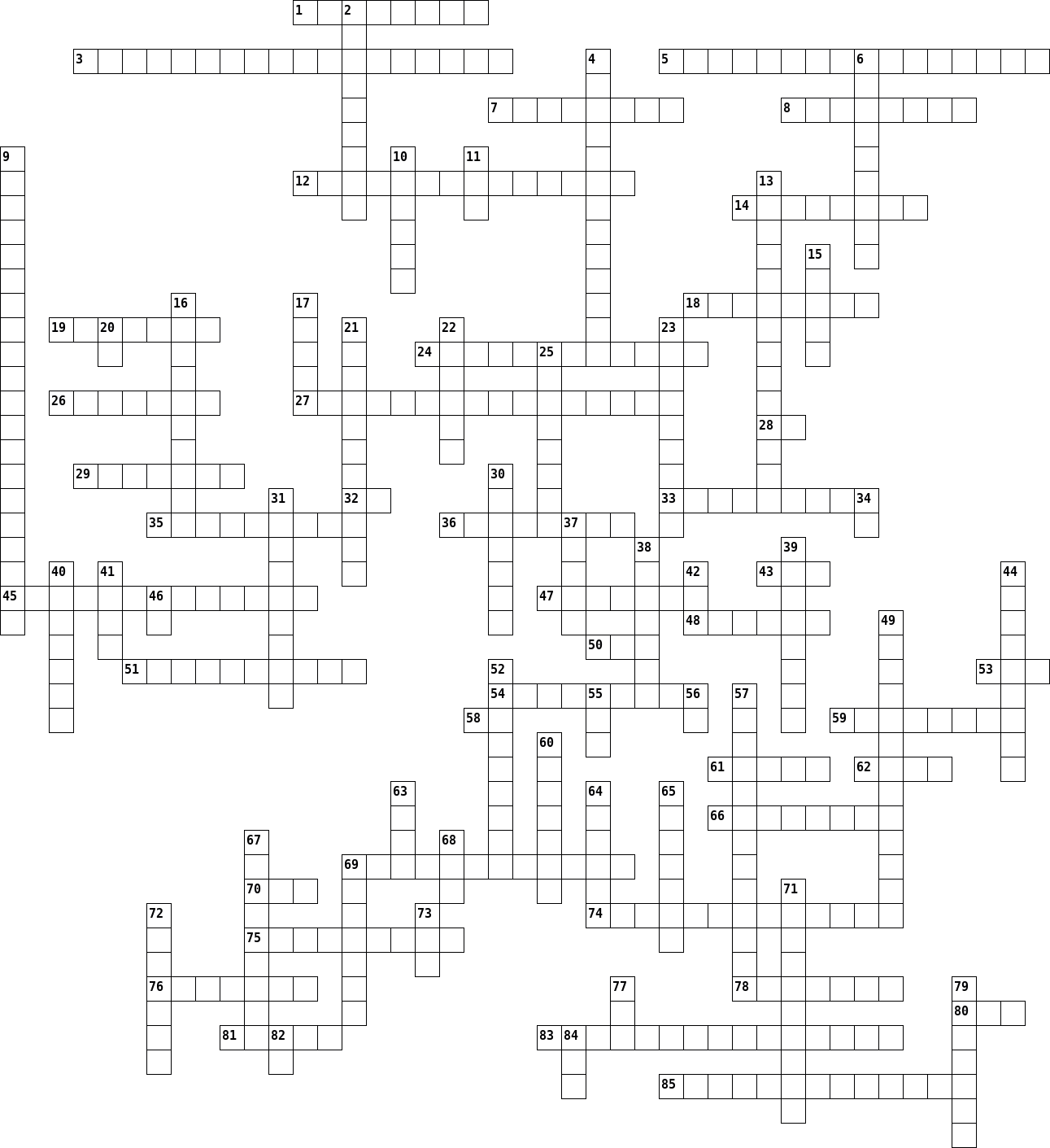
**PONAVLJANJE – INFORMATIKA**



|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | |  | **VODORAVNO** | | **1.** | KOMBINACIJA TIPKI S TIPKOVNICE ( \_+\_ ) ZA POKRETANJE PREZENTACIJE OD TRENUTNO PRIKAZANOG SLAJDA | | **3.** | PREKO NJEGA KOMUNICIRAMO S RAČUNALOM (KRATICA OS) | | **5.** | OSNOVNE JEDINICE OD KOJIH SE TVORE RAČUNALA (I, ILI, NE) | | **7.** | MREŽA SVIH MREŽA, SPADA U WAN MREŽU (ŠIROKO RASPROSTRANJENU MREŽU) | | **8.** | ULAZNA JEDINICA RAČUNALA, ZA ZVUK | | **12.** | VRSTA PISAČA KOD KOJEGA SE TINTA U PRAHU ZAGRIJAVA I LIJEPI NA PAPIR | | **14.** | IZLAZNA JEDINICA RAČUNALA, ZA ZVUK | | **18.** | SUSTAV KOJI KORISTI ZNAMENKE 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9 | | **19.** | DRUGI NAZIV ZA SVE PROGRAME U RAČUNALU (I OPERACIJSKI SUSTAV) | | **24.** | MJESTO (U RAČUNALU) GDJE SE SPREMAJU PODACI KADA NEŠTO KOPIRAMO (ENG. CLIPBOARD) | | **26.** | ELEMENTI SLIKE NA RAČUNALU (MALE TOČKICE) | | **27.** | POMOĆU NJIH INFORMACIJE IZLAZE IZ RAČUNALA | | **28.** | 1024 GB (GIGABAJTA) IZNOSI 1…? | | **29.** | PROSTOR OKO TEKSTA (OD RUBA PAPIRA DO TEKSTA) U PROGRAMU MICROSOFT WORD | | **32.** | KAPACITET SPREMNIKA TVRDOG DISKA (HARD DISK, HDD), 1024 GB | | **33.** | NALAZI SE U PODRUČJU GORNJE MARGINE U PROGRAMU MICROSOFT WORD | | **35.** | TIPKA NA TIPKOVNICI POMOĆU KOJE U PROGRAMU MICROSOFT WORD MOŽEMO BRISATI ZNAKOVE LIJEVO OD KURSORA | | **36.** | DIO RAČUNALA KOJI OBRAĐUJE PODATKE, MOZAK RAČUNALA | | **43.** | „DEBELI“ MONITORI | | **45.** | PRIKAZUJE SADRŽAJ AKTIVNE ĆELIJE U EXCELU | | **47.** | OSNOVNE JEDINICE OD KOJIH SE SASTOJI VIDEOZAPIS | | **48.** | <HTML> I <BODY>, DRUGI NAZIV ZA OZNAKE OD KOJIH SE SASTOJI HTML JEZIK (JEZIK ZA IZRADU WEB STRANICA) | | **50.** | NASTAVAK (EKSTENZIJA) ZA PROGRAMSKE DATOTEKE | | **51.** | ULAZNA JEDINICA RAČUNALA, ZA UNOS TEKSTA | | **53.** | MEMORIJA ČIJI SE PODACI GUBE NAKON ISKLJUČIVANJA RAČUNALA (KRATICA) | | **54.** | POSTUPAK RJEŠAVANJA PROGRAMA/PROBLEMA KORAK PO KORAK | | **58.** | 1024 KB (KILOBAJTA) IZNOSI 1…? | | **59.** | OD NJIH SE SASTOJI PREZENTACIJA U POWER POINTU | | **61.** | ZLONAMJERNI PROGRAM KOJI MOŽE UNIŠTITI PODATKE NA RAČUNALU | | **62.** | BINARNI ZAPIS „0110“ U DEKADSKOM OBLIKU | | **66.** | VRSTA DATOTEKE KOJA IMA NASTAVAK .TXT | | **69.** | OBAVLJANJE VIŠE STVARI ISTOVREMENO NA RAČUNALU (SVOJSTVO OS WINDOWS) | | **70.** | RAZLUČIVOST OTISKA NA PISAČU (MJERNE JEDINICE) | | **74.** | OD NJIH SE SASTOJI RADNA KNJIGA (RADNA BILJEŽNICA) U PROGRAMU MICROSOFT EXCEL | | **75.** | VRSTA ADRESE U PROGRAMU MICROSOFT EXCEL (OBLIK ADRESE „B2“) | | **76.** | MREŽA NA TEMELJU KOJE JE NASTAO INTERNET (1969. GODINE) | | **78.** | FORMULA ILI FUNKCIJA U EXCELU KOJOM SE IZRAČUNAVA SREDNJA VRIJEDNOST | | **80.** | VRSTA MREŽE KOJA SE RASPROSTIRE NA MANJEM PODRUČJU (KRATICA) | | **81.** | SREDSTVO PRENOŠENJA INFORMACIJA (CD, DVD, USB, HDD, TV, INTERNET, NOVINE) | | **83.** | POMOĆU NJIH UNOSIMO INFORMACIJE U RAČUNALO | | **85.** | PISANJE UPUTA RAČUNALU (PISANJE NIZA NAREDBI KOJE TVORE PROGRAM) | |  | |  |  | | --- | --- | |  | **OKOMITO** | | **2.** | JEDINSTVENA BROJČANA OZNAKA RAČUNALA NA INTERNETU | | **4.** | SLOVNA OZNAKA STUPCA I BROJČANA OZNAKA RETKA, NPR. „A1“ U PROGRAMU MICROSOFT EXCEL | | **6.** | PREČACI JU IMAJU U DONJEM LIJEVOM KUTU IKONE | | **9.** | 128,64,32,16,8,4,2,1 ZAPISUJEMO ISPOD BINARNIH BROJEVA (NPR. ZA LAKŠU PRETVORBU U DEKADSKI SUSTAV), A KAKO IH NAZIVAMO? | | **10.** | KRAĆI PUT DO DATOTEKE ILI PROGRAMA U RAČUNALU | | **11.** | ULAZNA JEDINICA RAČUNALA, ZA POKRETANJE PROGRAMA | | **13.** | POTREBNA ZA SNIMANJE ZVUKA NA RAČUNALU, NALAZI SE NA MATIČNOJ PLOČI RAČUNALA | | **15.** | IZLAZNA JEDINICA RAČUNALA, SLUŽI ZA ISPIS NA PAPIR | | **16.** | 1024x768 PIKSELA (DRUGA RIJEČ ZA RAZLUČIVOST ZASLONA) | | **17.** | AMERIČKA NORMA ZA PRIKAZIVANJE ZNAKOVA NA RAČUNALIMA (TABLICA) | | **20.** | KRAĆI ZAPIS (HEKSADEKADSKI SUSTAV) BINARNOG OBLIKA „1111 1001“ | | **21.** | OSOBA ILI RAČUNALO KOJE DAJE INFORMACIJE KLIJENTU | | **22.** | TIPKA NA TIPKOVNICI POMOĆU KOJE U PROGRAMU MICROSOFT WORD MOŽEMO BRISATI ZNAKOVE DESNO OD KURSORA | | **23.** | PLAVI PODVUČENI TEKST KOJI NAS KLIKOM NA NJEGA VODI DO NEKE MREŽNE STRANICE | | **25.** | NALAZI SE NA DNU STRANICE, UNUTAR DONJE MARGINE U PROGRAMU MICROSOFT WORD | | **30.** | SKUP NAREDBI ČIJIM SE IZVRŠENJEM OBAVLJA NEKI POSAO | | **31.** | VRSTA ADRESE U PROGRAMU MICROSOFT EXCEL (OBLIK ADRESE „$B$2“) | | **34.** | KRAĆI ZAPIS (HEKSADEKADSKI SUSTAV) BINARNOG OBLIKA „1110 0111“ | | **37.** | BINARNI ZAPIS "0111" U DEKADSKOM OBLIKU | | **38.** | OBLIK SPREMANJA FILMA KADA JOŠ NIJE GOTOVA MONTAŽA (KAO…) | | **39.** | KAKAV JE BROJ U PROGRAMU MICROSOFT EXCEL AKO JE U ĆELIJI NAKON NJEGOVA UPISA OZNAKA „#####“? | | **40.** | SVI OPIPLJIVI DIJELOVI RAČUNALA | | **41.** | OSAM BITOVA U NIZU | | **42.** | OSNOVNA JEDINICA PAMĆENJA U RAČUNALU, MOŽE BITI U STANJIMA 0 ILI 1 | | **44.** | IZLAZNA JEDINICA RAČUNALA, ZA ZVUK | | **46.** | TIPKA NA TIPKOVNICI POMOĆU KOJE MOŽEMO POKRENUTI POWER POINT PREZENTACIJU (OD POČETKA) | | **49.** | SUSTAV KOJI UZ ZNAMENKE OD 0-9 KORISTI I SLOVA A,B,C,D,E,F | | **52.** | DIO RAČUNALA KOJIM SE PRENOSE PODACI (NALAZI SE NA MATIČNOJ PLOČI RAČUNALA) | | **55.** | SUSTAV BOJA (3 OSNOVNE BOJE KOJE SE MIJEŠAJU DA DOBIJEMO SLIKU NA EKRANU) | | **56.** | MJERNA JEDINICA ZA KAPACITET RADNE MEMORIJE | | **57.** | NA NJOJ SE NALAZE PROCESOR I MEMORIJA | | **60.** | ZNAK KOJIM ZAPOČINJEMO PISANJE SVAKE FORMULE/FUNKCIJE U PROGRAMU MICROSOFT EXCEL | | **63.** | NASTAVAK ILI EKSTENZIJA ZA WEB STRANICE | | **64.** | ULAZNA JEDINICA RAČUNALA KOJA OMOGUĆUJE PRIJENOS PODATAKA IZ ANALOGNOG U DIGITALNI OBLIK (NPR. S PAPIRA) | | **65.** | PODEBLJANA ĆELIJA, SPREMNA ZA UNOS PODATAKA | | **67.** | PREBACIVANJE NIZA ZNAKOVA IZ JEDNOG OBLIKA U DRUGI | | **68.** | POKRETNA SLIČICA (SASTAVLJENA OD VIŠE SLIČICA KOJE SE IZMJENJUJU U ODREĐENOM VREMENSKOM PERIODU) | | **69.** | POSTUPAK STVARANJA FILMA U MOVIE MAKERU (DODAVANJE KADROVA, MUZIKE, TITLOVA/TEKSTOVA, EFEKATA) | | **71.** | UREĐAJ KOJI USMJERAVA PODATKOVNE PAKETE KROZ RAČUNALNU MREŽU (ENG. ROUTER) | | **72.** | SUSTAV KOJI KORISTI ZNAMENKE 0 I 1 | | **73.** | MJERNA JEDINICA ZA VELIČINU ZASLONA MONITORA, OZNAKA ", IZNOSI 2,54 cm | | **77.** | MJERNA JEDINICA ZA BRZINU RADA PROCESORA | | **79.** | OSOBA ILI RAČUNALO KOJE TRAŽI INFORMACIJE OD POSLUŽITELJA | | **82.** | JE LI IME MREŽNE STRANICE „moja\_mrezna\_stranica.html“ NAPISANO PRAVILNO? | | **84.** | TANKI MONITORI, MONITORI S TEKUĆIM KRISTALIMA | |