



РЕШАВАЊЕ ЗАДАТАКА НА РАЧУНАРУ

Кораци

1. Поставка проблема (задатак)
2. Анализа
3. Избор и израда алгоритма
4. Пројектовање опште структуре програма
5. Кодирање
6. Тестирање програма
7. Публиковање
8. Оржавање и модернизација



Кодирање

- Поступак писања програма
- Користи се програмски језик (развојно окружење) изабран у кораку 4.
- Користе се алгоритми креирани у кораку 3.
- Врши се повезивање са библиотеком програма
- Програм написан у програмском језику преводи се (**компајлира**) на машински језик (**извршни програм**)



Кодирање

✓ Поставка проблема: Омогућити сабирање два броја на рачунару

Анализа:

Улаз:

a, b

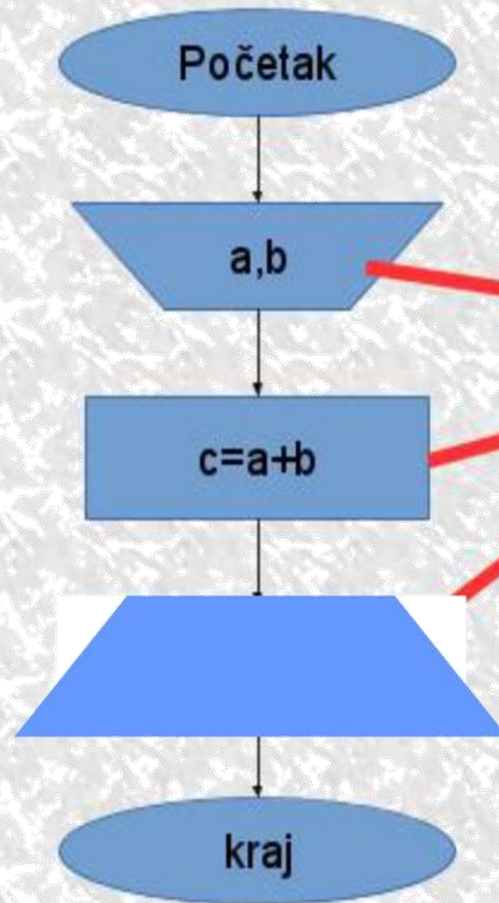
Обрада:

$c = a + b$

Излаз:

c

Израда алгоритма:



Програмски код:

```
Procedure ime(parametar:tip);
```

```
Var
```

```
a,b,c:integer;
```

```
Begin
```

```
a:=StrToInt(Edit1.Text)
```

```
;
```

```
b:=StrToInt(Edit2.Text)
```

```
;
```

```
c:=a+b;
```

```
Edit3.Text:=IntToStr(c)
```

```
;
```

```
End;
```

Тестирање

- Отклањање грешака у програму (debugging)
- Грешке могу бити:
 - а) Синтаксне**
грешке настале приликом писања програма
 - б) Семантичке грешке**
грешке у логичкој структури програма
- Формира се систем тестова
- Контролни параметри – добијени резултати – очекивани резултати
- Изузетне ситуације



Израда документације

- Сваки од корака прати и израда пропратне документације
- Документација чини саставни део програма
- Одвија се паралелно са свим фазама
- Документација може бити:
 1. корисничка
 2. техничка



Публиковање или испорука програма

- **Комерцијални програм**
- Програм се износи на тржиште и ставља се на сервер и могуће га је преузети **уз надокнаду**
- као инсталациони диск (CD или DVD)

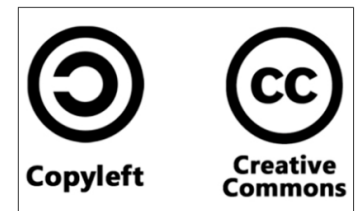
- **Copyright**

- **Слободан софтвер**

- Програм се износи на тржиште

И ставља се на сервер и могуће га је преузети **без надокнаде**

- GNU/GPL и/или Copyleft



Методологије решавања проблема на рачунару

✓ Методологија водопада

