

Metodika nastave računarstva

juni 2004.

1. a) Koristeći Windows Explorer, kreirati na radnoj površini folder koji će nositi naziv: MNR. U taj folder prekopirati prečiće na: sve dokumente koji će biti kreirani tokom daljeg rada programa. Koristeći Windows Explorer, kreirati folder MNR u korenom folderu diska D.

b) Koristeći Internet Explorer ili Netscape Navigator, u folder D:\MNR sačuvati neku stranu koja sadrži objašnjena HTML tagova i atributa koji se koriste za opis okvira, za kreiranje i opis vrsta i ćelija u tabelama i za opis različitih načina markiranja radi prikazivanja teksta na željeni način.

c) Poslati sa svog naloga na adresu vladaf@matf.bg.ac.yu poruku koja kao dodatak sadrži zip fajl u kom su spakovani svi prethodno pronađeni fajlovi.

2. a) Koristeći Word for Windows, u folderu D:\MNR kreirati dokument MET.DOC, koji će sadržati tabelu u kojoj su popisani prethodno pomenuti tagovi i njihovi atributi. Svakom tagu i atributu treba da odgovara jedna rečenica koja opisuje njegovu svrhu. Zaglavlja tabela treba da imaju centralno poravnanje, za jedan veću veličinu fonta u odnosu na tekst i da budu masna). Tabela treba da bude uokvirena dvostrukom linijom, a ćelije u njoj jednostrukom, dok druga treba da bude uokvirena jednostrukom linijom a ćelije unutar nje isprekidanom linijom. U produžetku tog dokumenta treba da se nađe sledeći tekst:

Među istraživačima u oblasti računarskih nauka je uobičajena klasifikacija po kojoj se GA, kao i druge tehnike Evolucionog programiranja, smeštaju u tzv. Soft computing - zajedno sa Fazi logikama i Neuralnim mrežama.

Veliki interes koji su GA pobudili u akademskim krugovima se može kvantifikovati brojem shareware i public domain programskih paketa koje su razvili istraživači u ovoj oblasti. Tih paketa ima više desetina, a od njih su najpoznatiji i najpopularniji: BUGS (Joshua Smith); DGenesis (Erick Cantu-Paz); DOUGAL (Brett Parker).

Stav 5. Verovatnoća izbora tj. prelaska u sledeću generaciju data sa $(p_s(a_j^i))$:

Na ovom mestu umesto teksta treba da se centrirano postavi dijagram-drvo, gde je u korenu drveta <HTML>, njegova deca su ostali popisani tagovi a deca njihove dece su odgovarajući atributi za svaki od ovih tagova.

b) Koristeći Notepad, napraviti HTML stranu MET.HTML u D:\MNR koji će sadržavati spisak definicija prethodno popisanih tagova i atributa. Za definisanje koristiti odgovarajući HTML tag. U produžetku HTML strane treba da se nalazi centrirana slika koja izgleda isto kao radni ekran Notepad aplikacije.

3. a) Koristeći Excel, oformiti (i u direktorijumu D:\MNR sačuvati) raširenu tabelu LIGA.XLS, gde su po vrstama i po kolonama predstavljeni klubovi, a svako polje u preseku vrsta i kolona sadrži rezultat – dva broja razdvojena dvotačkom. Ukoliko utakmica nije igrana, polje je prazno. U jednom regionu tabele smestiti statistiku: spisak klubova, broj utakmica koje je taj klub odigrao kao domaćin i kao gost, kao i ukupan broj osvojenih bodova (pobeda nosi 3 boda, nerešen rezultat 1, a poraz 0 bodova), te ukupan broj postignutih i primljenih golova. Potom u drugom regionu tabele sortirati statističke podatke tako da se napred nađu klubovi koji imaju više bodova. Ako dva kluba imaju jednako bodova ispred je onaj klub koji je odigrao manje utakmica, a ako su i po tom kriterijumu isti, prednost ima klub sa boljom gol razlikom.

c) Napraviti, korišćenjem Microsoft Acces-a, potrebne definicije tabela i veza koje dobro modeliraju informacije o klubovima i rezultatima. Potom napuniti oformljene tabele sa podacima koji su u prethodnom delu zadatka – po potrebi i ručno dodati nedostajuće podatke.