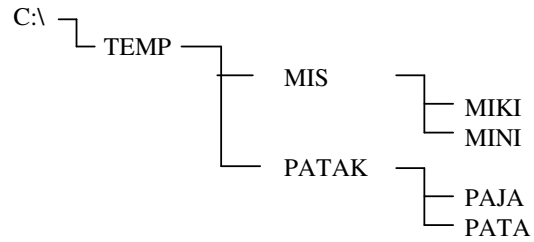


## Metodika nastave računarstva septembar 1997.

1. a) Koristeći Program Manager, kreirati prozor (programsku grupu) koja će nositi naziv: Mirko. U taj novokreirani prozor prekopirati ikone (programske jedinice): File Manager, Control Panel, Windows Setup iz prozora Main. Kreirati prozor pod nazivom Slavko i u njega premestiti i ikonu Notepad iz prozora Accesories. U isti prostor prekopirati i ikonu File Manager iz prozora Mirko.

b) Koristeći File Manager, kreirati sledeću strukturu direktorijuma (kao na slici). U direktorijum MIKI prekopirati sve datoteke sa diska C: koje imaju ekstenziju COM (tj. datoteke \*.COM).



c) Koristeći Notepad, u direktorijumu MINI kreirati tekstualnu datoteku MAU-VAU.BAT, koja treba da ima sadržaj kao na slici.

d) Koristeći Program Manager, kreirati novu ikonu Mau-Vau, pomoću koje će se iz Windowsa moći aktivirati prethodno napravljena batch datoteka MAU-VAU.BAT. Ikona treba da sadrži sličicu različitu od slike koja stoji uz ikonu MS Dos Prompt. Ikona Mau-Vau treba da se nalazi u prozoru Slavko.

e) Zatvoriti sve prozore, sem prozora Mirko i Slavko. Podesiti izgled ova dva prozora tako da se ne preklapaju i da se u prozoru Mirko u jednom trenutku vide tačno dve ikone (File Manager i Control Panel), a u prozoru Slavko tačno jedna ikona (Mau-Vau).

```

CHKDSK
DIR /S
ECHO MAU
ECHO VAU
.
.
.
ECHO MAU
ECHO VAU
  
```

X100

2. Koristeći Word for Windows, u direktorijumu PAJA kerirati dokument PAJA.DOC, čiji se izgled poklapa sa primerom koji sledi (pri tome se slika u tekstu formira korišćenjem programa Paintbrush):

### Apstrakt.

Predlaže se primena GA u rešavanju konkretnih problema nalaženja ekstremne vrednosti funkcije i problema "perfect matching". Algoritmi za rešavanje tih problema se implementiraju na jednoprocorskom računarskom sistemu.

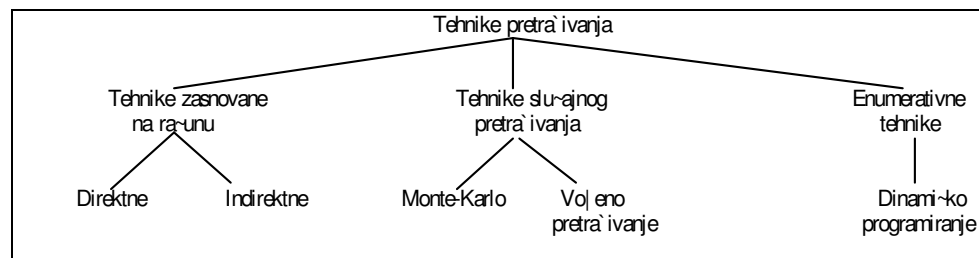
U C programima kojima se realizuju genetski algoritmi se jasno izdvaja celina tj. skup funkcija koji realizuje osnovne genetske operatore (ukrštanje, mutacija) nad prostorom niski (stringova). Taj deo koda se bez ikakve izmene može koristiti za rešavanje i drugih problema.

Razmatraju se veoma obećavajuće mogućnosti rasporeizacije genetskog algoritma (u skladu sa Holandovim rezultatom). Pri tome se najviše pažnje obraća na realizaciju GA u kojoj bi ciljna platforma bila transpjuterski sistem sa topologijom hiperkocke.

### Uvod.

Problem pretraživanja prostora u potrazi za optimalnim rešenjem se proučava od davnina. Tokom tog vremena su razvijene raznovrsne tehnike pretraživanja u potrazi za

optimalnim rešenjem (npr. Njutnova metoda, Metoda gradijentnog spusta, Metoda Monte-Karlo). Sledeća shema (videti shemu desno) prikazuje grubu klasifikaciju tih tehnika.



3. Koristeći Excel, oformiti (i u direktorijumu PATA sačuvati) raširenu tabelu USPEH.XLS, sa podacima o izboru učenika, gde su po vrtama postavljeni učenici u školi, po kolonama predmeti (Srpski jezik, Matematika, Strani jezik, Računarstvo i informatika), a na kraju (kao poslednja vrsta, odnosno kolona) treba da bude prosečan uspeh svakog od učenika i prosečan uspeh za svaki od predmeta. Prva kolona treba da sadrži imena učenika (ima ih pet), a prva vrsta imena predmeta. Formirati grafikon, histogramskog tipa, koji će prikazati u prosečan uspeh svakog od učenika odeljenja iz tabele.