

ALGORITAM SLIJEDA

Zadatak 1: Uključivanje računala

Koraci:

- Početak
- Uključi računalo
- Pričekaj učitavanje
- Upiši korisničko ime
- Upiši lozinku
- Pritisni Enter
- Kraj

Zadatak 2: Pranje ruku

Posloži korake:

- Obriši ruke
- Isperi ruke
- Početak
- Smoči ruke
- Nanesite sapun
- Trljaj ruke
- Otvori slavinu
- Zatvori slavinu
- Kraj

[illegible]

ALGORITAM GRANANJA

Zadatak 5: Parni ili neparni broj

Koraci algoritma:

1. Početak
2. Učitaj broj
3. **Ako je** broj djeljiv s 2
 - **DA** → ispiši „Broj je paran“
 - **NE** → ispiši „Broj je neparan“
4. Kraj

Zadatak 6: Kišobran

Koraci algoritma:

1. Početak
2. Učitaj informaciju pada li kiša
3. **Ako** pada kiša
 - **DA** → uzmi kišobran
 - **NE** → ne uzimaj kišobran
4. Kraj

Zadatak 7: Veći broj

Koraci algoritma:

1. Početak
2. Učitaj broj A
3. Učitaj broj B
4. **Ako je** A veći od B
 - **DA** → ispiši A
 - **NE** → ispiši B
5. Kraj

Zadatak 8: U školu ili ne

Koraci algoritma:

1. Početak
2. Učitaj informaciju je li danas radni dan
3. **Ako je** radni dan
 - **DA** → idi u školu
 - **NE** → ostani kod kuće
4. Kraj

Zadatak 9: Prolaz / pad

Koraci algoritma:

1. Početak
2. Učitaj broj bodova
3. **Ako je** broj bodova ≥ 50
 - **DA** → ispiši „Prolaz“
 - **NE** → ispiši „Pad“
4. Kraj

Zadatak 10: Toplo ili hladno

Koraci algoritma:

1. Početak
 2. Učitaj temperaturu
 3. **Ako je** temperatura ≥ 20 °C
 - **DA** → ispiši „Toplo je“
 - **NE** → ispiši „Hladno je“
 4. Kraj
-

ALGORITAM PONAVLJANJA

Zadatak 11: Brojanje od 1 do 5

Koraci algoritma:

1. Početak
2. Postavi broj = 1
3. **Dok je** broj ≤ 5
 - ispiši broj
 - povećaj broj za 1
4. Kraj

Zadatak 12: Brojevi manji od 10

Koraci algoritma:

1. Početak
2. Učitaj broj
3. **Dok je** broj < 10
 - ispiši broj
 - učitaj novi broj
4. Kraj

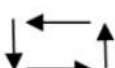
Algoritam 6: Brojanje unatrag

Koraci algoritma:

1. Početak
2. Postavi broj = 10
3. **Dok je** broj ≥ 1
 - ispiši broj
 - smanji broj za 1
4. Kraj

CRTANJE DIJAGRAMA TIJEKA kod algoritma slijeda:

Dijagram tijeka prikazuje algoritam s pomoću grafičkih simbola prikazanih u tablici:

Naredba	Značenje
	početak i završetak algoritma
	ulaz (unos) podataka
	izlaz (ispis) podataka
	obrada (računanje)
	ispitivanje uvjeta (odluka, grananje)
	tijek programa

Tablica 1.2. Simboli dijagrama tijeka

1. Definiranje vrste algoritma (slijed, ponavljanje, grananje).
2. Definiranje ulaznih vrijednosti (**Ulazne vrijednosti** su podatci koje unosiš u program pri izradi ili korištenju. Tipovi podataka ulaznih vrijednosti mogu biti: brojevi, znakovi, logički podaci, ali mi ćemo za sada koristiti samo brojeve)
3. Definiranje obrade (najčešće koristimo matematičke operatore +,-,/,*)
4. Definiranje izlaznih vrijednosti (**Izlazne vrijednosti** su rezultat rada programa. Tipovi podataka izlaznih vrijednosti mogu biti: brojevi, znakovi, logički podaci, ali mi ćemo za sada koristiti samo brojeve)
5. Korištenje dogovorenih simbola za ulaz, obradu, izlaz, početak i kraj.

ALGORITAM SLIJEDA-zadaci:

1. Nacrtaj dijagram tijeka za zbrajanje dva broja.
2. Nacrtaj dijagram tijeka za oduzimanje dva broja.
3. Nacrtaj dijagram tijeka za množenje dva broja.
4. Nacrtaj dijagram tijeka za računanje opsega pravokutnika.
5. Nacrtaj dijagram tijeka za računanje površine pravokutnika.
6. Nacrtaj dijagram tijeka za program koji računa aritmetičku sredinu (prosjeak) triju brojeva.

CRTANJE DIJAGRAMA TIJEKA kod algoritma grananja:

Dijagram tijeka prikazuje algoritam s pomoću grafičkih simbola prikazanih u tablici:

Naredba	Značenje
	početak i završetak algoritma
	ulaz (unos) podataka
	izlaz (ispis) podataka
	obrada (računanje)
	ispitivanje uvjeta (odluka, grananje)
	tijek programa

Tablica 1.2. Simboli dijagrama tijeka

1. Definiranje vrste algoritma (slijed, ponavljanje, grananje).
2. Definiranje ulaznih vrijednosti (**Ulazne vrijednosti** su podatci koje unosiš u program pri izradi ili korištenju. Tipovi podataka ulaznih vrijednosti mogu biti: brojevi, znakovi, logički podaci, ali mi ćemo za sada koristiti samo brojeve).
3. Definiranje logičkog uvjeta (**Logički uvjet** je izjava za koju možemo reći je li **istinita** ili **nije istinita**. Ovisno o **odgovoru na uvjet**, algoritam se nastavlja **jednom od dva smjera**.) Ovdje najčešće koristimo **logičke operatore**: $<$, $>$, $>=$, $<=$, $=$ i $\neq$.
4. Definiranje obrade (najčešće koristimo matematičke operatore $+$, $-$, $/$, $*$).
5. Definiranje izlaznih vrijednosti (**Izlazne vrijednosti** su rezultat rada programa. Tipovi podataka izlaznih vrijednosti mogu biti: brojevi, znakovi, logički podaci, ali mi ćemo za sada koristiti samo brojeve).
6. Korištenje dogovorenih simbola za ulaz, obradu, izlaz, početak i kraj.

ALGORITAM GRANANJA-zadaci:

1. Nacrtaj dijagram tijeka za program koji od tebe traži unos dva broja. Program ispisuje veći broj.
2. Nacrtaj dijagram tijeka za program koji od tebe traži da uneseš broj. Program ispisuje je li broj pozitivan ili negativan.
3. Nacrtaj dijagram tijeka za program koji od tebe traži da uneseš broj, program ispisuje je li broj veći i jednak 100 ili manji od 100.

Ponovimo:

<https://wordwall.net/hr/resource/104207965/algoritam-informatika-5-razred> - simboli

<https://wordwall.net/hr/resource/732869/informatika/algoritam>