



Programiranje in algoritmi

Gregor Anželj

Janez Brank

Luka Fürst

Osnovni koncepti prog. jezika

Kot črke abecede:

- konstanta
- spremenljivka
- vejitev (if ... else)
- zanka (for - while)



Še vedno osnovni koncepti

Kot abeceda:

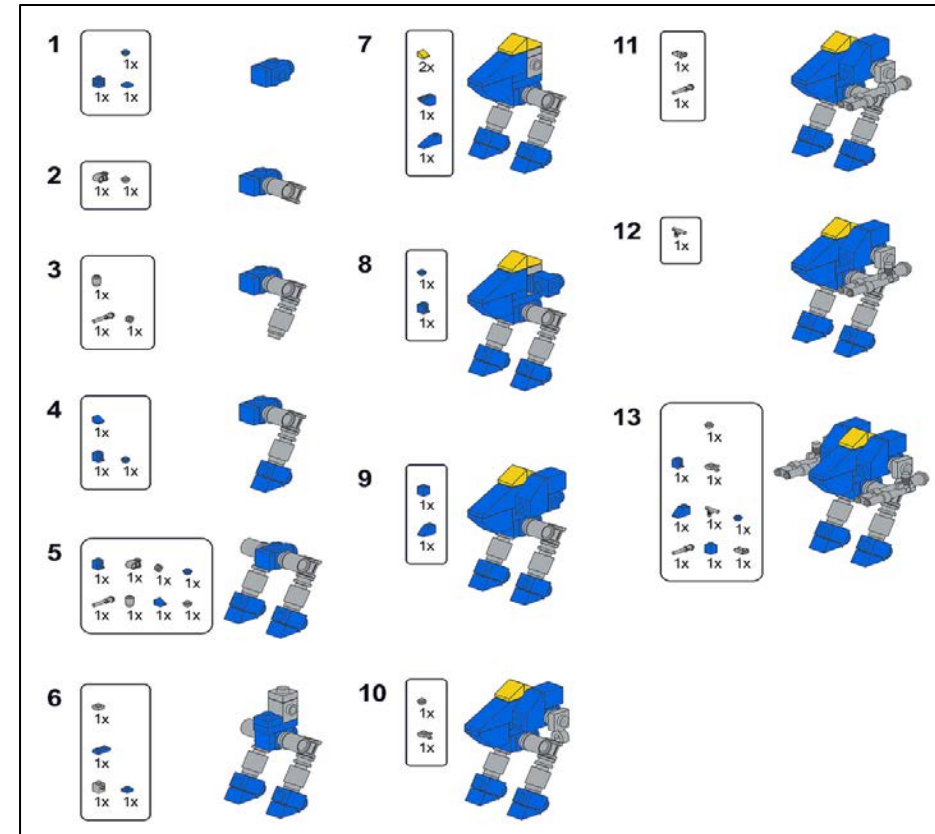
- tabela
- funkcija
- niz



Osnove algoritmike

Zapis algoritma – neke vrste navodila:

- s programsko kodo
- s psevdokodo
- z diagramom poteka
- v naravnem jeziku



Osnovne podatkovne strukture

Problem in algoritem:

- časovna zahtevnost
- zaporedje
- urejanje
- množica
- slovar





@anzeljg
gregor.anzelj@gmail.com