

<b>1.</b>	<b>Zapis podataka u sklopovima računala</b>	<b>1</b>
1.1.	Brojevnih sustavi	1
1.2.	Pretvaranje u dekadski iz binarnog, oktalnog i heksadekadskog brojevnog sustava	5
1.3.	Pretvaranje u binarni, oktalni i heksadekadski iz dekadskog brojevnog sustava	8
1.4.	Direktna pretvorba iz binarnog u oktalni i heksadekadski brojevni sustav	11
1.5.	Direktna pretvorba iz oktalnog i heksadekadskog u binarni brojevni sustav	13
1.6.	Binarna aritmetika	19
1.7.	Prikaz podataka u sklopovima računala	23
1.8.	Zapis cijelih brojeva u memoriji računala	24
1.9.	Zapis realnih brojeva u memoriji računala	32
1.10.	Zapis znakova u sklopovima računala	37
1.11.	Dodatni zadatci – zapis podataka u sklopovima računala	39
<b>2.</b>	<b>Algoritmi</b>	<b>41</b>
2.1.	Osnovni pojmovi algoritama	41
2.2.	Svojstva algoritama	41
2.3.	Zapisi algoritama	42
2.4.	Naredba pridruživanja	43
2.5.	Osnovne algoritamske strukture	49
2.5.1.	Linijska algoritamska struktura	49
	Problemski zadatci – linijska algoritamska struktura	51
2.5.2.	Razgranata algoritamska struktura – grananje	54
	Problemski zadatci – razgranata algoritamska struktura	59
2.5.3.	Ciklička algoritamska struktura – petlja	62
	Problemski zadatci – ciklička algoritamska struktura	70
<b>3.</b>	<b>Uvod u programski jezik C</b>	<b>77</b>
3.1.	Osnovna struktura programa u programskom jeziku C	77
3.2.	Opća pravila pisanja programa	79
3.3.	Osnovni tipovi podataka	80
3.4.	Funkcija za ispis podataka	82
3.5.	Funkcija za upis podataka	88
3.6.	Izrazi	90
3.7.	Operatori	90
3.8.	Matematičke funkcije	95
	Problemski zadatci – linijska struktura programa	98

<b>4.</b>	<b>Grananje u programu</b>	<b>111</b>
4.1.	Jednostruko grananje	111
4.2.	Dvostruko grananje	116
	Problemski zadatci – jednostruko i dvostruko grananje	122
4.3.	Višestruko grananje	128
	Problemski zadatci – višestruko grananje	138
<b>5.</b>	<b>Programske petlje</b>	<b>151</b>
5.1.	Programska petlja <code>for</code> s poznatim brojem ponavljanja	151
5.2.	Programska petlja <code>while</code> s ispitivanjem uvjeta ponavljanja na početku	157
5.3.	Programska petlja <code>do-while</code> s ispitivanjem uvjeta ponavljanja na kraju	161
5.4.	Ugniježdene petlje	170
	Problemski zadatci	172
<b>6.</b>	<b>Polja</b>	<b>181</b>
6.1.	Jednodimenzionalna polja	181
6.2.	Dvodimenzionalna polja	187
6.3.	Nizovi znakova – stringovi	193
	Problemski zadatci – jednodimenzionalna polja	198
	Problemski zadatci – dvodimenzionalna polja	209
	Problemski zadatci – nizovi znakova – stringovi	213