

## Sadržaj

Uvod .....	3
Programski jezici .....	4
Pascal programski jezik .....	4
Uvod u turbo paskal .....	5
Basic (programski jezik) .....	10
Osnovne naredbe u programskom jeziku Basic .....	12
Fortran .....	14
C (programski jezik) .....	15
C plus plus .....	17
Java programski jezik .....	17
Zaključak .....	19
Literatura .....	20

## Uvod

Elektronski računari postali su danas pribor kojim se svakodnevno koristimo kako bismo sebi olakšali posao ili se zabavili. Prvi navod će mnogi poricati, navodeći kao kontraargument činjenicu da im je za podizanje novca u banci pre trebalo znatno manje vremena nego otkad su šalteri kompjuterizovani. Međutim, činjenica je da su mnogi poslovi danas nezamislivi bez računara; u krajnjoj liniji, dokaz za to je tekst koji upravo čitate koji je u potpunosti napisan pomoću računara.

Sam računar, čak i kada se uključi na niskonaponsku mrežu, nije u stanju da uradi ništa korisno. Na današnjim računarima se ne može čak ni zagrejeti jelo, što je inače bilo moguće na računarima sa elektronskim cevima. Ono što vam nedostaje je pamet neophodna za koristan rad računara: programi, programi, ... i samo programi. Pod programom podrazumevamo niz naredbi u mašinskom jeziku koje procesor u vašem računaru izvršava i shodno njima obrađuje podatke, izvodi matematičke proračune, ispisuje tekstove, iscrtava krive na ekranu itd. Pokretanjem programa sa diska, diskete ili kompaktnog diska (CD-ROM-a), program se učitava u radnu memoriju računara i procesor počinje sa mukotrpnim postupkom njegovog izvršavanja.

Možemo govoriti o četiri faze kod pravljenja programa:

1. pisanje izvornog koda
2. prevođenje izvornog koda,
3. povezivanje u izvršni kod i
4. testiranje programa.

Da bi se za neki program moglo reći da je uspešno napravljen, treba uspešno proći kroz sve četiri faze. Kao i svaki drugi posao, i pisanje programa zahteva određeno znanje i veštinu. Prilikom pisanja programera vrebaju Scile i Haribde, danas poznatije pod nazivom greške ili bugovi (engl. bug - stenica) u programu. Ako se pojave greške u nekoj od faza izrade programa, izvorni kôd treba doraditi i ponoviti sve prethodne faze. Zbog toga postupak izrade programa nije pravolinijski, već manje-više podseća na mukotrpano kretanje u krug. Na slici 1. je šematski prikazan celokupni ciklus izrade programa, od njegovog početka, pa sve do njegovog završeta.

## Programski jezici

U asemblerskom jeziku svaka mašinska instrukcija predstavljena je mnemonikom koji je razumljiv ljudima koji čitaju program. Tako se sabiranje najčešće obavlja mnemonikom ADD, dok se premeštanje podataka obavlja mnemonikom MOV. Time se postigla bolja čitljivost programa, ali i dalje je bilo vrlo složeno pisati programe i ispravljati ih jer je bilo potrebno davati sve, pa i najmanja uputstva računaru za svaku pojedinu operaciju. Javlja se problem koji će kasnije, nakon niza godina, dovesti i do pojave tzv. viših programskih

jezika, tj. potrebno je razviti programerski alat koji će osloboditi programera rutinskih poslova i omogućiti mu da se usredi na problem koji rešava.

**----- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE  
PREUZETI NA SAJTU. -----**

[www.maturskiradovi.net](http://www.maturskiradovi.net)

**MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL: [maturskiradovi.net@gmail.com](mailto:maturskiradovi.net@gmail.com)**