gumbi, Višestruka rekurzija*

Kaja Radošević,8.b

2013./2014.god.