

PZU1 • 04 • Skript jezici — pitanja za čas

Ova pitanja studenti vide: koriste se za zagrevanje na sledećim časovima i za samostalno vežbanje. Pitanja sa slajdova „Predvidi“ nisu ponovljena ovde.

Pitanje 1

Šta je skript?

Odgovor: Niz naredbi zapisan u fajlu, koji izvršava neki drugi program (interpreter ili alat, na primer Blender) umesto da ih kucamo ili klikćemo jednu po jednu.

Pitanje 2

Navedite tri skript jezika.

Odgovor: Na primer Python, JavaScript i Lua (tačni su i Bash, PHP, Ruby, Perl, GDScript).

Pitanje 3

Šta ispisuje program?

```
x = 3
x = "tri"
print(x)
```

Ispis:

```
tri
```

Objašnjenje: Isto ime je prvo dobilo broj, a zatim string. Ispisuje se poslednja dodeljena vrednost.

Pitanje 4

Šta ispisuje program?

```
print("Početak")
print(5 / 0)
print("Kraj")
```

Ispis:

```
Početak
ZeroDivisionError: division by zero
```

Objašnjenje: Fajl je sintaksno ispravan, pa prvi red radi. Deljenje nulom je greška u izvršavanju i prekida program, pa se „Kraj“ ne ispisuje.

Pitanje 5

Koji jezik proširenja koristi Godot?

Odgovor: GDScript, jezik sličan Pythonu napravljen za Godot (Godot podržava i C#).

Pitanje 6

Šta je Luau?

Odgovor: Jezik izveden iz Lue koji se koristi za skripte u Robloksu.

Pitanje 7

Šta znači da je Python dinamički tipiziran?

Odgovor: Tip pripada vrednosti, a ne imenu promenljive. Isto ime kasnije može da dobije vrednost drugog tipa, a tip se proverava tek dok program radi.

Pitanje 8

Šta je Node.js?

Odgovor: Okruženje u kom se JavaScript izvršava van veb-pregledača, na primer na serveru. Nije razvojni okvir.

Pitanje 9

Zašto se skript jezici zovu i „jezici lepka“?

Odgovor: Zato što povezuju više programa u jedan tok posla: izlaz jednog programa postaje ulaz za drugi.