

Metodika nastave računarstva septembar 2004.

1. a) Koristeći Windows Explorer, kreirati na radnoj površini folder koji će nositi naziv: Računarstvo. U taj folder prekopirati prečice 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 strane koje sadrže pet različitih magičnih kvadrata.
- 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 u obliku tabele sadržati prethodno pronađene magične kvadrate. Prva tabela treba da budu uokvirene dvostrukom linijom, a ćelije u njoj jednostrukom, dok ostale treba da bude uokvirena jednostrukom linijom a ćelije unutar nje isprekidanom linijom. Svaka ćelija tabele treba da ima različitu boju. U produžetku tog dokumenta treba da se nađe sledeći tekst:

Među istraživačima u oblasti računarskih nauka se proučava sledeća formula:

$$\prod_{i=0}^{10} x_i \leq A^x$$

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 ($p_s(a_j^t)$):

- b) Koristeći Notepad, napraviti HTML stranu MET.HTML u D:\MNR koji će izgledati isto kao što izgleda početna strana vaše prejentacije, s tim što boja pozadine treba da bude tamnoplava, boja teksta žuta, sve veličine slova za jedan veće od originala, sva nabiranja da koriste ispunjen disk kao «bullet». U produžetku HTML strane treba da se nalazi centrirana slika koja izgleda isto kao radni ekran Notepad aplikacije.

3. 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.

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