

1.	<b>Podatkovni tipi v C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Naštej podatkovne tipe v C++. (4 točke)</p> <p>Zaloge vrednosti osnovnih podatkovnih tipov. (5 točk)</p> <p>Primer deklaracije in inicializacije podatkovnih tipov. (5 točk)</p>	
2.	<b>Diagrami poteka</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Naštej in nariši gradnike diagrama poteka. (4 točke)</p> <p>Nariši diagram poteka za izračun povprečne vrednosti treh števil, ki jih vnesemo s tipkovnico. (3 točke)</p> <p>Nariši diagram poteka z uporabo zanke za izračun vsoto desetih števil, ki jih vnesemo s tipkovnico. (7 točk)</p>	
3.	<b>Semantika, sintaksa, prevajalnik in izvorna koda</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Definicija pojmov semantika in sintaksa. (4 točke)</p> <p>Napiši vsaj tri primere sintaktičnih napak in vsaj en primer semantične napake. (4 točke)</p> <p>Kaj je prevajalnik in kaj izvorna koda? (6 točk)</p>	
4.	<b>Spremenljivke v jeziku C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Kakšne so omejitve pri izbiri imen spremenljivk v jeziku C++? (4 točke)</p> <p>Navedi primer deklaracije spremenljivke v jeziku C++. (5 točk)</p> <p>Navedi primer definicije spremenljivke v jeziku C++. (5 točk)</p>	
5.	<b>Prireditveni stavek v jeziku C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Pomen prireditvenega stavka. (4 točke)</p> <p>Prireditveni operator v C++ in v diagramu poteka. (5 točk)</p> <p>Naštej in opiši skrajšane prireditvene operatorje v C++. (5 točk)</p>	
6.	<b>Relacijski in logični operatorji v C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Napiši simbol in pomen za relacijske in logične operatorje. (5 točk)</p> <p>Napiši vsaj 3 primere enostavnih pogojev. (3 točke)</p> <p>Napiši vsaj 3 primere sestavljenih pogojev. (6 točk)</p>	
7.	<b>IF – ELSE v C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Opišite sintakso stavka. (4 točke)</p> <p>Napiši poljuben primer. (5 točk)</p> <p>Diagram poteka. (5 točk)</p>	
8.	<b>Pogojni stavek v jeziku C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Osnovna oblika stavka if v jeziku C++. (4 točke)</p> <p>If else oblika stavka. (5 točk)</p> <p>Diagram poteka za obe obliki. (5 točk)</p>	
9.	<b>Pogojni stavek IF</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Napiši sintakso oblike if stavka v jeziku C++. (4 točke)</p> <p>Poljuben primer osnovne oblike if stavka. (5 točk)</p> <p>Diagram poteka. (5 točk)</p>	
10.	<b>Ugnezdeni if stavek v jeziku C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Primer if stavka v if stavku. (4 točke)</p> <p>Diagram poteka za primer iz točke A. (5 točk)</p> <p>Pomen zavitih oklepajev v ugnezdenih if stavkih. (5 točk)</p>	
11.	<b>Primerjava stavkov if else in switch</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Napiši primer z dvema vejitvama s stavkom if else. (4 točke)</p>	

	Napiši primer z dvema vejitvama s stavkom switch. (5 točk) V katerih primerih stavka switch ne moremo uporabiti, lahko pa stavek if else? (5 točk)	
12.	<b>Stavka SWITCH v C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Sintaksa switch stavka. (4 točke) Primer uporabe switch stavka, ki bo omogočil izpis števila 0,1,2,3,4. (5 točk) Diagram poteka za primer izpisa števila 0,1,2,3,4. (5 točk)	
13.	<b>Stavek WHILE v C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Sintaksa while stavka. (4 točke) Napiši del kode, ki izpiše vsa cela števila med 1 in 4. (5 točk) Napiši del kode, ki izpiše vsa cela števila med 4 in 1. (5 točk)	
14.	<b>Stavek DO-WHILE v C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Sintaksa DO-WHILE. (4 točke) Napiši del kode, ki izpiše vsa cela števila med 1 in 4. (5 točk) Diagram poteka, ki izpiše vsa cela števila med 1 in 4. (5 točk)	
15.	<b>Stavek for v C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Sintaksa for stavka. (4 točke) Napiši del kode, ki bo izpisal cela števila 1,2,3,4. (5 točk) Napiši del kode, ki bo izpisala cela števila 4,3,2,1. (5 točk)	
16.	<b>Zanka do while v jeziku C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Diagram poteka za zanko do while. (4 točke) Primer za zanko do while, ki vsebuje števec, ki se večja. (5 točk) Primer za zanko do while, ki vsebuje števec, ki se manjša. (5 točk)	
17.	<b>Primerjava zank do while, while in for</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Primerjaj zanki do while in while v diagramu poteka. (4 točke) Napiši del kode, ki izpiše vsa cela števila med 5 vključno in 15 vključno z zanko do while. (5 točk) Napiši del kode, ki izpiše vsa cela števila med 5 vključno in 15 vključno z zanko for. (5 točk)	
18.	<b>Primerjava zank do while, while in for</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Primerjaj zanki do while in for v diagramu poteka. (4 točke) Nariši diagram poteka, ki generira števila med 1 in 6 vključno, dokler ni izbrano število 6. (5 točk) Za točko B napiši kodo z uporabo zanke do while. (5 točk)	
19.	<b>Lokalne in globalne spremenljivke</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Definicija lokalnih in globalnih spremenljivk. (4 točke) Mesto deklaracije in uporaba globalnih oz. lokalnih spremenljivk. (5 točk) Ali lahko govorimo o lokalni spremenljivki znotraj zanke? Če ja, napiši primer. (5 točk)	
20.	<b>Enodimenzionalna polja oz. tabela v jeziku C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Definicija in deklaracija enodimenzionalnega polja dimenzije 4 za cela števila. (4 točke) Zapis v posamezno celico polja dolžine 4 elementov vrednosti 100, 200, 300 in 400 brez uporabe zank. (5 točk) Zapis v posamezno celico polja dolžine 4 elementov vrednosti 100, 200, 300 in 400 s pomočjo zanke. (5 točk)	
21.	<b>Enodimenzionalna polja v jeziku C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Napiši deklaracijo enodimenzionalnega polja dimenzije 15 za cela števila. (4 točke) Napiši stavek, ki polje z indeksom 10 postavi na vrednost 15. (5 točk)	

	Napiši zanko, ki izpiše vse vrednosti polja vsako v svojo vrstico na zaslonu. (5 točk)	
22.	<b>Enodimenzionalna polja v jeziku C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Vse vrednosti v polju z imenom X dimenzije 10 postavi na začetno vrednost 10. (4 točke) Vsako vrednosti v polju z imenom Y dimenzije 10 postavi na isto vrednost kot je indeks tega polja. (5 točk) Vse vrednosti iz polja Y priredi polju X. (5 točk)	
23.	<b>Enodimenzionalna polja v jeziku C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Polje A dimenzije 10 napolni z naključnimi števili med 1 in 10 vključno. (4 točke) Kako bi seštel vse vrednosti v polju A? (5 točk) Kako se izračuna povprečna vrednost vseh števil v polju A. (5 točk)	
24.	<b>Dvodimenzionalna polja v jeziku C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Napiši deklaracijo dvodimenzionalnega polja dimenzije 4 X 5 za cela števila. (4 točke) Napiši stavek, ki polje v vrstici 2 in stolpcu 4 postavi na vrednost 24. (5 točk) Napiši zanki, ki pregledno izpišeta vse vrednosti polja na zaslon. (5 točk)	
25.	<b>Dvodimenzionalna polja v jeziku C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Definiraj vse vrednosti v kvadratni matriki dimenzije 50 X 50 na vrednost 0. (4 točke) Izpiši del kode, ki izpiše vse vrednosti vrstice z indeksom 2. (5 točk) Seštej prvo in zadnjo vrednost matrike in rezultat izpiši na zaslon. (5 točk)	
26.	<b>Dvodimenzionalna polja v jeziku C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Napolni matriko dimenzije 4 X 5 z naključnimi celimi števili med 1 in 10 vključno. (4 točke) Napiši zanko, ki sešteje vse vrednosti v 2. stolpcu. (5 točk) Napiši zanko, ki vse vrednosti v vrstici 3 postavi na 0. (5 točk)	
27.	<b>Večdimenzionalna tabela v C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Definicija tabele 2 x 2 x 2 realnih števil (4 točke) Deklaracija in inicializacija tabele 2 x 2 x 2 realnih števil (5 točk) Zapiši del kode, ki bo zapolnil tabelo z imenom test velikosti 2x2x2 z zaporednimi števili 1,2,3 ... . (5 točk)	
28.	<b>Funkcija, ki ne vrača ničesar v C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Napiši primer sintakse definicije funkcije, ki ne vrača ničesar. (4 točke) Kako se kliče funkcija, ki ne vrača ničesar? (5 točk) Napiši primer funkcije, ki bo izpisala n znakov v vrstici (n je argument funkcije). (5 točk)	
29.	<b>V C++ napiši funkcijo, ki ne vrača ničesar. Funkcija naj izpiše n* (n je vhodni podatek).</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Definicija in deklaracija funkcije (4 točke) Kako kličemo v glavnem programu funkcijo, ki ne vrača ničesar? (5 točk) Napiši funkcijo, ki izpiše n* (n je dejanski parameter oz. argument funkcije). (5 točk)	
30.	<b>Funkcija s tipom v C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Napiši primer glave celoštevilčne funkcije z imenom vsota brez argumentov. (4točke) Napiši primer klica celoštevilčne funkcije z imenom vsota in dvema celoštevilčnima parametroma 4 in 3. (5 točk) Napiši program, ki bo s pomočjo funkcije seštel dve števili. V glavnem programu preberemo števili in izpišemo vsoto. (5 točk)	
31.	<b>V C++ napiši funkcijo, ki bo seštel dva števila. Števili preberemo v glavni funkciji. Razloži formale in dejanske argumente funkcije. Razloži lokalne spremenljivke funkcije in napiši primer programa.</b>	<b>Točke: 14 točk</b>

	Formalni in dejanski argumenti (5 točk) Lokalne spremenljivke (5 točk) Primer (4 točke)	
32.	<b>Funkcije v jeziku C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Pomen funkcij (4 točke) Primer za funkcijo tipa void, kako se kliče takšna funkcija? (5 točk) Primer za funkcijo s poljubnim tipom, kako se kliče takšna funkcija? (5 točk)	
33.	<b>Funkcije v jeziku C++</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Kje se lahko nahajajo funkcije v jeziku C++? (4 točke) Primer za večkratno klicanje iste funkcije (5 točk) Razlika med parametri in lokalnimi spremenljivkami (5 točk)	
34.	<b>Funkcije v jeziku C++, kjer so argumenti funkcije klicani po referenci? Razloži argumente funkcije, katere vrednosti vrača funkcija v glavno funkcijo in primer programa.</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Argumenti funkcije klicani po referenci ( 3 točke ) Vrednosti katere vrača funkcija ( 3 točke) Primer programa (7 točk )	
35.	<b>Kakšno lastnost ima stavek return v C++? Kdaj in kako ga uporabimo? Ali ga moramo uporabiti vedno?</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Definicija stavka in mesto zapisa (4 točke) Kdaj ga uporabimo? (5 točk) Primer uporabe (5 točk)	

1.	<b>Kaj je informacija?</b> točk	<b>Točke: 14</b>
	Pojasni časovno vrednost informacije. (5 točk) Povej na primeru, kaj je informacija. ( 4točke ) Čemu služijo informacije? (5 točk)	
2.	<b>Kaj je informacijska onesnaženost?</b> točk	<b>Točke: 14</b>
	Pojasni pojem veliko podatkov. (5 točk) Ali je pomembno kakšne podatke imamo? ( 4točke ) Kako se izognemo poplavi informacij? (5 točk)	
3.	<b>Kaj je informacijski sistem in kakšne naloge ima?</b> točk	<b>Točke: 14</b>
	Čemu služi informacijski sistem? (5 točk) Kakšne povezovalne funkcije ima informacijski sistem? ( 4točke) Kaj mora informacijski sistem zagotavljati? (5 točk)	
4.	<b>Pojem informacijske družbe</b> točk	<b>Točke: 14</b>
	Kakšne so lastnosti današnje družbe? (4točke) Kaj so učinki v današnji informacijski družbi? (5 točk) Kaj je slabost informacijske družbe? (5 točk)	
5.	<b>Kaj je poslovni sistem?</b> točk	<b>Točke: 14</b>
	Katere so 4 točke razvoja poslovnega sistema? (5 točk) Iz česa je sestavljen poslovni sistem? ( 4točke) Čemu služi poslovni sistem? (5 točk)	
6.	<b>Kaj je podatkovni slovar?</b> točk	<b>Točke: 14</b>
	Pri čem nam pomaga podatkovni slovar? (5 točk) Navedi kakšen primer, kjer nam podatkovni slovar koristi. (4točke) Ali v podatkovni slovar shranjujemo podatkovne vrednosti definicije? (5 točk)	
7.	<b>Naštej uporabnike PB.</b> točk	<b>Točke: 14</b>
	Kdo upravlja podatkovno bazo? (5 točk) Kdo koristi podatkovno bazo za pregled podatkov? (4 točke) Ali imajo vsi enak dostop do podatkovne baze? (5 točk)	
8.	<b>Naštej naloge upravitelja podatkovne baze.</b> točk	<b>Točke: 14</b>
	Zakaj ima nekatere pravice samo upravitelj podatkovne baze? (4 točke) Ali upravitelj PB določa dostop do PB? (5 točk) Ali upravitelj PB lahko spreminja konceptualno shemo samostojno? (5 točk)	
9.	<b>Čemu služi normalizacija podatkovne baze?</b> točk	<b>Točke: 14</b>
	Kakšne teste PB poznamo? (4 točke) Ali lahko izboljšamo kakovost PB? Pojasni. (5 točk) Kaj pomeni normalizacija PB? (5 točk)	
10.	<b>Zakaj je pomembna dokumentacija PB?</b> točk	<b>Točke: 14</b>

	Naštej 4 faze postopka kreiranja PB, ki jih zapišemo v dokumentacijo? (5 točk) Katere sheme lahko dodamo v dokumentacijo PB? (4 točke) Kdo je odgovoren za dokumentacijo PB? (5 točk)
11.	<b>Pojasni parametre osnovnega poizvedovalnega ukaza SELECT * FROM tabela WHERE pogoj.</b> <b>Točke: 14 točk</b>
	Kako je sestavljen poizvedovalni stavek? (5 točk) Koliko tabel lahko vključimo v poizvedbo? (4 točke) Najmanj koliko ukazov potrebujemo za izvedbo poizvedbe? (5 točk)

12.	<b>Kaj predstavlja podatek v podatkovni bazi?</b> <b>točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Kateri dve predstavitvi podatkov poznamo? (5 točk) Kako oz. s čim predstavljamo podatke? (4 točke) Iz česa je sestavljena informacija? (5 točk)	
13.	<b>Kaj je informacijski sistem?</b> <b>točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Katere komponente vsebuje informacijski sistem za delovanje? (5 točk) Katere so osnovne aktivnosti informacijskega sistema? (4 točke) Katere 4 faze sestavljajo razvoj IS? (5 točk)	
14.	<b>Kaj je podatkovna baza?</b> <b>točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Kako je sestavljena PB? (5 točk) Na katera dva dela delimo podatkovno bazo? (5 točk) Naštej nekaj vrst podatkovnih zbirk. (4 točke)	
15.	<b>Kaj pomeni podatkovna neodvisnost na splošno?</b> <b>točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Kaj je fizična podatkovna neodvisnost? (5 točk) Kaj pomeni logična podatkovna neodvisnost? (5 točk) Kdo zagotavlja podatkovno neodvisnost? (4 točke)	
16.	<b>Kaj pomeni redundanca oz. podvajanje podatkov?</b> <b>točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Naštej vsaj 3 posledice redundance. (5 točk) Ali je podvojeno shranjevanje podatkov v PB dovoljeno? (5 točk) Kaj pridobimo, če v bazi ni podvojenih podatkov? (4 točke)	
17.	<b>Kaj je sistem za upravljanje podatkovnih baz (SUPB)?</b> <b>točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Naštej vsaj 4 naloge SUPB. (5 točk) Kateri funkciji SUPB poznamo? (5 točk) Naštej vsaj 3 proizvajalce SUPB. (4 točke)	
18.	<b>Naštejte uporabnike SUPB. Opišite upravitelja PB.</b> <b>točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Kateri uporabniki so programerji? (5 točk) Kateri uporabniki so sofisticirani uporabniki? (4 točke) Kateri uporabniki so naivni uporabniki? (5 točk)	
19.	<b>Koliko nivojsko arhitekturo PB poznamo?</b> <b>točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Opiši zunanji nivo. (5 točk) Opiši konceptualni nivo. (5 točk) Opiši notranji nivo. (4 točke)	
20.	<b>Kaj je glavni cilj trinivojske arhitekture?</b> <b>točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Kaj pomeni podatkovna neodvisnost? (4 točke) Naštej nekaj prednosti 3-nivojske arhitekture. (5 točk) Kateri dve vrsti podatkovne neodvisnosti poznamo? (5 točk)	

21.	<b>Kaj je entitetno-relacijski model (ER model)? točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Kateri so osnovni gradniki ER modela? (5 točk) S kakšnim likom predstavimo entiteto in s kakšnim atribut v ER modelu? (5 točk) Na kakšen način označimo atribut, ki predstavlja primarni ključ? (4 točke)	
22.	<b>Kaj je atribut entitete? točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Kaj je ključni atribut? (5 točk) Kaj je sestavljeni ključ? (4 točke) Kaj je tuji ključ? (5 točk)	
23.	<b>Kaj je entiteta in kaj je entitetni tip? točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Kako imenujemo lastnost, ki enolično določa entiteto? (4 točke) Kaj pomeni kardinalnost ali števnost? (5 točk) Kakšna razmerja med entitetnimi tipi poznamo? (5 točk)	
24.	<b>Kaj je relacija v relacijskem podatkovnem modelu? točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Kaj je n-terica in ali se lahko n-terica podvoji? (4 točke) Kaj je domena atributa? (5 točk) Kaj je ključ relacijske sheme? (5 točk)	
25.	<b>Kako pretvorimo ER-model v relacijski podatkovni model? točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Katere 3 kardinalnosti poznamo? (4 točke) Kako razrešimo povezavo 1:N? (5 točk) Kako razrešimo povezavo M:N? (5 točk)	
26.	<b>Kaj je normalizacija relacij? točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Kaj je cilj normalizacije? (4 točke) Kako izvajamo postopek normalizacije? (5 točk) Naštej nekaj pozitivnih posledic normalizacije. (5 točk)	
27.	<b>Kaj je programski jezik SQL? točk</b>	<b>Točke: 14</b>
	Na katere kategorije delimo jezik SQL? (4 točke) Naštej 3 ukaze iz skupine DML in jih opiši. (5 točk) Naštej 3 ukaze iz skupine DDL in jih opiši. (5 točk)	



**VIS**

<b>1.</b>	<b>Pojasni vlogo naštetih strokovnjakov v svetu računalništva.</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	Charles Babbage in Ada Lovelace (4 točke) Konrad Zuse (4 točke) John von Neumann (5 točk)	
<b>2.</b>	<b>Polprevodniki</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	Kateri je osnovni kemični element za izdelavo računalniških čipov? Pojasni njegove električne lastnosti. (5 točk) Katera dva tipa polprevodniških materialov dobimo z dopingom in kakšne so njune lastnosti? (4 točke) Kako je sestavljena polprevodniška dioda? Kaj je njena glavna lastnost in uporaba? (4 točke)	
<b>3.</b>	<b>Izjavne tabele</b>	<b>Točke: 12 točk</b>
	S pomočjo izjavnostnih tabel (Truth table) pojasni logične funkcije AND, OR, NOT, XOR, NOR, NAND. (12 točk: vsaka tabela se ovrednoti z 2 točkama .)	
<b>4.</b>	<b>Številski sistem</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	Opiši dvojiški številski sistem ( binary system, BIN ), pojasni na poljubnem številu, pojasni njegovo vlogo računalništvu. (5 točk) Opiši šestnajstiški številski sistem (hexadecimal system, HEX), pojasni na poljubnem številu, pojasni njegovo vlogo računalništvu. (5 točk) Na poljubnem številu opravi pretvorbo HEX v BIN. (3 točke)	
<b>5.</b>	<b>Pretvorbe</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	Pretvori desetiško število 47 v dvojiško število. (5 točk) Pretvori desetiško število 47 v šestnajstiško število. (4 točke) Pretvori šestnajstiško število (signature bytes) 55AA v dvojiški zapis. (4 točke)	
<b>6.</b>	<b>Osnovna količina podatkov, enote, predpone</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	Kako se imenuje najmanjša in osnovna količina podatka in kako jo zapišemo? (4 točke) Katere so večje enote in primer zapisa? (3 točke) Razloži desetiško vrednost predpon in uporabo v računalništvu. (3 točke) Razloži dvojiško vrednost predpon in uporabo v računalništvu (3 točke)	
<b>7.</b>	<b>Matična plošča</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Kateri sta dve glavni nalogi matične plošče? (4 točke) Kaj pomeni format (form factor) matične plošče? (4 točke) Kateri je najbolj razširjen format za matične plošče osebnih namiznih računalnikov? (2 točki) Opiši sistemski (vezni) nabor čipov in njegovo vlogo. (4 točke)	
<b>8.</b>	<b>Vodila</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	Na katere tri skupine se delijo računalniška vodila (buses)? (4 točke) Za vsako od skupin naštej nekaj primerov vodil. (4 točke) Naštej, katere vrste signalov prenaša vodilo oziroma opiši logično zgradbo vodila. (5 točk)	
<b>9.</b>	<b>Sistemske viri</b>	<b>Točke: 13 točk</b>

	<p>Čemu služijo sistemski viri (system resources)? (5 točk)</p> <p>Naštej sistemske vire. (4 točke)</p> <p>Pojasni izraz »vstavi in uporablja« (plug and play). (4 točke)</p>	
10.	<b>BIOS</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	<p>Kaj pomeni izraz BIOS? (4 točke)</p> <p>Katere so funkcije BIOS-a? (5 točk)</p> <p>Nastavitve BIOS-a (BIOS setup). (4 točke)</p>	
11.	<b>CPE</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	<p>Pojasni vlogo krmilne enote v CPE. (5 točk)</p> <p>Katere osnovne operacije izvaja ALE (aritmetično logična enota) v CPE? (4 točke)</p> <p>Čemu služijo registri v CPE? (4 točke)</p>	
12.	<b>Predpomnilnik</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	<p>Zakaj so uvedli predpomnilnik (cache)? (5 točk)</p> <p>Kateri Intelov procesor je prvi vseboval predpomnilnik? (4 točke)</p> <p>Naštej stopnje predpomnilnikov in običajne velikosti. (4 točke)</p>	
13.	<b>Pomnilniki</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	<p>Naštej dve glavni lastnosti pomnilnika RAM. (5 točk)</p> <p>Razloži pomembne razlike med pomnilnikom DRAM (dinamični RAM) in SRAM (statični RAM) ter uporabo v računalniku. (5 točk)</p> <p>Kateri pomnilniški moduli se danes večinoma uporabljajo za osebne računalnike? (3 točke)</p>	
14.	<b>HDD</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	<p>Naštej dva bistvena elementa, ki sestavljata trdi disk (HDD) in pojasni njihovo vlogo. (4 točke)</p> <p>Opiši, kako so organizirani podatki na HDD. (5 točk)</p> <p>Naštej nekaj razlik med trdim diskom (HDD) in pogonom SSD (Solid State Drive). (4 točke)</p>	
15.	<b>RAID</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	<p>Kaj pomeni RAID in kaj pridobimo z njegovo uporabo? (4 točke)</p> <p>Naštej nekaj vrst polj RAID, ki jih praviloma podpirajo matične plošče sodobnih namiznih računalnikov. (4 točke)</p> <p>Opiši značilnosti RAID 0 in RAID 1. (5 točk)</p>	
16.	<b>Optični mediji</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	<p>Kako poteka branje podatkov pri optičnih pomnilniških nosilcih? (5 točk)</p> <p>Katera vrsta optičnih medijev vsebuje plast organskega barvila in zakaj? (4 točke)</p> <p>Kako je z uporabo optičnih medijev danes? (4 točke)</p>	
17.	<b>Osnovne barve</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	<p>Katere so osnovne barve barvnega modela RGB in kje se uporablja? (4 točke)</p> <p>Katere so osnovne barve barvnega modela CMYK in kje se uporablja? (4 točke)</p> <p>Kako sta med seboj povezana modela RGB in CMYK? (5 točk)</p>	
18.	<b>Monitor</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	<p>Naštej vrste monitorjev glede na tehnologijo, ki se uporablja v računalništvu. (4 točke)</p> <p>Naštej pomembne sestavne dele monitorja LCD in razloži njegovo delovanje (6 točk)</p> <p>Naštej nekaj priključkov, ki so vgrajeni v sodobne monitorje. (3 točke)</p>	

19.	<b>Tiskalniki</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	Naštej nekaj lastnosti tiskalnikov. (4 točke) Katere so osnovne barve pri barvnem tiskalniku? (4 točke) Kako deluje laserski tiskalnik? (5 točk)	
20.	<b>Hladilni elementi, napetosti, računalniški serviser</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	Naštej tri osnovne hladilne elemente zračnega hlajenja računalniških komponent in njihovo vlogo. (4 točke) Naštej tri osnovne napetosti napajalne enote in barve njihovih žic. (4točke) Katere različne vloge opravlja računalniški serviser pri svojem delu? (5 točk)	

**NRS**

<b>1.</b>	<b>Spletno programiranje se deli na strežniški del in na odjemalčev del.</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Kakšna je naloga odjemalca pri spletnih straneh ali aplikacijah? (5 točk ) Kakšna je naloga strežnika pri spletnih straneh ali aplikacijah? (5 točk) Naštej in na kratko opiši jezike (ali tehnologije) na strani odjemalca (3) in strani strežnika (3). (4 točke)	
<b>2.</b>	<b>HTTP sporočila</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Razloži tok sporočil pri protokolu HTTP. (5 točk) Naštej metode HTTP. Kateri dve sta najbolj pogosti in zakaj? (5 točk) Opiši sestavo sporočila HTTP GET. (4 točke)	
<b>3.</b>	<b>Razloži ogrodje HTML dokumenta.</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Kaj so obvezni elementi dokumenta HTML5? (5 točk) Naštej 5 elementov, ki se lahko nahajajo v glavi dokumenta HTML in dva izmed njiju razloži. (5 točk) Razloži vlogo metapodatkov v dokumentu HTML. Naštej 3 različne vrednosti, ki jih lahko dobi atribut name pri metapodatkih. (4 točke)	
<b>4.</b>	<b>HTML tabele</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Zapiši HTML elemente, iz katerih je (lahko) sestavljena tabela in jih opiši. Zapiši, kateri elementi so neobvezni. (5 točk) Kako se lahko združuje več celic v vrstici? Razloži na primeru. (5 točk) Kako se lahko združuje več celic v stolpcih? Razloži na primeru. (4 točke)	
<b>5.</b>	<b>HTML forme</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Kakšen je namen HTML form? (5 točk) Katera dva atributa sta ključna v HTML elementu <i>form</i> ? Opiši ju. (5 točk) Naštej 3 različne elemente HTML forme in jih opiši. (4 točke)	
<b>6.</b>	<b>HTML sezname</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Kdaj se uporabljajo sezname v jeziku HTML? Opiši dve različni vrsti seznamov. (5 točk) Naštej in opiši elemente za izdelavo seznamov. (5 točk) Kako se izdelava gnezdeni seznam (seznam v seznamu)? Razloži na primeru. (4 točke)	
<b>7.</b>	<b>HTML5 semantični elementi</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Naštej 5 semantičnih in 2 nesemantična HTML elementa in razloži njihovo uporabo. (5 točk) Primerjaj semantične in nesemantične elemente. Čemu koristijo? (5 točk) Predlagaj primer strani HTML, na kateri bo 5 semantičnih elementov, ki bodo določali strukturo strani. (4 točke)	
<b>8.</b>	<b>HTML prikaz in kodiranje znakov</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Kaj je privzeto kodiranje znakov v HTML5? Kako to določimo? (5 točk) Na kaj je potrebno paziti, če se želi pravilno prikazati nestandardne znake (č, š, ž,..) poleg zapisa v jeziku HTML? (5 točk) Kako se lahko izpiše posebne znake v jeziku HTML? Kako bi izpisali znake "<", ">"	

	...? (4 točke)	
9.	<b>Slike HTML</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Kako se vključi sliko v spletno stran? Napiši primer. (5 točk)</p> <p>Alternativni tekst je uporaben, ko uporabnik slike ne vidi. Naštej tri primere, ko se to lahko zgodi. (5 točk)</p> <p>Naredi sliko aktivno, tako da se ob kliku na njo odpre povezava na neko drugo stran. (4 točke)</p>	
10.	<b>Povezave HTML</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Napiši sintakso povezave v jeziku HTML. (5 točk)</p> <p>Razloži razliko med relativno in absolutno povezavo. (5 točk)</p> <p>Napiši dve povezavi, ki te pomakneta na drugi del strani znotraj iste strani (npr. dva naslova, ki te privedeta do vsebine na strani). (4 točke)</p>	
11.	<b>Vstavljanje CSS</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Naštej tri načine vstavljanja prekrivnih slogov v dokument HTML in za vsakega zapiši primer. (5 točk)</p> <p>Razloži, kateri način je najbolj priporočljiv. (5 točk)</p> <p>Kateri način ima prednost, če vsi trije naslavlja isti element? (4 točke)</p>	
12.	<b>Izbirniki CSS (selectors)</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Napiši sintakso pravila CSS in pripadajoči primer. (5 točk)</p> <p>Naštej tri osnovne načine, kako se lahko izbere elemente HTML, ki jih bomo oblikovali. Za vsak primer povej, kdaj bi ga uporabil. (5 točk)</p> <p>Naštej vsaj tri druge načine in razloži, kako delujejo. (4 točke)</p>	
13.	<b>Position CSS</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Razloži namen lastnosti position. (5 točk)</p> <p>Katere vrednosti lahko shranimo? (5 točk)</p> <p>Izberi dve in ju natančno razloži. (4 točke)</p>	
14.	<b>CSS float</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Čemu je v osnovi namenjena lastnost float? (5 točk)</p> <p>Za kaj se še uporablja? (5 točk)</p> <p>Napiši primer, kdaj bi uporabil lastnost clear. (4 točke)</p>	
15.	<b>Box model CSS</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Nariši skico in razložite CSS box model. (5 točk)</p> <p>Razloži pojem margin-collapse. (5 točk)</p> <p>Kako se izračuna celotno širino elementa? Ali je kakšna izjema? (4 točke)</p>	
16.	<b>Barve CSS</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Barve je možno predstaviti na pet načinov. Naštej 5 shem in povej, katero in zakaj jo uporabljaš najbolj pogosto. (5 točk)</p> <p>V eni izmed shem se uporablja stopnja barvne nasičenosti (saturation). Opiši to shemo in razloži pomen tega pojma. (5 točk)</p> <p>V kateri shemi se lahko nastavi prosojnost? Opiši shemo in razloži, kakšne vrednosti lahko zavzame. (4 točke)</p>	
17.	<b>HTTP je protokol brez pomnjenja stanja (stateless protocol).</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Razloži na primeru, kaj to pomeni. (5 točk)</p> <p>Kako je možno prenašati podatke med različnimi spletnimi stranmi? Navedi dva primera in ju primerjaj. (5 točk)</p> <p>Navedi dva primera, kako se lahko na spletu trajno hranijo podatki, ki jih vnašajo</p>	

	uporabniki. Primerjaj ju. (4 točke)	
18.	<b>Spremenljivke PHP</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Razloži, kako se deklarirajo spremenljivke v jeziku PHP. (5 točk) Kakšen je doseg spremenljivk v jeziku PHP v smislu različnih podstrani? (5 točk) Katere spremenljivke uporabimo, če želimo do njih dostopati iz različnih podstrani? Naštej in razloži vsaj tri primere. (4 točke)	
19.	<b>PHP seje</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Razloži pojem seja (session). (5 točk) Razloži, kako si strežnik zapomni sejne spremenljivke posameznega uporabnika? (5 točk) Kako dolgo traja seja? Kje je možno spreminjati trajanje seje? (4 točke)	
20.	<b>POSTBACK</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Opiši pojem "postback" pri spletnem programiranju. (5 točk) Kako in kdaj preverimo postback v jeziku PHP? (5 točk) Napiši primer praktične uporabe preverjanja posback-a. (4 točke)	
21.	<b>Kaj je HTML?</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Kaj pomeni kratica HTML? (5 točk) S katerim programom se zaganjajo HTML dokumenti? (5 točk) S čim pišemo HTML kodo? (4 točke)	
22.	<b>Sintaksa HTML5</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Kako je zapisana osnovna oblika HTML5 dokumenta? (5 točk) Katere poenostavitve niso več priporočljive v HTML5? (5 točk) Kateri so novi elementi v HTML5? (4 točke)	
23.	<b>Besedilo v HTML</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Zapiši osnovne značke za zapis naslovov, odstavkov in nadaljevanja v novi vrstici. (5 točk) Katere tri značke se najpogosteje uporabljajo za oblikovanje posameznik znakov in kaj pomenijo? (5 točk) Katero značko uporabimo, če želimo tekst, oblikovan z več presledki, in kdaj bi jo uporabili? (4 točke)	
24.	<b>Seznami v HTML</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Katere vrste seznamov lahko zapišemo v HTML? (5 točk) Naštej in opiši elemente za izdelavo obeh vrst seznamov. (5 točk) Kako se izdelata gnezdeni seznam? (4 točke)	
25.	<b>Tabele v HTML</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Katere so osnovne značke za izdelavo tabele v HTML? (5 točk) Kako se lahko združi več celic v vrstici? (5 točk) Kako se lahko združi več celic v stolpcih? (4 točke)	
26.	<b>Slike v HTML</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Kako je možno vključiti sliko v HTML kodo? (5 točk) Katere lastnosti je potrebno uporabiti, če je slika prevelika in ne želimo, da je popačena? (5 točk) Zapiši primer povezave preko slike .jpg na stran .html. (4 točke)	
27.	<b>Povezave v HTML</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	Kakšna je osnovna oblika zapisa povezave v jeziku HTML? (5 točk) Zapiši primer relativne in primer absolutne povezave. Razloži razliko. (5 točk) Kako se lahko vpliva na to, kje se povezava odpre? (4 točke)	

28.	<b>Zapis obrazca</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>V katero značko se zapiše elemente obrazca v HTML? (5 točk)</p> <p>Katera dva atributa sta ključna za zajem in prenos podatkov z obrazca na strežnik? (5 točk)</p> <p>Naštej vsaj tri elemente, ki se lahko pojavijo na obrazcu. (4 točke)</p>	
29.	<b>Kaj je CSS?</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Kaj je CSS? (5 točk)</p> <p>Kakšna je osnovna sintaksa CSS? (5 točk)</p> <p>Kako se vključi CSS v HTML kodo? (4 točke)</p>	
30.	<b>Vključevanje CSS v HTML</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Zapiši vse tri načine vstavljanja CSS v HTML. (5 točk)</p> <p>Kateri način vstavljanja CSS v HTML je najbolj priporočljiv? (5 točk)</p> <p>Katera vrednost lastnosti bo prevladala, če so eni lastnosti predpisane različne vrednosti na različnih mestih zapisa CSS? (4 točke)</p>	
31.	<b>Osnove Javascripta</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Kaj je Javascript? (5 točk)</p> <p>Katere so osnovne značilnosti Javascripta? (5 točk)</p> <p>Kateremu jeziku je najbolj podobna sintaksa jezika Javascript? (4 točke)</p>	
32.	<b>Vključevanje Javascripta v HTML</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Kam vključimo kodo Javascript v HTML dokument? (5 točk)</p> <p>Kako vključimo kodo JavaScript v HTML dokument? (5 točk)</p> <p>Ali je dovoljena kombinacija različnih načinov vključevanja Javascript kode v HTML? (4 točke)</p>	
33.	<b>Sintaksa Javascript</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Kako se ločijo posamezni programski stavki v Javascriptu? (5 točk)</p> <p>Kako se zapiše komentar v Javascriptu? (5 točk)</p> <p>Kako se definira spremenljivke v Javascriptu? (4 točke)</p>	
34.	<b>Zanke v Javascriptu</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Katere zanke se uporabljajo v programih JavaScript? (5 točk)</p> <p>Zapiši splošno obliko zanke do while. (5 točk)</p> <p>Zapiši splošno obliko for zanke. (4 točke)</p>	
35.	<b>Funkcije v Javascriptu</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<p>Kako definiramo funkcije JavaScript in kakšna je splošna oblika zapisa funkcije? (5 točk)</p> <p>Kako v JavaScript pokličemo funkcijo? (5 točk)</p> <p>Zapiši primer funkcije, kjer bo v JavaScript-u uporabljena funkcija s parametri, ki vrnejo rezultat. (4 točke)</p>	

IEK		
1.	<b>Topologija zvezda vodila.</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	<p>Opiši in nariši topologijo vodila zvezda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Opis. (2 točki)</li> <li>b) Skica. (3 točke)</li> <li>c) Naštej prednosti. (3 točke)</li> <li>d) Naštej slabosti. (3 točke)</li> <li>e) Naštej pomanjkljivosti. (2 točki)</li> </ul>	
2.	<b>Ethernet</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Opiši nastanek in lastnosti etherneteta. (4 točke)</li> <li>b) Opiši in nariši okvir etherneteta. (7 točk)</li> <li>c) Opiši napake etherneteta. (3 točke)</li> </ul>	
3.	<b>Opiši, kako povezujemo med seboj naprave:</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– ki so si med seboj podobne (like devices),</li> <li>– ki si med seboj niso podobne (unlike devices).</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Standarda: ANSI/TIA/EIA 568-A in ANSI/TIA/EIA 568-B. (1 točka)</li> <li>b) Naštej pare naprav, ki so si med seboj podobne (like devices). (1 točka)</li> <li>c) Zapiši ime povezave kabla. (1 točka)</li> <li>d) Nariši povezave priključkov kablov in uporabi pravilne barve. (4 točke)</li> <li>e) Zapiši standarda: ANSI/TIA/EIA 568-A in ANSI/TIA/EIA 568-B. (1 točka)</li> <li>f) Naštej pare naprav, ki si med seboj niso podobne (unlike devices). (1 točka)</li> <li>g) Napiši ime povezave kabla. (1 točka)</li> <li>h) Nariši povezave priključkov kablov in uporabi prave barve. (3 točke)</li> </ul>	
4.	<b>Naslovi Unicast, Broadcast in Multicast</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Opiši ali nariši paket unicast ethernet. (1 točka)</li> <li>b) Zapiši naslov unicast MAC. (2 točki)</li> <li>c) Zapiši naslov unicast IP. (1 točka)</li> <li>d) Opiši ali nariši paket broadcast ethernet. (1 točka)</li> <li>e) Zapiši naslov broadcast MAC. (2 točki)</li> <li>f) Zapiši naslov broadcast IP. (2 točki)</li> <li>g) Opiši ali nariši paket multicast ethernet. (1 točka)</li> <li>h) Zapiši naslov multicast MAC. (2 točki)</li> <li>i) Zapiši naslov multicast IP. (2 točki)</li> </ul>	
3.	<b>Zgradba modela TCP/IP, posamezne plasti modela in prenos podatkov</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Naštej plasti modela od najnižje do najvišje. (3 točke, 1 točka v primeru nepravilnega vrstnega reda)</li> <li>b) Nariši plasti modela in pripadajoče servise. (8 točk, 3 točke v primeru nepravilnega vrstnega reda)</li> <li>c) Opiši postopek prenosa podatkov. (2 točki)</li> </ul>	
4.	<b>Podatkovna parica UTP, FTP, FP, F-STP</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Opiši barve žičk. (2 točki: 4 pari, 1 točka: 2 para)</li> <li>b) Opiši število prepletov na colo. (1 točka)</li> <li>c) Opiši vrste prepletenih paric glede na zaščito. (2 točki: 4 tipi, 1 točka: 2 tipa)</li> <li>d) Opiši kategorije kablov. (6 točk: vse kategorije, 2 točki: 2 kategoriji)</li> <li>e) Kolikšna je dolžina 1. segmenta kabla? (1 točka)</li> <li>f) Predstavi vsaj 2 valovni impedanci kabla UTP. (2 točki)</li> </ul>	
5.	<b>Optični kabel</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Naštej vsa spektralna okna pri optičnih komunikacijah. (3 točke: vsi, 1 točka:</li> </ul>	



	<p>dva)</p> <p>b) Opiši tipe optičnih vlaken. (6 točk: 2 pravilna odgovora, 2 točki: 1 pravilni odgovor)</p> <p>c) Opiši vrste slabljenja v optičnih vlaknih. (3 točke: 3 pravilni odgovori, 1 točka: 2 pravilna odgovora)</p>
6.	<p><b>Delovanje usmerjevalnika (router) in njegov simbol</b> <span style="float: right;"><b>Točke: 13 točk</b></span></p> <p>a) Nariši simbol usmerjevalnika. (2 točki)</p> <p>b) Opiši usmerjevalnik. (2 točki)</p> <p>c) Delovanje prava plast ISO-/OSI-sistema. (2 točki)</p> <p>d) Komunikacija usmerjevalnikov. (2 točki)</p> <p>e) Opis privzetega prehoda. (2 točki)</p> <p>f) Naslov omrežja v usmerjevalni tabeli. (3 točke)</p>
7.	<p><b>Preklopna stikala (switch) in poplavljanje</b> <span style="float: right;"><b>Točke: 14 točk</b></span></p> <p>a) Nariši simbol stikala. (2 točki)</p> <p>b) Delovanje na podlagi fizičnih (MAC) naslovov v tabeli MAC. (2 točki)</p> <p>c) Delovanje 2. plasti ISO/OSI sistema. (2 točki)</p> <p>d) Principi delovanja stikal. (3 točke, za vsak pravilen odgovor)</p> <p>e) Definicija poplavljanja. (2 točki)</p> <p>f) Ločitev preklopnih stikal. (3 točke za 4 odgovore, za manj pravilnih odgovorov 1 točka)</p>
8.	<p><b>Razdelitev naslovnega prostora (192.168.100.0/24) in razdelitev na osem podomrežij. Naslovi omrežij, naslovi računalnikov v omrežju in naslovi za razpršeno oddajanje</b> <span style="float: right;"><b>Točke: 14 točk</b></span></p> <p>a) Določi potrebne bite in zapis podmrežne maske. (2 točki)</p> <p>b) Zapiši naslove omrežja. (4 točke, 3 točke pri enem napačnem, 2 točki pri dveh napačnih, 1 točka pri treh ali več napačnih)</p> <p>c) Pravilno zapiši naslove naprav. (4 točke, 3 točke: en napačen, 2 točki: dva napačna, 1 točka: trije ali več napačnih)</p> <p>d) Pravilo zapiši naslove broadcast. (4 točke, 3 točke: en napačen, 2 točki: dva napačna, 1 točka: 3 ali več napačnih)</p>
9.	<p><b>Z metodo VLSM (angl. Variable Length Subnet Masking, omrežna maska spremenljive dolžine) reši spodnjo nalogo. Podan je naslovni prostor (IP 192.168.10.0/24). Naloga omrežnega administratorja je karseda učinkovito alocirati naslovni prostor.</b> <span style="float: right;"><b>Točke: 14 točk</b></span></p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD     Maribor((Maribor)) --- Ljubljana((Ljubljana))     Maribor --- Kranj((Kranj))     Maribor --- Celje((Celje))     Ljubljana --- LjubljanaUsers[60 uporabnikov]     Kranj --- KranjUsers[12 uporabnikov]     Celje --- CeljeUsers[12 uporabnikov]     Maribor --- MariborUsers[28 uporabnikov] </pre> </div>
	<p>Pravilno zapiši naslove omrežij. (14 točk: vsi pravilni naslovi, 8 točk: 5 pravilnih, 4 točke: 4 pravilni, 0 točk: 3 ali manj pravilnih)</p>
10.	<p><b>Opiši IP in mrežne maske na IP-naslovu 193.2.1.37/28.</b> <span style="float: right;"><b>Točke: 14 točk</b></span></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Smisel maske (3 točke)</li> <li>b) Opis maske (3 točke)</li> <li>c) Dvojiški zapis IP-naslova (4 točke)</li> <li>d) Dvojiški zapis podmrežne maske (4 točke)</li> </ul>	
11.	<b>Opiši zasebne IP-naslove po posameznih razredih.</b>	<b>Točke: 14 točk</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Pravilni trije zapisi naslovov omrežij (13 točk)</li> <li>b) Pravilna dva zapisa naslovov omrežij (8 točk)</li> <li>c) Pravilen en zapis naslovov omrežij (3 točke)</li> </ul>	
12.	<b>Omrežje IPv6. 2001:A:B1::/48 razdeli na tri podomrežja za tri oddelke podjetja.</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Oddelek A (3 točke)</li> <li>b) Oddelek B (3 točke)</li> <li>c) Oddelek C (3 točke)</li> <li>d) PC-ji v oddelku A: privzeti prehod: (1 točka), odgovor: (2 točki)</li> </ul>	
13.	<b>Navedi število omrežij na spodnji skici in njihove privzete prehode.</b>	<b>Točke: 13 točk</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Dve omrežji (3 točke)</li> <li>b) Privzeti prehodi (10 točk, 5 točk za vsakega)</li> </ul>	