

Inicijalni test iz Programiranja

a) Osnovni koncepti

1. Šta je promenljiva u programiranju? Kako se koristi? Navesti primer deklaracije promenljive.
2. Objasniti razliku između konstante i promenljive. Navesti primer za obe u C ili C#.

b) Tipovi podataka

3. Navesti osnovne tipove podataka u C ili C#. Objasniti razliku između celobrojnih (int) i realnih brojeva (float/double).
4. Kako se koristi **char** tip podataka? Navesti primer kako se može definisati i koristiti u programu.

c) Kontrolne strukture

5. Šta je **if-else** struktura? Navesti primer upotrebe u C ili C#.
6. Objasniti kako funkcioniše **for** petlja. Navesti primer programskog koda za brojanje od 1 do 10.

d) Funkcije

7. Šta je funkcija u programiranju? Kako se definiše i poziva u C ili C#?
8. Navesti primer jednostavne funkcije koja vraća zbir dva broja.

e) Nizovi i pokazivači

9. Kako se definiše i koristi niz (*array*) u C ili C#? Navesti primer.
10. Objasniti šta su pokazivači u C i kako se koriste za pristup elementima niza.

f) Rad sa stringovima

11. Kako se definiše *string* u C#? Kako se razlikuje od niza karaktera u C?
12. Navesti primer kako se može koristiti funkcija za spajanje dva stringa u C ili C#.

g) Osnove objektno-orijentisanog programiranja (OOP)

13. Šta je klasa u C#? Kako se kreira i koristi?
14. Objasniti koncept enkapsulacije u OOP-u.

h) Rad sa datotekama (opciono)

15. Kako se otvara i čita tekstualna datoteka u C ili C#? Navesti jednostavan primer.
16. Kako se koristi **StreamWriter** u C# za zapisivanje u datoteku?

i) Error handling

17. Šta su greške (*errors*) u programiranju i kako se mogu obraditi u C# pomoću **try-catch** bloka?
18. Navesti primer upotrebe **try-catch** bloka za obradu grešaka.

j) Logičke operacije i uslovi

19. Objasniti kako funkcionišu logičke operacije (**&&**, **||**, **!**). Navesti primer korišćenja.
20. Kako se koristi **switch-case** struktura? Navesti primer.