

Točkovanje:	
1. naloga	10 točk
2. naloga	20 točk
3. naloga	20 točk
4. naloga	25 točk
5. naloga	25 točk

Doseženo št. točk	Ocena
0 – 49	1
50 – 60	2
61 – 75	3
76 – 90	4
91 – 100	5

Število točk: _____ Ocena: _____

1. Deklariraj eno spremenljivko tipa int, dve nepredznačeni tipa short, eno znakovno, eno tipa double in eno konstantno tipa float, ter jih inicializiraj s poljubnimi vrednostmi. Nariši vsebino pomnilnika po opravljeni deklaraciji in inicializaciji.

	0x0012AEF4	

2. Nariši "sliko" pomnilnika, ko računalnik izvede naslednje stavke. Vsebino predstavi v desetiški obliki.

short stevilo1 = 0333;	0x0012FF80	
long stevilo2 = 0x63;		
const int stevilo3 = 13;		
unsigned char znak = 'A';		
const float st1 = 3.14;		
double st2 = 109.1;		
Izracunaj(stevilo1, stevilo2, &znak);		
...		
void Izracunaj(short X1, long &X2, unsigned char *kc_X3)		
{		
short *ks_X1 = &X1;		
*ks_X1 += 0x1F;		
X2++;		
*kc_X3--;		
...		

3. Nariši vsebino pomnilnika, ko računalnik izvede naslednje stavke.

int vhodno_polje[5] = {1, 10, 100, 1000, 10000};	0x0012FF88	
short velikost = 3;		
int rezultat = Izracunaj(vhodno_polje, velikost);		
...		
int Izracunaj(int polje[], short X)		
{		
int vsota = 0;		
for (int i = 0; i < X; i++)		
vsota += *(polje+i);		
return vsota;		
}		

4. Napiši program v jeziku C++, ki bo uredil podano polje po velikosti. Uporabi metodo mehurčkov.

```
int polje[5] = {15, 6, 39, 12, 2};
```

5. Napiši program v jeziku C++, ki bo za podani znakovni niz preveril, ali se v njem nahaja znak A ter na katerih mestih.

```
char polje[] = "ANAMARIJA";
```