**Osnove računala – ponavljanje gradiva**

(Točan odgovor **podebljaj**)

1. Što je piksel?
2. Najmanji element slike
3. Kvadratna mreža
4. Umnožak broja vodoravno i okomito raspoređenih piksela na zaslonu
5. Koje su osnovne komponente RGB palete boja?
6. Crna i bijela
7. Crvena, žuta i zelena
8. Crvena, zelena i plava
9. Koju razlučivost iskazujemo točkama po jednom inču (dpi)?
10. Razlučivost zaslona
11. Razlučivost slike
12. Razlučivost pisača
13. Što je raster?
14. Najmanji element slike
15. Kvadratna mreža
16. Umnožak broja vodoravno i okomito raspoređenih piksela na zaslonu
17. Što je razlučivost zaslona?
18. Broj piksela u rasteru po inču
19. Umnožak broja vodoravno i okomito raspoređenih piksela na zaslonu
20. Kako iskazujemo razlučivost zaslona?
21. Umnožak broja vodoravnih i broja okomitih točaka na zaslonu
22. Umnožak broja okomitih i broja vodoravnih točaka na zaslonu
23. Cjelokupan niz bitova po redovima koji treba upamtiti za jednu sliku nazivamo:
24. Bitmapa
25. Piknja
26. Raster
27. Kako nazivamo način stvaranja slike pomoću rastera (kvadratne mreže)?
28. Rasterska grafika
29. Vektorska grafika
30. Kvadratna grafika
31. Kako nazivamo način stvaranja slike pomoću matematičkih formula (vektora)?
32. Rasterska grafika
33. Vektorska grafika
34. Kvadratna grafika
35. 17˝ označava:
36. Veličinu kućišta
37. Veličinu monitora
38. Kapacitet RAM-a
39. Za upamtiti 1 piksel crno-bijele slike potreban je:
40. 1 bit (1b)
41. 8 bitova (8b)
42. Pretraživanje mapa i datoteka olakšava nam zamjenski znak:
43. =
44. ()
45. \*

(Istom bojom fonta oboji par, npr. pojam i definiciju)

1. Upari pojam i definiciju!

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| PODATKOVNE DATOTEKE -  |  | …sadržavaju samo tekst bez informacija o njegovom oblikovanju, koji se pri spremanju kodira nekom od normi, npr. ANSI, Unicode i dr. |
|  |  |  |
| ZNAKOVNE DATOTEKE -  |  | …pisane su u nekom razvojnom okruženju, programskim jezikom (kodom) koji procesor razumije i može provesti. |
|  |  |  |
| PROGRAMSKE DATOTEKE -  |  | …nastaju spremanjem našeg rada koji je nastao u nekom primjenskom programu. |

1. Spoji datotečni nastavak s pripadajućim primjenskim programom.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| .TXT |  | Bojanje (Paint) |
|  |  |  |
| .PPTX |  | Blok za pisanje (Notepad) |
|  |  |  |
| .DOCX |  | MS PowerPonit |
|  |  |  |
| .BMP |  | MS Excel |
|  |  |  |
| .PDF |  | Adobe Acrobat Reader |
|  |  |  |
| .XLSX |  | MS Word |

(Upiši u odgovarajući redak tablice)

1. Naziv datoteke se sastoji od imena i ekstenzije/nastavka (npr. Sestasi.pptx). S obzirom na nastavak razlikujemo tri vrste datoteka: programske datoteke, podatkovne datoteke, znakovne datoteke.

Navedene ekstenzije svrstaj u odgovarajući redak tablice:

**.EXE, .DOCX, .COM, .BMP, .SYS, .TXT, .INF, PPTX, .BAT, .JPEG, .MP3, .WMA**

|  |  |
| --- | --- |
| PROGRAMSKE DATOTEKE |  |
| PODATKOVNE DATOTEKE |  |
| ZNAKOVNE DATOTEKE |  |

(Izbaci uljeza tako da uljeza **podebljaš**)

3, 2, 1…kreni s izbacivanjem

1. Prvi uljez!
2. TINTNI
3. LASERSKI
4. 3D
5. CRT
6. IGLIČNI
7. MATRIČNI

**Zašto? Odgovor:**

1. Drugi uljez!
2. CRT
3. LCD
4. CD

**Zašto? Odgovor:**

1. Treći uljez!
2. .EXE
3. .COM
4. .SYS
5. .DOCX
6. .BAT
7. .DLL

**Zašto? Odgovor:**

1. Četvrti uljez!
2. .DOCX
3. .PPTX
4. .JPEG
5. .BMP
6. .GIF
7. .EXE

**Zašto? Odgovor:**

1. Peti uljez!
2. .DLL
3. .EXE
4. .SYS
5. .REG
6. .INI
7. .PIF

**Zašto? Odgovor:**

1. Šesti uljez!
2. Vektorska grafika
3. Rasterska grafika
4. Monitorska grafika

**Zašto? Odgovor:**

Prouči sljedeće ikone datoteka i odgovori na pitanja



1. Ime datoteke:
2. Ekstenzija datoteke/nastavak datoteke:
3. Vrsta datoteke:
4. Nastala u primjenskom programu:
5. Otvorit će se u primjenskom programu:



1. Ime datoteke:
2. Ekstenzija datoteke/nastavak datoteke:
3. Vrsta datoteke:
4. Nastala u primjenskom programu:
5. Otvorit će se u primjenskom programu:
6. Veličina/kapacitet datoteke:

(Desno od slike **podebljaj** što slika prokazuje.)

|  |  |
| --- | --- |
| Slikovni rezultat za lcd monitor | 1. CRT monitor
2. LCD monitor
 |
| Slikovni rezultat za crt monitor | 1. CRT monitor
2. LCD monitor
 |
| Slikovni rezultat za tintni pisač | 1. TINTNI PISAČ
2. IGLIČNI PISAČ
3. LASERSKI PISAČ
4. 3D PISAČ
 |
| Slikovni rezultat za LASERSKI pisač | 1. TINTNI PISAČ
2. IGLIČNI PISAČ
3. LASERSKI PISAČ
4. 3D PISAČ
 |

|  |  |
| --- | --- |
| Slikovni rezultat za 3D pisač | 1. TINTNI PISAČ
2. IGLIČNI PISAČ
3. LASERSKI PISAČ
4. 3D PISAČ
 |

(Ispod slike **podebljaj** što slika prokazuje.)

|  |
| --- |
| Slikovni rezultat za programske datoteke ikone |
| 1. DATOTEKE DOKUMENATA
2. PROGRAMSKE DATOTEKE
3. ZNAKOVNE DATOTEKE
 |
| Slikovni rezultat za programske datoteke ikone |
| 1. DATOTEKE DOKUMENATA
2. PROGRAMSKE DATOTEKE
3. ZNAKOVNE DATOTEKE
 |
| Slikovni rezultat za programske datoteke ikone |
| 1. DATOTEKE DOKUMENATA
2. PROGRAMSKE DATOTEKE
3. ZNAKOVNE DATOTEKE
 |

Objasni, pronađi...i zapiši!

1. Kako biste mogli objasniti razlučivost (rezoluciju) monitora 1920x1080?

Odgovor:

1. Pronađite razlučivost monitora računala za kojim sjedite!

Odgovor:

1. Na prikazanom monitoru označi veličinu monitora (duljinu dijagonale zaslona)!

Koristi se karticom Umetanje>grupom Ilustracije>naredbom Oblici

|  |
| --- |
| Slikovni rezultat za monitor |

1. Zašto su CRT monitori toliko veći od LCD monitora?

Odgovor: