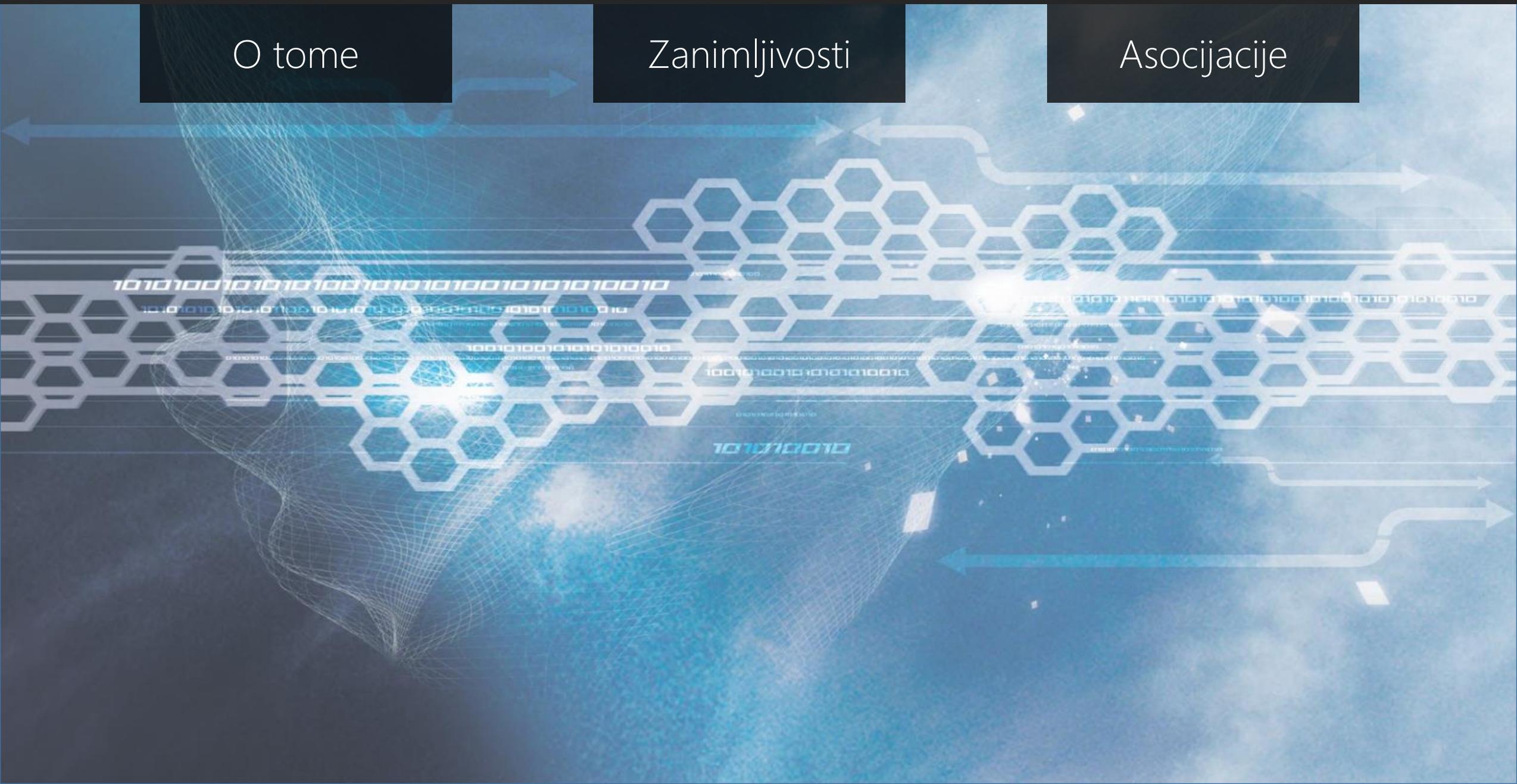


# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije



# Doba Informatike

O tome

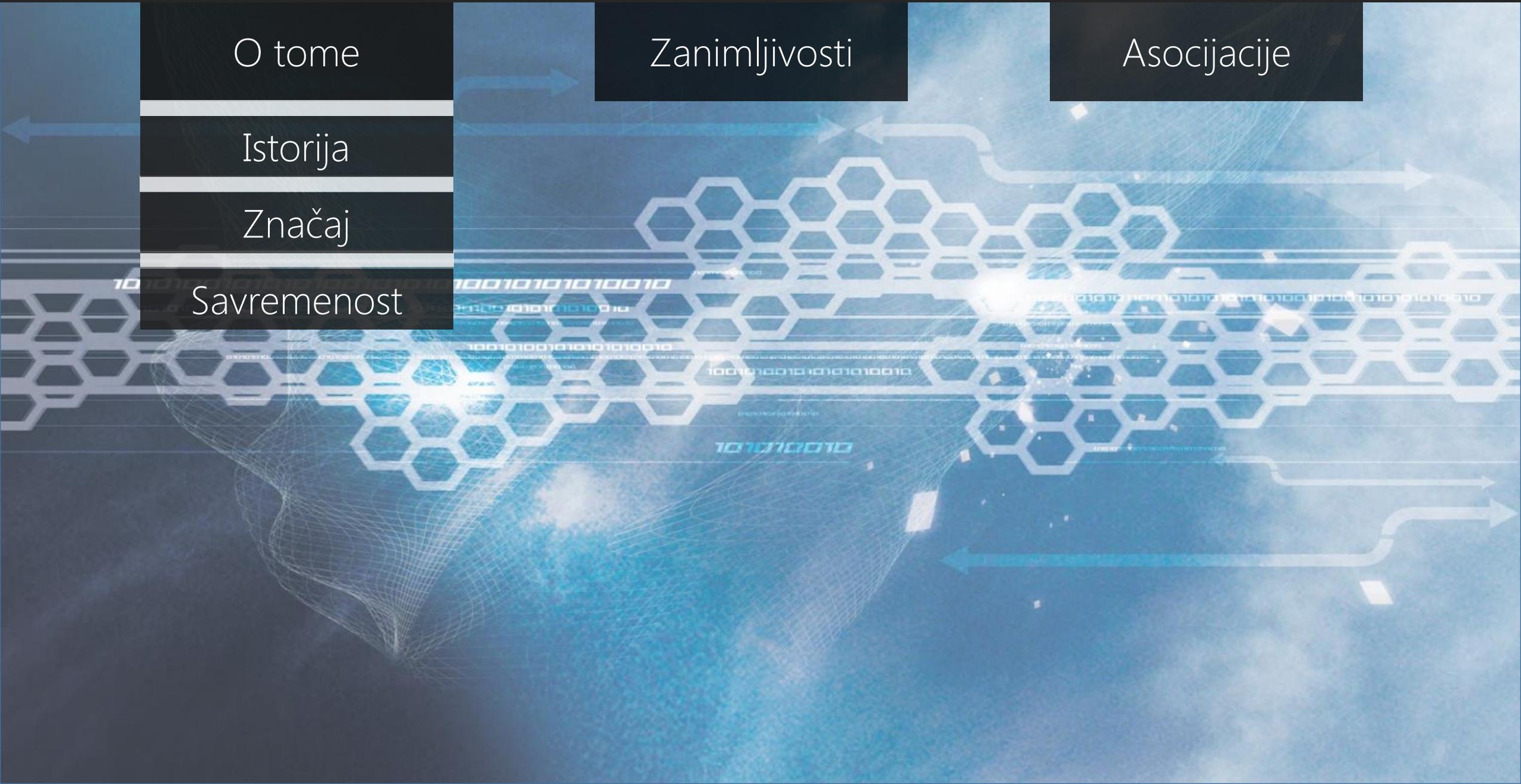
Zanimljivosti

Asocijacije

Istorija

Značaj

Savremenost



# Doba Informatike

O tome

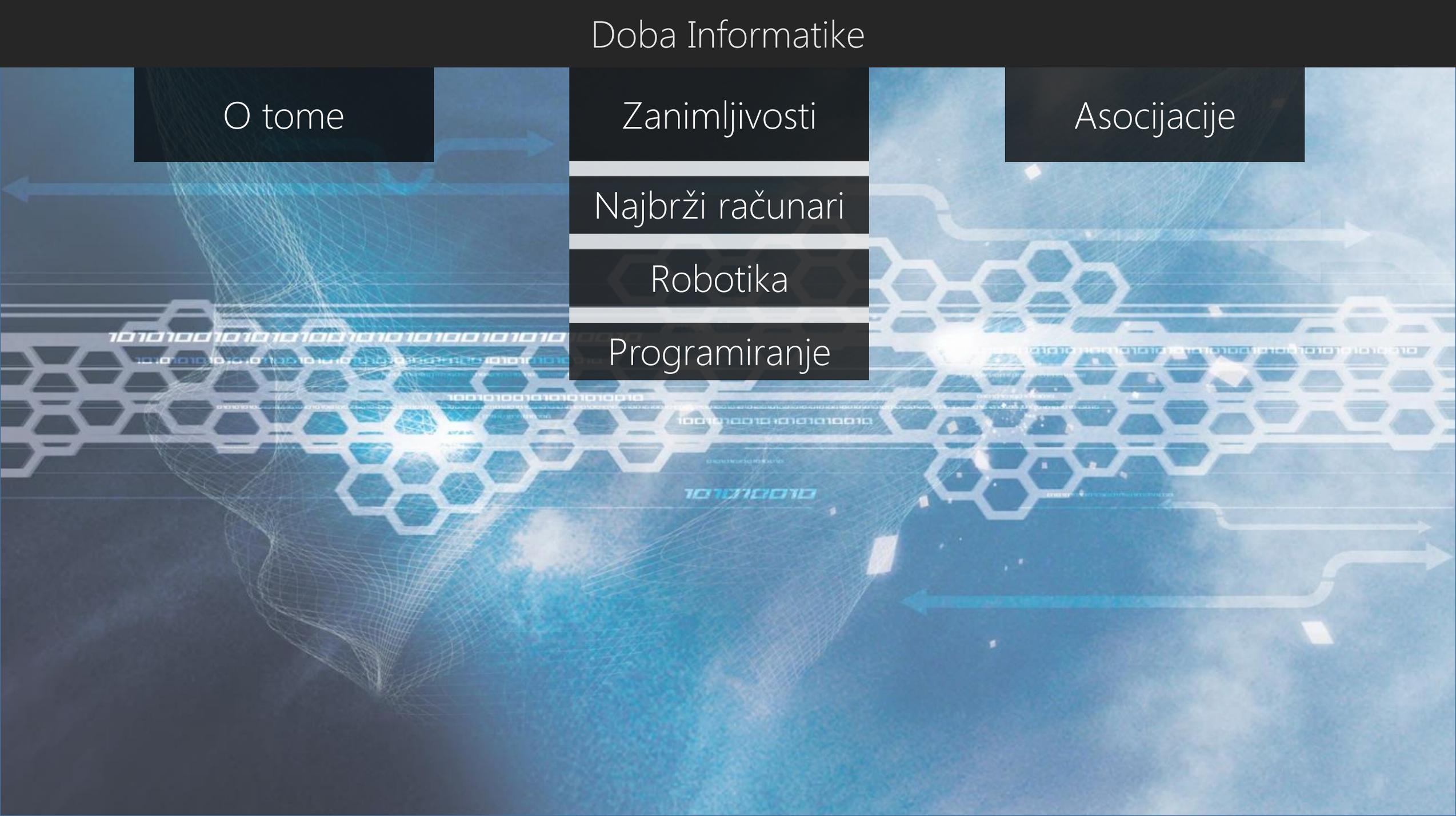
Zanimljivosti

Asocijacije

Najbrži računari

Robotika

Programiranje



# Doba Informatike

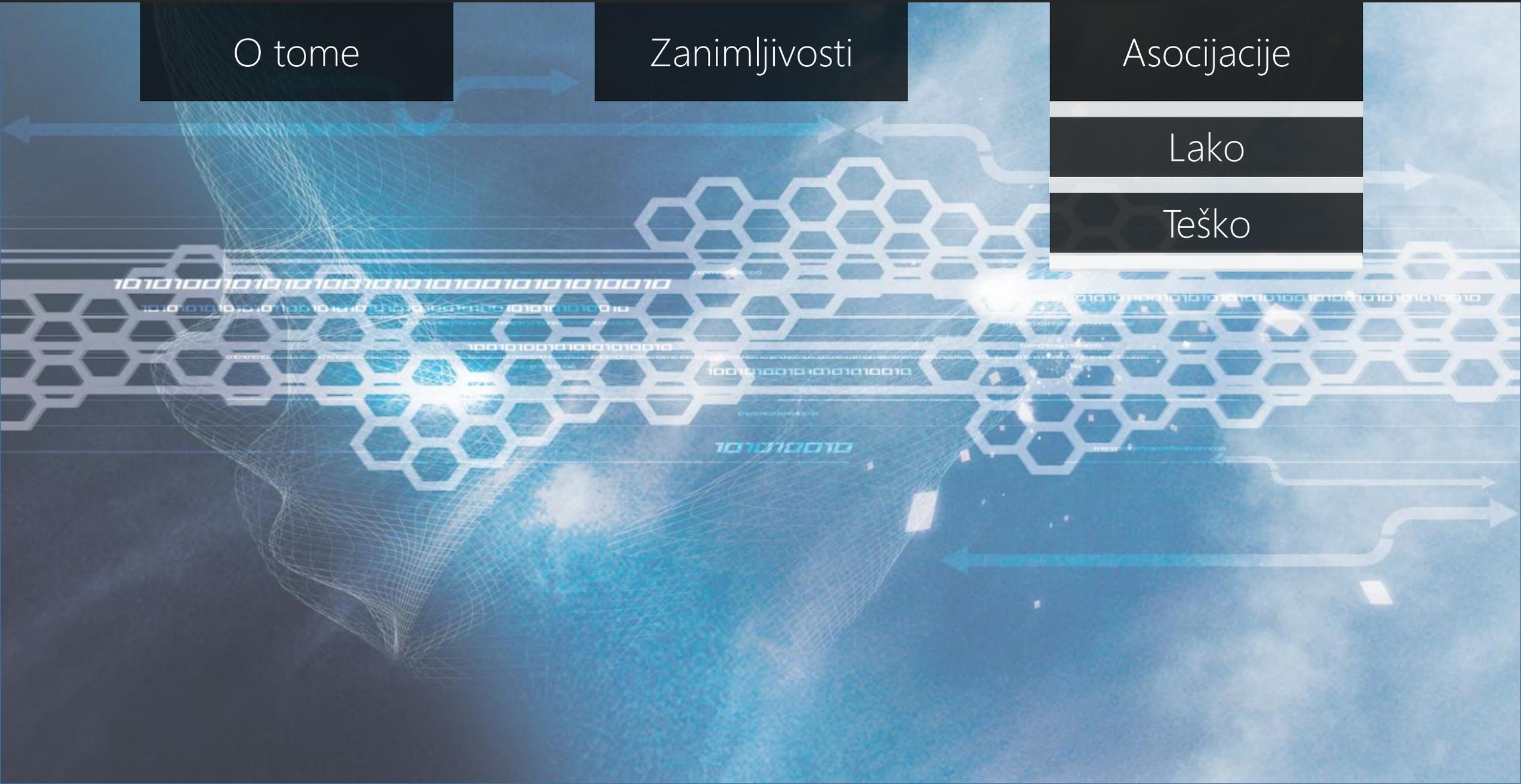
O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Lako

Teško



O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Istorija

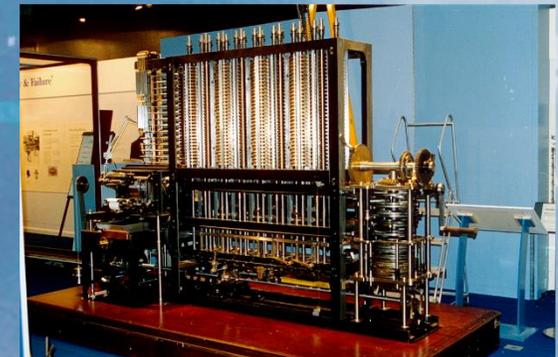
Značaj

**Ada Byron (Ejda Bajron Lavelejs), jedna je od najzanimljivijih i najinovativijih ličnosti u istoriji informatike. Doprinela je razvoju informatike i matematike.**

Savremenost

## Charles Babbage

**Bebidžova analiticka mašina (1834 god.) – počeo je da razvija automatsku mehanicku racunsku mašinu, prethodnicu savremenih elektronskih racunara, imala je memoriju.**



# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Istorija

Značaj

Savremenost

- U svakodnevnom životu najčešće koristimo računare u sledećim oblastima:
- Obrada teksta i priprema teksta za štampanje (primeri programa za te namene su: MS Word, Open Office, Publisher i Word Perfect)
- Tabela izračunavanja (MS Excel, Lotus, Quattro Pro)
- Rad sa bazama podataka (MS Access, MySQL, Open Ingress, Oracle)
- Programi za izradu prezentacija (MS PowerPoint, Corel Presentation, OO Impress)
- Obrada slika, video zapisa i audio zapisa (Windows Paint, Corel DRAW, 3D Studio Max, Maya, Adobe Premiere, Sound Forge)
- Obrazovanje i obuka (MS Encarta, Encyclopædia Britannica, knjige i udžbenici koji su izdani na CD-u)



# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Istorija

Značaj

Savremenost

Na početku dvadeset i prvog veka, zahvaljujući razvoju informacionih tehnologija i njihovoj integraciji, svet postaje globalno informaciono društvo koje podrazumeva primenu informacionih tehnologija u svim oblastima života. Primena poboljšava život i u drugim oblastima npr: zdravstvo, transport, Turizam, obrazovanje itd.



O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Najbrži kompjuter na svetu - Tianhe 2  
Sadrži 3 Ivy Bridge procesora, sa 60GB RAM memorije.  
Koristi se u simulacijama, analizi i programiranju.

Najbrži računari

Robotika

Programiranje

Jedan od najbržih gejmerskih kompjutera je Predator, njegove specifikacije su sledeće:

- Operativni sistem: Windows 10 Home
- CPU1 6th Gen Intel® Core™
- i7-6700k processor GPU1
- NVIDIA® GeForce® GTX 980 Ti
- RAM1 64GB DDR4



# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

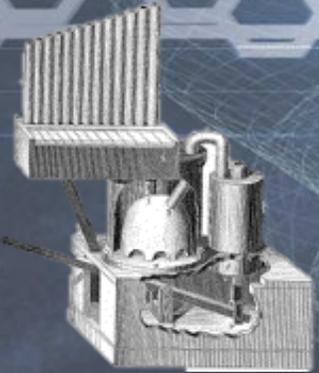
Robotika je nauka o robotima, njihovom dizajnu, izradi i primeni.  
Obuhvata polja informatike.

Najbrži računari

Robotika

Programiranje

Automatizovana pozorišta i muzičke mašine:



-Vodene orgulje Herona Aleksadrijskog



-Automatizovana patka  
Žaka de Vaukonsona



-Model robota  
Leonarda da Vinčija



O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Najbrži računari

Robotika

Programiranje

**Programiranje ili računarsko programiranje** (*programming*) jeste veština pomoću koje korisnik stvara i izvršava algoritme koristeći određene programske jezike da bi napravio računarski program. Programiranje sadrži elemente umetnosti, nauke, matematike i inženjerstva.



# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

A1

A2

A3

A4

Kolona A

B1

Lako

B2

Teško

B4

Kolona B

Konačno rešenje

Kolona C

C1

C2

C3

C4

Kolona D

D1

D2

D3

D4

# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

A1

A2

A3

A4

Kolona A

B1

Lako

B2

Teško

B4

Kolona B

Konačno rešenje

Kolona C

C1

C2

C3

C4

Kolona D

D1

D2

D3

D4

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

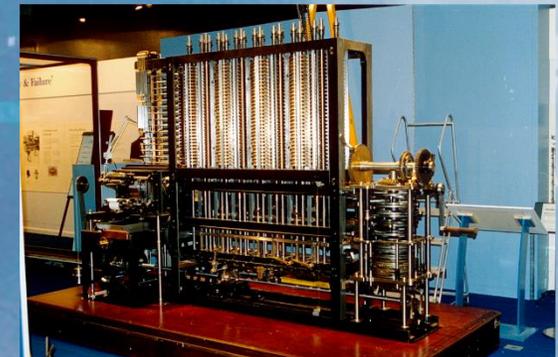
## Ada Byron

**Ada Byron (Ejda Bajron Lavlejs), jedna je od najzanimljivijih i najslikovitijih ličnosti u istoriji informatike. Doprinela je razvoju informatike i matematike.**



## Charles Babbage

**Bebidžova analitička mašina (1834 god.) – počeo je da razvija automatsku mehanicku racunsku mašinu, prethodnicu savremenih elektronskih racunara, imala je memoriju.**



# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

- U svakodnevnom životu najčešće koristimo računare u sledećim oblastima:
- Obrada teksta i priprema teksta za štampanje (primeri programa za te namene su: MS Word, Open Office Publisher i Word Perfect)
- Tabelarna izračunavanja (MS Excel, Lotus, Quattro Pro)
- Rad sa bazama podataka (MS Access, MySQL, Open Ingress, Oracle)
- Programi za izradu prezentacija (MS PowerPoint, Corel Presentation, OO Impress)
- Obrada slika, video zapisa i audio zapisa (Windows Paint, Corel DRAW, 3D Studio Max, Maya, Adobe Premiere, Sound Forge)
- Obrazovanje i obuka (MS Encarta, Encyclopædia Britannica, knjige i udžbenici koji su izdani na CD-u)



O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Na početku dvadeset i prvog veka, zahvaljujući razvoju informacionih tehnologija i njihovoj integraciji, svet postaje globalno informaciono društvo koje podrazumeva primenu informacionih tehnologija u svim oblastima života. Primena poboljšava život i u drugim Oblastima npr: zdravstvo, transport, Turizam, obrazovanje itd.



O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Najbrži kompjuter na svetu – Tianhe 2  
Sadrži 3 Ivy Bridge procesora, sa 88GB RAM memorije.  
Koristi se u simulacijama, analizama i vladi.

Jedan od najbržih gejmerskih kompjutera je  
Predator, njegove specifikacije su sledeće:

- Operativni sistem: Windows 10 Home
- CPU1 6th Gen Intel® Core™
- i7-6700k processor GPU1
- NVIDIA® GeForce® GTX 980 Ti
- RAM1 64GB DDR4



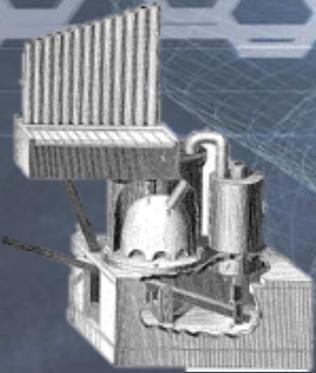
O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Robotika je nauka o robotima, njihovom dizajnu, izradi i primeni. Obuhvata polja informatike.

Automatizovana pozorišta i muzičke mašine:



-Vodene orgulje Herona Aleksadrijskog



-Automatizovana patka  
Žaka de Vaukonsona



-Model robota  
Leonarda da Vinčija



O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

**Programiranje** ili računarsko programiranje (*programming*) jeste veština pomoću koje korisnik stvara i izvršava algoritme koristeći određene programske jezike da bi napravio računarski program. Programiranje sadrži elemente umetnosti, nauke, matematike i inženjerstva.



# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

A1

B1

A2

B2

A3

B3

A4

B4

Kolona A

Kolona B

Konačno rešenje

Kolona C

Kolona D

C1

D1

C2

D2

C3

D3

C4

D4

# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Plaža

Za struju

Obala

Naplata

Sitan

Telefon

Igranje u

Za vodu

Pesak

Račun

Procesor

Brzina

Kuler

s/t

Okretanje

Svetlost

Hlađenje

Menjač

Propeler

Formula

Kompjuter

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Istorija

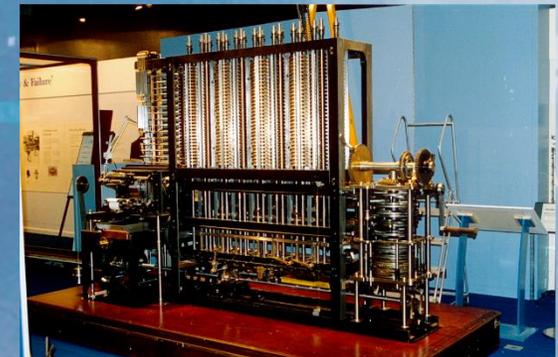
Značaj

**Ada Byron (Ejda Bajron Lavlejs), jedna je od najzanimljivijih i najinovativijih ličnosti u istoriji informatike. Doprinela je razvoju informatike i matematike.**

Savremenost

## Charles Babbage

**Bebidžova analitička mašina (1834 god.) – počeo je da razvija automatsku mehanicku racunsku mašinu, prethodnicu savremenih elektronskih racunara, imala je memoriju.**



O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

## Ada Byron

Ada Byron (Ejda Bajron Lavlejs), jedna je od najzanimljivijih i najslikovitijih ličnosti u istoriji informatike. Doprinela je razvoju informatike i matematike.



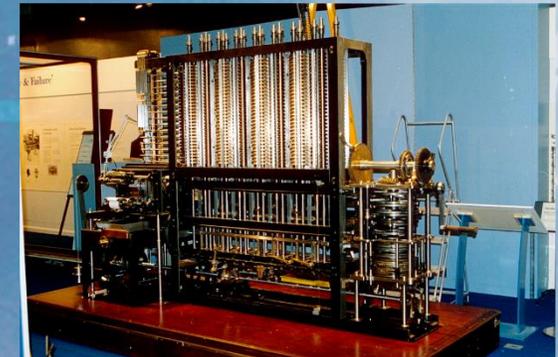
Najbrži računari

Robotika

Programiranje

## Charles Babbage

Bebidžova analitička mašina (1834 god.) – počeo je da razvija automatsku mehanicku racunsku mašinu, prethodnicu savremenih elektronskih racunara, imala je memoriju.



O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

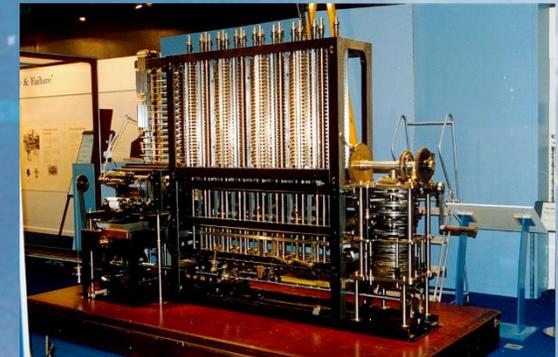
## Ada Byron

**Ada Byron (Ejda Bajron Lavlejs), jedna je od najzanimljivijih i najslikovitijih ličnosti u istoriji informatike. Doprinela je razvoju informatike i matematike.**



## Charles Babbage

**Bebidžova analitička mašina (1834 god.) – počeo je da razvija automatsku mehanicku racunsku mašinu, prethodnicu savremenih elektronskih racunara, imala je memoriju.**



Lako  
Teško

# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Istorija

Značaj

Savremenost

- U svakodnevnom životu najčešće koristimo računare u sledećim oblastima:
- Obrada teksta i priprema teksta za štampanje (primeri programa za te namene su: MS Word, Open Office, Publisher i Word Perfect)
- Tabelarna izračunavanja (MS Excel, Lotus, Quattro Pro)
- Rad sa bazama podataka (MS Access, MySQL, Open Ingress, Oracle)
- Programi za izradu prezentacija (MS PowerPoint, Corel Presentation, OO Impress)
- Obrada slika, video zapisa i audio zapisa (Windows Paint, Corel DRAW, 3D Studio Max, Maya, Adobe Premiere, Sound Forge)
- Obrazovanje i obuka (MS Encarta, Encyclopædia Britannica, knjige i udžbenici koji su izdani na CD-u)



# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Najbrži računari

Robotika

Programiranje

- U svakodnevnom životu najčešće koristimo računala u sledećim oblastima:
- Obrada teksta i priprema teksta za štampanje (primeri programa za te namene su: MS Word, Open Office Publisher i Word Perfect)
- Tabelarna izračunavanja (MS Excel, Lotus, Quattro Pro)
- Rad sa bazama podataka (MS Access, MySQL, Open Ingress, Oracle)
- Programi za izradu prezentacija (MS PowerPoint, Corel Presentation, OO Impress)
- Obrada slika, video zapisa i audio zapisa (Windows Paint, Corel DRAW, 3D Studio Max, Maya, Adobe Premiere, Sound Forge)
- Obrazovanje i obuka (MS Encarta, Encyclopædia Britannica, knjige i udžbenici koji su izdani na CD-u)



# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Lako

Teško

- U svakodnevnom životu najčešće koristimo računare u sledećim oblastima:
- Obrada teksta i priprema teksta za štampanje (primeri programa za te namene su: MS Word, Open Office Publisher i Word Perfect)
- Tabelarna izračunavanja (MS Excel, Lotus, Quattro Pro)
- Rad sa bazama podataka (MS Access, MySQL, Open Ingress, Oracle)
- Programi za izradu prezentacija (MS PowerPoint, Corel Presentation, OO Impress)
- Obrada slika, video zapisa i audio zapisa (Windows Paint, Corel DRAW, 3D Studio Max, Maya, Adobe Premiere, Sound Forge)
- Obrazovanje i obuka (MS Encarta, Encyclopædia Britannica, knjige i udžbenici koji su izdani na CD-u)



# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Istorija

Značaj

Savremenost

Na početku dvadeset i prvog veka, zahvaljujući razvoju informacionih tehnologija i njihovoj integraciji, svet postaje globalno informaciono društvo koje podrazumeva primenu informacionih tehnologija u svim oblastima života. Primena poboljšava život i u drugim oblastima npr: zdravstvo, transport, Turizam, obrazovanje itd.



# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Najbrži računari

Robotika

Programiranje

Na početku dvadeset i prvog veka započinjući razvoju informacionih tehnologija i integraciji, svet postaje globalno informaciono društvo koje podrazumeva primenu informacionih tehnologija u svim oblastima života. Primena poboljšava život i u drugim Oblastima npr: zdravstvo, transport, Turizam, obrazovanje itd.



# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Lako

Teško

Na početku dvadeset i prvog veka, zahvaljujući razvoju informacionih tehnologija i njihovoj integraciji, svet postaje globalno informaciono društvo koje podrazumeva primenu informacionih tehnologija u svim oblastima života. Primena poboljšava život i u drugim Oblastima npr: zdravstvo, transport, Turizam, obrazovanje itd.



O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Istorija

Značaj

Savremenost

Najbrži kompjuter na svetu – Tianhe 2  
Sadrži 3 Ivy Bridge procesora, sa 88GB RAM memorije.  
Koristi se u vojnim operacijama, analizama i vladi.

Jedan od najbržih gejmerskih kompjutera je Predator, njegove specifikacije su sledeće:

- Operativni sistem: Windows 10 Home
- CPU1 6th Gen Intel® Core™
- i7-6700k processor GPU1
- NVIDIA® GeForce® GTX 980 Ti
- RAM1 64GB DDR4



O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Najbrži kompjuter na svetu - Tianhe 2  
Sadrži 3 Ivy Bridge procesora, sa 60GB RAM memorije.  
Koristi se u simulacijama, analizi i programiranju.

Najbrži računari

Robotika

Programiranje

Jedan od najbržih gejmerskih kompjutera je Predator, njegove specifikacije su sledeće:

- Operativni sistem: Windows 10 Home
- CPU1 6th Gen Intel® Core™
- i7-6700k processor GPU1
- NVIDIA® GeForce® GTX 980 Ti
- RAM1 64GB DDR4



O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Lako

Teško

Najbrži kompjuter na svetu – Tianhe 2  
Sadrži 3 Ivy Bridge procesora, sa 88GB RAM memorije.  
Koristi se u simulacijama, analizama i vladi.

Jedan od najbržih gejmerskih kompjutera je  
Predator, njegove specifikacije su sledeće:

- Operativni sistem: Windows 10 Home
- CPU1 6th Gen Intel® Core™
- i7-6700k processor GPU1
- NVIDIA® GeForce® GTX 980 Ti
- RAM1 64GB DDR4



# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

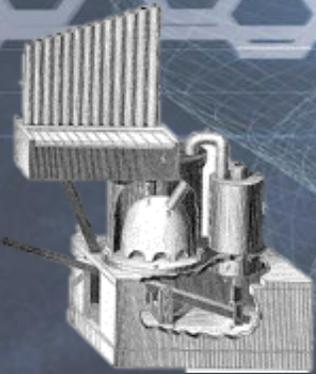
Istorija

Robotika je nauka o robotima, njihovom dizajnu, izradi i primeni.  
Obuhvata polje informatike.

Značaj

Savremenost

Automatizovana pozorišta i muzičke mašine:



-Vodene orgulje Herona Aleksadrijskog



-Automatizovana patka  
Žaka de Vaukonsona



-Model robota  
Leonarda da Vinčija



# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

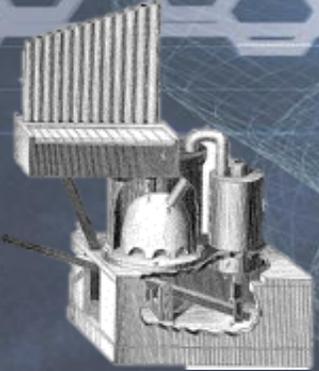
Robotika je nauka o robotima, njihovom dizajnu, izradi i primeni.  
Obuhvata polja informatike.

Najbrži računari

Robotika

Programiranje

Automatizovana pozorišta i muzičke mašine:



-Vodene orgulje Herona Aleksadrijskog



-Automatizovana patka  
Žaka de Vaukonsona



-Model robota  
Leonarda da Vinčija



# Doba Informatike

O tome

Zanimljivosti

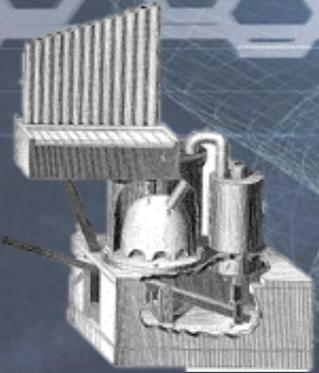
Asocijacije

Robotika je nauka o robotima, njihovom dizajnu, izradi i primeni.  
Obuhvata polja informatike.

Lako

Teško

Automatizovana pozorišta i muzičke mašine:



-Vodene orgulje Herona Aleksadrijskog



-Automatizovana patka  
Žaka de Vaukonsona



-Model robota  
Leonarda da Vinčija



O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Istorija

Značaj

Savremenost

**Programiranje ili računarsko programiranje (programming)** jeste veština pomoću koje korisnik stvara i izvršava algoritme koristeći određene programske jezike da bi napravio računarski program. Programiranje sadrži elemente umetnosti, nauke, matematike i inženjerstva.



O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Najbrži računari

Robotika

Programiranje

**Programiranje ili računarsko programiranje (*programming*)** jeste veština pomoću koje korisnik stvara i izvršava algoritme koristeći određene programske jezike da bi napravio računarski program. Programiranje sadrži elemente umetnosti, nauke, matematike i inženjerstva.



O tome

Zanimljivosti

Asocijacije

Lako

Teško

**Programiranje** ili računarsko programiranje (*programming*) jeste veština pomoću koje korisnik stvara i izvršava algoritme koristeći određene programske jezike da bi napravio računarski program. Programiranje sadrži elemente umetnosti, nauke, matematike i inženjerstva.

