

IME I PREZIME

BROJ INDEKSA

1. Neka su promenljive deklarisanе na sledeći način

```
int s[20], c;
```

Kojom komandom bi se učitale, a kojom bi bile ispisane vrednosti na koje one ukazuju (kada su u pitanju pointeri), tj. koje sadrže (kada su u pitanju primitivni tipovi)?

2. Šta će biti rezultat printf naredbe

```
printf("%d\n", (25&12)>>2);
```

3. Ako je dat deo koda:

```
int *a,*b;
```

```
int x = 4, y = 10;
```

```
a = &x;
```

```
b = a;
```

```
a = &y;
```

```
printf("%d %d\n", *a,*b);
```

šta će biti rezultat printf naredbe?

4. Neka je f definisana na sledeći način

```
#include <stdio.h>
```

```
void f(int x, int *y){
```

```
    if (x>3) return 2;
```

```
    else return 5;
```

```
    return 10;
```

```
}
```

Za kakve/koje vrednosti argumenata će f vratiti 10?

5. Ako je

```
int a[]={1,2,5,10,14};
```

```
int i=0;
```

koji će od sledećih izraza imati vrednost 'tačan'

a) $a[i+1] == a+1$;

b) $a[i+1] == *a+1$;

c) $a[i+1] == *(a+1)$;

d) $\&a[i+1] == a+1$;

e) $\&a[i+1] == *a+1$;

f) $\&a[i+1] == *(a+1)$;

6. Ako je

```
int a[]={1,5,1,2,1};
```

```
int *b;
```

```
b=a+1;
```

u izraz

```
( * b + 1 + * a ) == ( * b + 2 )
```

umetnuti zagrade tako da izraz bude tačan.

7. Šta je rezultat sledećeg programa?

```
#include <stdio.h>
union brojevi{
    int broj;
    long veci;
};
main(){
    union brojevi a;
    a.veci=250;
    a.broj=5;
    printf("%ld",a.veci+10);
}
```

8. Ako je main definisan ovako

```
main(int argc, char* argv[])
kako bi pokrenuli program sa dva argumenta Pera i Mika?
```

9. Napisati program koji će ispisati broj pojava slova A (velikog i malog) u fajlu PRIMER.TXT.

10. Definisati strukturu tacka koja sadrži dve int promenljive x i y.

F-ja **rastojanje** ima sledeći potpis

```
float* rastojanje(struct tacka *a, struct tacka *b);
```

a) Nati napisati programski kod same f-je

b) U glavnom programu definisati niz od tri tacke sa koordinatama (2,3),(3,4) i (5,6) i korišćenjem f-je rastojanje izračunati obim trougla čije su tačke date u nizu.