

0.	Osnove programskog jezika C – ponavljanje	1
0.1.	Zapisi algoritama	1
0.2.	Programski jezik C – ponavljanje	2
0.2.1.	Razvojno okruženje Code::Blocks i pokretanje prvog programa	4
0.2.2.	Linijska algoritamska struktura	9
0.2.3.	Razgranata algoritamska struktura	11
0.2.4.	Ciklička algoritamska struktura	14
0.3.	Polja – jednodimenzionalna, dvodimenzionalna i stringovi	19
0.3.1.	Jednodimenzionalna polja	20
0.3.2.	Dvodimenzionalna polja	22
0.3.3.	Nizovi znakova – stringovi	25
	Sažetak	29
1.	Funkcije	33
1.1.	Definiranje funkcije	37
1.1.1.	Prototip funkcije	37
1.1.2.	Tipovi funkcija	37
1.1.3.	Naredba <code>return</code>	37
1.1.4.	Određivanje imena funkcije	38
1.1.5.	Parametri funkcije – prijenos parametara	38
1.1.6.	Tijelo funkcije	40
1.2.	Poziv funkcije	41
1.2.1.	Redoslijed izvršavanja naredbi prilikom poziva funkcije	43
1.3.	Funkcija tipa <code>void</code>	48
1.4.	Funkcija bez parametara	52
1.5.	Rekurzivne funkcije	55
1.5.1.	Opći oblik rekurzivne funkcije	57
	Sažetak	64

2.	Pokazivači	65
2.1.	Osnovni pojmovi o pokazivačima	68
2.1.1.	Operator referenciranja	68
2.1.2.	Deklinacija i inicijalizacija pokazivača	68
2.1.3.	Operator dereferenciranja	70
2.2.	Aritmetika pokazivača	73
2.3.	Funkcije i pokazivači	77
2.4.	Polja i pokazivači	80
2.4.1.	Učitavanje i ispis elemenata polja preko pokazivača	81
2.5.	Prijenos polja u funkciju	87
2.6.	Pokazivači na niz znakova	91
2.5.1.	Učitavanje i ispis stringa preko pokazivača	91
	Sažetak	96
3.	Algoritmi za pretraživanje i sortiranje	99
3.1.	Pretraživanje jednodimenzionalnog polja	99
3.1.1.	Slijedno (linearno) pretraživanje polja	99
3.2.	Načini sortiranja jednodimenzionalnog polja	101
3.3.	Sortiranje razmjenom (engl. <i>selection sort</i>)	102
3.3.1.	Poboljšani algoritam za sortiranje razmjenom	107
3.4.	Sortiranje metodom mjehurića (engl. <i>bubble sort</i>)	110
3.4.1.	Poboljšano sortiranje metodom mjehurića	114
	Sažetak	120
4.	Strukture	123
4.1.	Osnovni pojmovi o strukturama	124
4.1.1.	Opći oblik strukture (deklaracija)	124
4.1.2.	Inicijalizacija strukture	125
4.1.3.	Pristupanje elementima strukture	126
4.2.	Polja tipa strukture	130
	Sažetak	134
5.	Datoteke	135

5.1. Otvaranje i zatvaranje datoteke	136
5.2. Upis i ispis podataka u tekstualnu datoteku	138
5.2.1. Funkcija <code>feof</code>	143
5.3. Upis i ispis podataka u binarnu datoteku	147
Sažetak	161

6. Grafika 163

6.1. Pokretanje prvog programa u C-u koji sadrži elemente grafike	163
6.2. Funkcije za rad s grafikom	165
6.2.1. Crtanje točke	167
6.2.2. Crtanje linije	169
6.2.3. Određivanje stila linija, uzorka punjenja oblika te boje	172
6.2.4. Funkcije za pisanje i uređivanje teksta	175
6.2.5. Crtanje pravokutnika	177
6.2.6. Funkcije za crtanje – kružnica i elipsa	179
6.2.7. Funkcije za crtanje – mnogokuti	184
6.2.8. Funkcije za crtanje – kvadar	185
6.3. Izrada različitih crteža i animacija	187
6.3.1. Funkcije za rad s mišem	187
6.3.2. Rad s tipkovnicom	187
Sažetak	192

Popis programa	193
----------------------	-----

Popis korištenih biblioteka i funkcija	194
--	-----

Dodatci	195
---------------	-----

Kazalo pojmova	198
----------------------	-----

Literatura	200
------------------	-----
