

Uvod

Objektno programiranje - 1. vježbe (1. dio)

Marko Živković

Prirodoslovno-matematički fakultet,
Sveučilište u Zagrebu

6. ožujka 2026. godine

Općenite informacije o vježbama

- **vježbe:** dva sata tjedno (petkom od 10:15 u Praktikumu 1)
- **konzultacije:** utorkom 14-15 i 17-18, uz najavu mailom
 - mail: marko.zivkovic (at) math.hr
 - ured: 306

VAŽNO: obavezno je prisustvovati na barem 70% od ukupnog broja sati predavanja i vježbi.

- na vježbama popisujemo, no **dolasci se ne boduju**

Općenite informacije o **domaćim zadaćama**

- ukupno će biti zadano **5 domaćih zadaća**
- **maksimalno** je moguće na svim zadaćama ukupno ostvariti **50 bodova**

Početni¹ plan:

- objava zadaća na Merlinu svaki drugi tjedan
- rok od 10 dana za rješavanje
- po jedan zadatak u svakoj zadaći

¹podložno promjenama

Važne napomene o domaćim zadaćama

- **predaja zadaće moguća samo preko Merlina unutar roka**
- domaće zadaće se neće ponavljati
- $\Rightarrow$ ne čekajte zadnji dan - nestanak električne energije, zaboravljanje na rok, razne nepredviđene situacije **neće biti opravdanje za nepredaju zadaće!**
- **sankcioniranje prepisivanja** (na obje strane) s –20 bodova

Preduvjet za izlazak na ispit: predati barem 4 zadaće i na svakoj od te 4 zadaće ostvariti barem 20% bodova.

Napomena o bodovanju domaćih zadaća

- za zadaće koje se **ne kompiliraju 0 bodova** (u okolini kao na vježbama u Praktikumu 1)
- većina bodova daje se za
 - čitljivost koda,
 - smislenu upotrebu tehnika uvedenih na nastavi,
 - ispravno korištenje struktura i algoritama iz STL-a,
 - klasu algoritamske složenosti itd.
 - posebni zahtjevi bit će specificirani u tekstu zadatka.

Imajte na umu ako ne želite gubiti bodove:

Tekst preuzet sa stranice s uputama za laboratorijske vježbe iz kolegija *Operacijski sustavi*²:

Izvorne tekstove programa pisati prema uobičajenim pravilima. Posebice paziti na strukturu koda, 'uvlačenje', razmake te lomljenje preduge linije. Primjer stila pisanja koda u C-u prikazan je u <https://www.kernel.org/doc/Documentation/process/coding-style.rst>. Jedan od razloga lošeg izgleda koda jest što studenti miješaju korištenje tabulatora i razmaka za ostvarenje uvlaka. Takav program u drugim okolinama (npr. koje koriste druge dimenzije za tabulator) izgleda nečitljivo. KONZISTENTNO koristiti ILI samo tabulatore (preporučeno) ILI samo razmake za uvlake.

²www.zemris.fer.hr/~leonardo/os/math/labosi

Kod za "nagradne" bodove

(tj. za bodove s negativnim predznakom ;)

```
#include <iostream>
int main() {
    std::cout<<"Unesite dva broja:  "
    << std::endl; int v1=0,v2=0;
    std::cin>>v1>>v2;
    std::cout<<"Zbroj brojeva "<<v1<<" i "<<v2
    <<" je "<<v1+v2<<std::endl;return 0; }
```

Ne morate proučavati pravila s linka na prethodnom slajdu - dovoljno je uočiti da primjeri iz prezentacija nisu napisani poput koda s ovog slajda!

- predmet prethodnik za ovaj kolegij je ***Računarski praktikum 1*** (web.math.pmf.unizg.hr/nastava/rp1)
- nećemo ponavljati sve gradivo tog kolegija
- to gradivo može se naći na [slajdovima vježbi](#) kolegija *Računarski praktikum 1*