

ISPITNI KATALOG ZA EKSTERNU Maturu
IZ INFORMATIČKO – INFORMACIJSKOG IZBORNOG PODRUČJA U
ŠKOLSKOJ 2020./2021. GODINI

INFORMATIKA

Predmetno povjerenstvo za informatiku

1. Mirnes Bektić (KŠC Tuzla)
2. Dragan Korać (KŠC Sarajevo)
3. Edin Tabak (KŠC Zenica)
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

SADRŽAJ

1. UVOD	iii
1.1. Opći ciljevi ispita.....	iii
1.2. Obrazovni ishodi	iii
2. VRSTE ZADATAKA I OCJENJIVANJE	v
3. UPUTE ZA TESTIRANJE.....	v
3.1. Pismeni ispit (test znanja).....	v
3.2. Usmeni ispit.....	v
4. ZADATCI ZA PISMENI DIO ISPITA (TEST ZNANJA)	viii

1. UVOD

Na osnovi članka 78. Uredbe o odgoju i obrazovanju u Sustavu katoličkih škola za Europu, učenici nakon završene opće gimnazije, polažu eksternu maturu. Eksternom maturom se provjeravaju znanja, sposobnosti i vještine stečene tijekom četvorogodišnjeg gimnazijskog odgoja i obrazovanja. U tom cilju napravljen je Katalog zadataka za polaganje ispita eksterne mature iz predmeta informatika koji obuhvaća najvažnije programske sadržaje iz informatike, što će poslužiti učenicima kao kvalitetna osnovica za nastavak daljnjeg školovanja.

Katalog zadataka za polaganje eksterne mature temeljni je dokument ispita u kojem su navedeni opći ciljevi ispita, struktura testa zasnovana na programskim odrednicama Nastavnog plana i programa za gimnaziju Sustava katoličkih škola za Europu, pravila izrade testa, literatura i zadatci označeni brojevima od 1 do 80, kao i označeni brojevi rješenja zadataka.

1. *Opći ciljevi ispita*

Cilj je ispita iz informatike provjeriti u kojoj mjeri pristupnici znaju, tj. mogu:

- Rabiti osnovna znanja i vještine o informatici i njenom razvoju radi stjecanja opće računalne pismenosti i kulture te razumijevanja civilizacijskoga razvoja.
- Upotrebljavati pouzdane i kritičke informacijske i komunikacijske tehnologije.
- Koristiti logičko i kritičko razmišljanje o korištenju, obradi i razmjeni informacija.
- Rabiti računalno razmišljanje, sposobnost rješavanja problema i programiranja.
- Samostalno izrađivati jednostavne programe u programskom jeziku HTML.
- Usvajanje temeljnih znanja koja učenika osposobljavaju za tržište rada iz oblasti informatičkog programiranja.
- Samostalno izrađivati jednostavne programe u programskom jeziku JAVA
- Samostalno izrađivati jednostavne projektne zadatke u programu Adobe PhotoShop.

2. *Obrazovni ishodi*

Obrazovni ishodi - jasno i precizno napisana izjava o tome što bi učenik trebao znati, razumjeti, moći napraviti, vrednovati kao rezultat procesa učenja.

Za svako područje ispitivanja određeni su posebni ciljevi ispita, odnosno konkretni opisi onoga što pristupnik mora znati, razumjeti i moći učiniti kako bi postigao uspjeh na ispitu.

Obrazovni ishodi prikazani su u tablicama radi bolje preglednosti. U tablicama su detaljno razrađeni sadržaji koji će se ispitivati te obrazovni ishodi vezani uz pojedine sadržaje.

Sadržaj	Obrazovni ishodi
HTML XHTML	<ul style="list-style-type: none"> • znati razlikovati pojmove klijent, server, izvorni kod stranice, statička/dinamička web stranica • moći upotrijebiti browser • znati koristiti tekst editor i neko grafičko razvojno okruženje za izradu web stranica • znati koristiti primarne naredbe HTML5 jezika • znati definirati osnovne elemente web stranice (<head>, <body>, <script>) • moći upotrijebiti tagove za formatiranje teksta, vrste HTML lista, načine za ugnježdavanje lista, vrste putanja unutar HTML dokumenta, vrste linkova i sidra u HTML-u, formate rasterskih Fotografija koje se mogu koristiti na webu • znati usporediti XHTML (nadogradnja HTML-a, elementi XHTML-a, struktura elemenata, tipovi elemenata) s elementima • HTML-a • moći upotrijebiti tabele i layoute unutar web stranica za definiranje dizajna stranice
CSS	<ul style="list-style-type: none"> • moći upotrijebiti osnove programskog jezika - CSS-a i CSS sintakse • biti sposoban dizajnirati web site s nekoliko statičkih stranica međusobno povezanih linkovima, koje sadrže grafičke i tekstualne elemente • znati prepoznati i otkloniti greške u kodu (npr. kodne stranice UTF8, ISO...) • znati definirati i postaviti mega tagove u stranici
JAVA	<ul style="list-style-type: none"> • znati razlikovati pojmove tipove podataka, literale, inicijalizacije, petlje, automatizacija razvojnog ciklusa • moći upotrijebiti java editore • znati koristiti primarne naredbe java programskog jezika • znati definirati osnovne klase java programskog jezika • moći upotrijebiti upravljačke strukture, izraze, varijable • moći upotrijebiti razvoj i testiranja aplikacija, randomizaciju, definirane metode, varijable i nizove • znati prepoznati i otkloniti greške u kodu • znati koristiti napredne programe koji su bazirani na osnovama java programiranja (eclipse) • znati koristiti programske naredbe APS-a • moći upotrijebiti APS u svim projektima koji sadrže elemente grafičkog dizajna
Obrada digitalne fotografije	<ul style="list-style-type: none"> • moći upotrijebiti selekcije i opcije za editovanje fotografije • znati koristiti rad s bojama i alatima za bojenje • znati upotrijebiti slojeve i maske • znati upotrijebiti različite efekte kao što su adjustments, blending modes • znati editovati fotografije (transformacije i retuširanje fotografija, vektore, oblike, editovanje teksta) • znati koristiti formate digitalne fotografije, automatizaciju, pametne objekte i filtere • moći sačuvati sadržaj fotografija na web platformama, te sačuvati fotografiju u različitim formatima • znati kreirati idejna rješenja za promidžbeni materijal (online reklame)

2. VRSTE ZADATAKA I OCJENJIVANJE

Svi zadaci u Katalogu su koncipirani na temelju metodskih jedinica iz važećeg Nastavnog plana i programa za gimnaziju Sustava katoličkih škola za Europu. Radna podloga za izbor zadataka su važeći udžbenici iz informatike za gimnaziju, te materijali koje profesori šalju učenicima u toku rada. Katalog ispitnih zadataka sadrži ukupno 80 zadataka predviđenih za samostalnu vježbu učenika. Maturalni ispit se sastoji od pismenog ispita (test znanja) i usmenog ispita.

Ocjenjivanje /način bodovanja/

3. UPUTE ZA TESTIRANJE

1. *Pismeni ispit (test znanja)*

- Vrijeme predviđeno za izradu testa je 90 minuta (dva školska sata).
- Tijekom izrade testa učenici neće moći koristiti mobitele, digitrone, logaritamske tablice niti bilo koja druga tehničko – elektronska, printana, rukopisna i slična pomagala. Koristiti mogu isključivo kemijsku olovku s plavom ili crnom tintom.
- Za vrijeme testa nije dopušteno došaptavanje, ometanje drugih učenika na bilo koji način, prepisivanje zadataka, gestikuliranje i slično.

2. *Usmeni ispit*

Usmeni ispit se sastoji iz izradbe zadataka u HTML-u, Javi I Adobe Photoshopu, svi zadaci se rade praktično na računalu. Veoma važno je napomenuti da je izradba zadataka praktičnog tipa, na osnovu toga je kreiran I broj zadataka u određenim oblastima.

- Vrijeme predviđeno za izradu testa je 45 minuta (jedan školski sat).
- Tijekom izrade testa učenici neće moći koristiti mobitele.

HTML

1. Kreirati HTML naslove od h1 do h6 ?
2. Kreirati HTML odlomak?
3. Kreirati tekst koji je podebljan, zakrivljen I podvučen?
4. Umetnuti fotografiju sa diska u HTML dOCUMENT?
5. Umetnuti Google mapu u HTML dOCUMENT?
6. Umetnuti link u HTML dOCUMENT?
7. Kreirati okvir u HTML dOCUMENTU?

Java

1. Što će nakon sljedećih naredbi biti ispisano na ekranu (upisati kod te objasniti)?
 - a)

```
System.out.print("Prva");  
System.out.print("Druga");  
System.out.println("Prva          linija");  
System.out.println("Druga linija");
```
2. Kodirati unarne operatore kroz množenje I dijeljenje (prikazati primjerom) ?
3. Kodirati naredbe za prikazivanje teksta?
4. Što u Javi predstavlja cjelobrojnu vrijednost navesti primjer koda?
5. Napisati program koji u pravougaoniku na ekranu ispisuje vaše ime i prezime?
6. Napisati program koji na ekranu ispisuje vaše inicijale velikim slovima koja su „nacrtana” zvjezdicama (znakom *)?
7. Napisati program koji Celzijusove stepene pretvara u Farenhajtove po formuli $f = 9c/5 + 32$?

ADOBE PHOTOSHOP

1. Promjeniti veličinu fotografije?
2. Primjeniti filtere za editovanje svjetline i kontrasta?
3. Izrezati nekoliko objekata pomoću brze selekcije te iste kopirati na početni sloj fotografije, te obraditi obrub objekata tako da izgledaju što prirodnije?
4. Označiti objekt pomoću brze selekcije te na istom primjeniti filter Smart Blur?
5. Izmjeniti fotografiju koristeći Lightin Effects (point)?
6. Upotrijebiti Blending opcije za teksturu na različitim dijelovima fotografije?
7. Označiti nekoliko objekata na fotografiji i upotrijebiti offset?

4. ZADATCI ZA PISMENI DIO ISPITA (TEST ZNANJA)

1. Što je HTML?

HTML je skraćenica od HyperText Markup _____ (Language).

2. HTML i XHTML sastoje se od 3 vrste komponenti:

- a) Elementi: Indetificiraju raličite djelove _____ (HTML stranice) korištenjem tagova
- b) Atributi: _____ (Informacije) o instanci elementa
- c) Entiteti: Ne-ASCII _____ (tekstualni znakovi)

3. Početni tag govori internet pregledniku gdje element _____ (počinje) a završni gdje _____ (završava,) sadržaj se nalazi između.

4. Samostalni tagovi su elementi koji ne opisuju sadržaj i zovu se _____ (prazni elementi). Koriste samo jedan tag <tag />

5. Horizontalna linija označava se tagom:

- a) <hr />
- b)

- c) <tr />

6. Atributi omogućuju _____ (raznovrsnost) u načinima na koji element opisuje sadržaj.

7. Svaki napisani odlomak morate definirati početnim tagom <p> i završnim tagom _____ (</p>)

8. . Unutar odlomka možete koristiti ostale tagove kao što su na primjer:

- a) , bold,
- b) <i>, </i> italic,
- c) <u>, </u> underline
- d) , strike

9. U htmlu je moguće postaviti 6 posebnih razina dokumenta koji se određuju naslovima <h1> -<h6>:

- <h1> je najviše istaknut naslov
- <h3> je najviše istaknut naslov
- <h6> je najmanje istaknut naslov

10. Razlikujemo tri vrste listi:

- a) Liste s brojevima (Numbered lists)
- b) Liste s oznakama (Bulleted lists)
- c) Definijske liste (Definition lists)

11. Hyperlinkovi ili jednostavnije linkovi _____, (povezuju) HTML stranice i ostale resurse na Internetu.

12. Skraćenica za ubacivanje linka na stranicu naziva se _____ (a href="link.com")

13. Fotografije se koriste kako bi korisnicima prenijeli _____ (korisne informacije), za navigaciju stranice, te da bi poboljšali općeniti izgled stranice.

14. Element za fotografiju je prazni element _____ ()

15. Za određivanje veličine fotografije možemo koristiti attribute _____ (height i width) s elementom kako bi internet preglednik znao koliko je fotografija visoka i široka (u pikselima).

16. Tablice služe kako bi podatke rasporedili u _____ (mrežu) i učinili njihovu analizu jednostavnijom.

17. Sva kompleksnost HTML tablica dolazi iz tri osnovna elementa:

- a) **Granice:** svaka osnovna tablica mora imati 4 granične linije (zida) koje čine pravokutnik
- b) **Ćelije:** prostor unutar 4 granične linije
- c) **Raspon ćelija:** Unutar 4 linije koje okružuju ćeliju, možemo brisati ili dodavati zidove ćelije

18. Za premošćivanje ćelija koristimo sljedeće atribute:

- a) **colspan** (proširuje ćeliju horizontalno)
- b) **rowspan** (proširuje ćeliju vertikalno).

19. Iframe se koristi za _____ (prikaz stranice) ili dijelova stranice unutar jedne web stranice unutar okvira.

20. Pod posebne znakove najčešće spadaju _____ (razni simboli), copyright znak, slova s prijelazima.

21. <button> označava gumb koji se može _____ (kliknuti). Koristi se za slanje ispunjenje forme, brisanje podataka, ili sličnih događaja .

22. Staza datoteke opisuje _____ (mjesto datoteke) u strukturi mapa web lokacije.

23. Apsolutna putanja datoteke je puni URL datoteke:

```

```

DA

NE

24. Relativna putanja datoteke upućuje na _____ (datoteku) u odnosu na trenutnu stranicu.

25. HTML <canvas>element se koristi za _____ (crtanje grafike) u hodu putem JavaScript-a.

26. URL kodiranje pretvara _____ (znakove) u format koji se može prenositi putem Interneta.

27. Za planiranje Alice animacije koriste se dvije vrste scenarija :

- a) Vizualni: niz ilustriranih Fotografija koje predstavljaju glavne prizore animacije
- b) Tekstualni: Detaljan, naručeni popis radnji koje svaki objekt obavlja u svakoj sceni animacije

JAVA PROGRAMIRANJE

28. Otvaranje novog projekta u Alice okruženju se vrši tako što:

- a) Pokrenemo Alice
- b) U početnom dijalogu (Welcome dialog box) odaberemo karticu Blank States
- c) Odaberete željeni predložak, I potvrdite s OK
- d) Odaberete željeni predložak, I potvrdite s delete

29. Vidljiva su tri osnovna dijela:

- a) prostor radnje npr. soba, šuma, pustinja ...
- b) nepokretni objekti
- c) pokretni objekti koji ostvaruju zadanu radnju
- d) pokretni objekti koji ostvaruju zadanu radnju

30. Prijelaz između različitih pogleda je moguć odabirom gumba _____ (Edit Code)
(iz uređivača scene)

31. Scena je mjesto na kojem se odvija _____ (zamišljena radnja) i na kojoj različiti likovi (objekti) tu radnju ostvaruju

32. Alice 3 uređivač scene (Scene editor):

- a) dijela za podešavanje scene (Scene Setup)
- b) galerija objekata (Gallery)
- c) galerija scene (Gallery)

33. Klasa je _____ (predložak koji opisuje objekt)

34. Novi objekt na scenu se dodaje odabirom iz galerije objekata (iz uređivača scene), proširivanjem _____(**određene kategorije**) (class) I odvlačenjem lijevom tipkom miša.
35. Code editor pogled omogućava _____(**programiranje objekata na sceni**).
36. Prikaz Code editor pogleda se aktivira gumbom _____(**Edit Code**) iz Scene editor pogleda.
37. Code editor pogled sadrži _____(**Methods panel**) s karticama Procedures i Functions.
38. Jednostavno rečeno, klasa je-----(**predložak**) kako bi trebali izgledati budući objekti izrađeni prema tom predlošku.
39. Klasa započinje ključnom riječi _____(**class**) i imenom klase koja se definira.
40. Definicija klase nalazi se u _____(**zagradama {}**).
41. Konstruktor __ je _____(**metoda**) koja ima isto ime kao i sama klasa i nema povratnu vrijednost.
42. **public class p1** {
Taj red sadrži definiciju naše klase nazvane p1. Ključna riječ public određuje _____(**da li drugi dijelovi programa mogu da pristupaju ovoj klasi**).
43. **public static void main (String[] args) {**
U ovom redu se kreira _____(**glavni metod**)
44. Što sadrži sljedeći program:
public class p1 {

public static void main(String[] args){
System.out.println(" I love programing java ");
System.out.println("idemo raditi naredni program");
}}
45. Simboličke varijable mogu predstavljati _____(**prazne okvire**) u koje se mogu smjestiti određene vrijednosti.

46. Vrste varijabli:

a) Cijeli brojevi:

int - ova vrsta varijable koristi se za predstavljanje cijelih brojeva (12 ili -20 ili 3000) (od -2147483648 do 2147483648)

b) long - veliki brojevi (-9223372036854775808 do 9223372036854775807) duljine 64 bita

c) kratki-mali brojevi, nisu vrlo korisni (od -32768 do +32767) duljine 16 bita

d) Decimalni brojevi (s decimalnom zarezom ili zarezom)

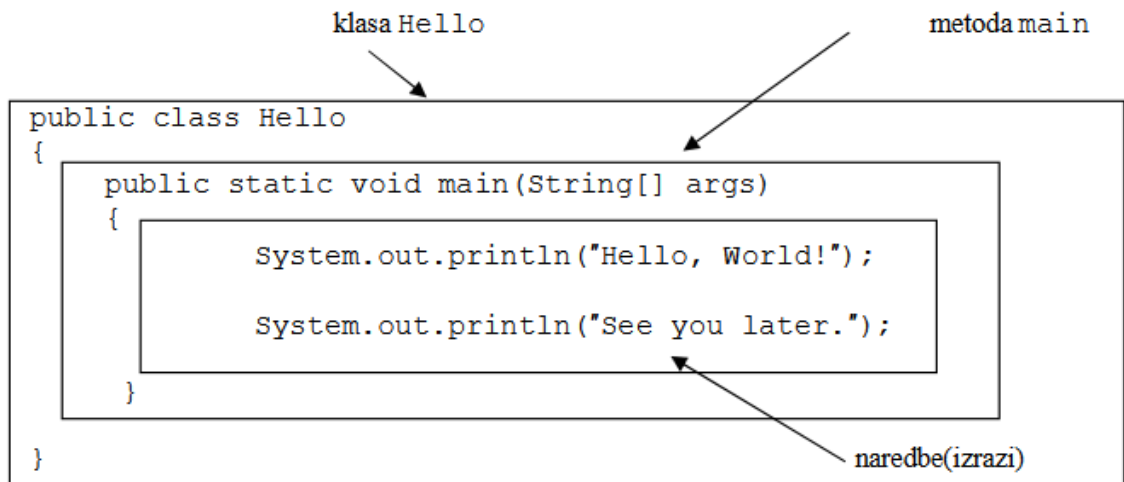
47. Da li je navedeni primjer deklaracije varijable točan:

```
int brojJabuka;  
double jabukaCijena;  
double ukupnaCijenaJabuka;  
boolean truleJabuke;  
String opisJabuka;
```

DA

NE

48. Da li je sljedeći program točan:



DA

NE

49. Da li se sljedeći operatori koriste u JAVA programiranju:

+	zbrajanje (addition)
-	oduzimanje (subtraction) (koristi se i za minus predznak)
*	množenje (multiplication)
/	dijeljenje (division)
%	ostatak (remainder)

DA

NE

50. Što radi navedeni program:

```
public class Racun2
{ /* Izracunaj ukupni racun za 2 kg jabuka po 12 kn 3kg krumpira po 2kn i 50lipa i 2 kg bresaka
po 14 kn */
public static void main(String[] args)
    { int total =2*1200 + 3*250 + 2*1400; System.out.print("Racun je: ");
    System.out.print(total/100);
    System.out.print(" kn i ");
    System.out.print(total%100);
    System.out.println(" lipa.");
    }
}
```

ADOBE PHOTOSHOP

51. Koji je format fotografije nekompresovan?

- A. JPEG B. BITMAP C. TIFF **D. PSD**

Što od sljedećeg ne možete učiniti s Photoshopom?

- A. Urediti stare fotografije B. Izraditi originalna umjetnička djela **C. Izradite Flash filmove**
D. Otvoriti TIFF datoteke E. Pogledati histogram fotografije

52. Što radi alat Eyedropper?

- A. Oboji jedan piksel boje na mjesto kursora **B. Odabere boju na kojem se nalazi kursor**
C. Napravi histogram područja oko kursora D. Izblijedi boje područja oko kursora

53. Alat koji vam omogućuje odabir područja fotografije, a zatim Fotografiranje s tim područjem, zove

se:

- A. Eyedropper B. Color replacement tool **C. Clone stamp tool** D. Patch tool E. Duplicate

54. "Layers" u Photoshopu su:

- A. Filteri koji su primijenjeni na sliku **B. Fotografije naslagane jedna na drugu**
C. Komponente boja (kao što je CMYK) D. Prethodne verzije fotografije E. Korekcija boje i svjetline

55. Desnim klikom ili držanjem tipke miša na ikoni alatne trake čini se što?

- A. Povećava veličinu ili snagu tog alata
B. Zaključava taj alat kao zadanu radnju
C. Otkriva "tekst pomoći" za taj alat
D. Prikazuje dodatne alate povezane s tim alatom

56. Koji je najbolji način da malo mutna Fotografija bude malo oštija, a da se pritom zadrži određena kontrola nad procesom?

- A. Filter: Sharpen
B. Filter: Unsharp Mask
C. Filter: Sharpen Edges
D. Filter: Find Edges
E. Filter: Despeckle

57. Za koju vrstu odabira je najbolje koristiti magnetic lasso tool?

- A. Ovaj alat je dobar za izradu složenih odabira.
B. Ovaj alat je dobar za brzi odabir
C. Ovaj alat može se koristiti za jednostavne odabire

58. Koja je korist od stvaranja Snapshot-a na History Panel-u dok se radi s filterima?

- A. Snapshot vam omogućuje usporedbu efekata primjene filtera s različitim postavkama
B. Snapshot vam omogućuje da stavite različite postavke na različitim slojevima
C. Snapshot je neovisan o rezoluciji i mogu se skalirati bez gubitka kvalitete
D. Snapshot je najbolji način kontrole više fontova na dokumentu

59. Što radi naredba "inverse" u select meniju?

- A. Ovaj alat može promijeniti boje na fotografiji.
B. Ovaj alat promijeniti na zadnji korišteni alat u photoshopu.
C. Omogućava odabir svega onoga što prethodno nije bilo izabrano "select" alatom
D. Okretanje fotografije kao u ogledalu (mirror)

60. Za koji odabir je najbolje koristiti elliptical marquee tool?

- A. Nepravilni objekti
B. Pravokutni objekti
C. Kružni objekti

61. Koji alat stavlja tekst na sliku?

- A. Spot Healing Brush
B. Content Aware Move
C. History Brush

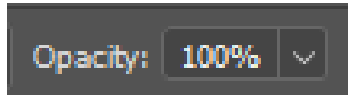
D. Type Tool

62. Chrome, watercolor, plastic wrap, and poster edges su primjeri _____?

- A. Boja
B. Filtera
C. Četki
D. Windows

63. Što predstavlja siva i bijela pozadina poput šahovskog polja na fotografijama?
- A. Fotografija je nije ispravna. B. Pozadina je siva i bijela. C. Pozadina je prozirna.
- D. Fotografija će prikazati bijeli okvir oko nje.

64. Što možete učiniti s ovim alatom?



- A. Promjena boje objekta B. Odabrati objekat
- C. Promijeniti koliko je objekt proziran D. Ukloniti pozadinu

65. Za što se koristi ovaj alata:



- A. Magic Wand Tool B. Quick Selection Tool C. Move Tool D. Brush Tool

66. Kada koristite Mask Layer, koji par boja je ispravan za vraćanje i oduzimanje izgleda fotografije?

- A. Crvena i plava B. crna i bijela C. siva i crno D. bijela i siva

67. U layers panel-u, koja je funkcija ikone vidljivosti (EYE) na tom specifičnom sloju?

- A. Kontrolira je li sadržaj tog sloja na platnu vidljiv.
- B. Kontrolira pokazuju li crne razine na tom sloju visok ili nizak kontrast.
- C. Kontrolira jesu li svi slojevi na ploči slojeva vidljivi ili skriveni.

68. Koji dio na fotografiji predstavljaju crni dijelovi maske?



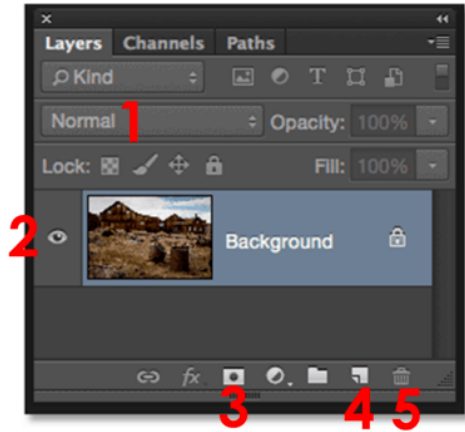
- A. Skrivena područja fotografije B. Prozirna područja fotografije C. Vidljiva područja fotografije
- D. Odabrana područja fotografije.

69. Kako se zove ovaj alat?

- A. Lasso tool B. Gradient Tool C. Eraser Tool D. Move Tool

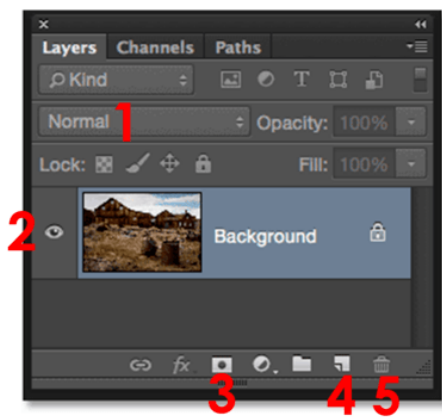


70. Koji broj vam omogućuje da uključite/isključite vidljivost layer-a?



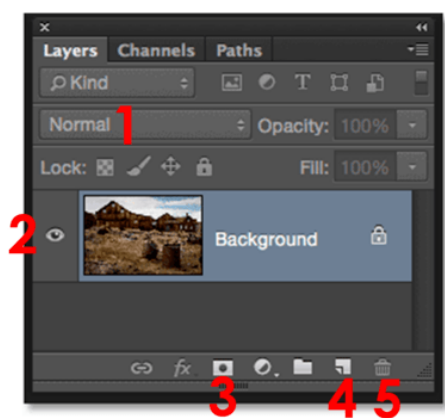
- A. 1
B. 2
C. 3
D. 4
E. 5

71. Koji gumb vam omogućuje dodavanje layer mask?



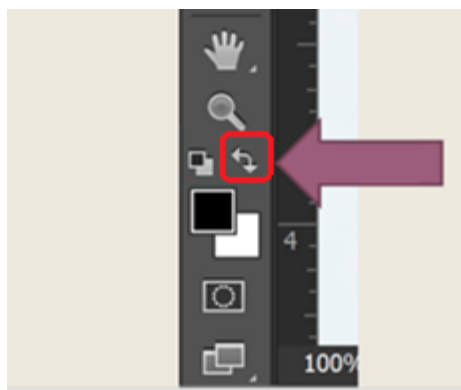
- A. 1
B. 2
C. 3
D. 4
E. 5

72. Koji gumb vam omogućuje dodavanje novog sloja (layer)?



- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4
- E. 5

73. Za što služi ovo dugme



- A. Vraća boje na zadane (crna i bijela)
- B. Zamjeni primarnu (foreground) i pozadinsku boju (background)
- C. Čini obje boje crnima
- D. Čini obje boje bijelima.

74. Kako se zove ovaj alat?



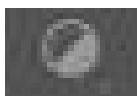
- A. crop tool
- B. move tool
- C. horizontal type tool
- D. rectangle tool

75. Koji alat vam omogućuje stvaranje Adjustment Layer-a. Primjer: Hue/Saturation?

A.



B.



C.



D.



76. Koji je filter korišten za ovu sliku?



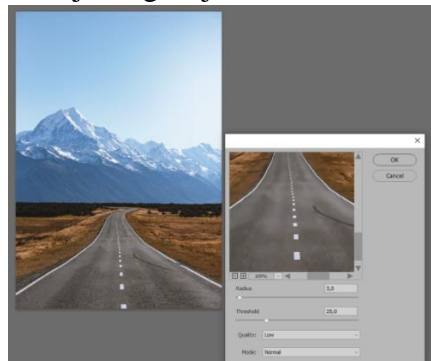
- A. Lens Flair **B. Spherize** C. Motion Blur D. gaussian blur

77. Koji je filter korišten za ovu sliku?



- A. Render Flame B. Spherize **C. Motion Blur** D. Liquify

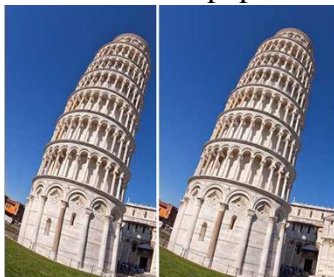
78. Koji je filter korišten na ovoj fotografiji?



- A. Lens Flair **B. Smart blur** C. Sharen D. Sharpen Edges

79. Ako smo uFotografijali sliku u kojoj se poremetila perspektiva koristeći fish-eye lens, ukoliko

želimo popraviti moramo koristiti filter:



- A. adaptive wide angle B. Sharpen C. Liquify
D. Gaussian blur

80. Koji je filter korišten da se dobije vatra na planini?



- A. **Render Flame** B. Spherize C. Motion Blur D. Liquify

LITERATURA

HTML&CSS-JOHN DUCKET

Coders' Notebook Programmers' Workbook Journal.

The Perfect Blank Book For Coding Fragments.

Whether You're Working In Python, C, HTML or Java

Adobe Photoshop Classroom in a Book

Adobe Photoshop Lightroom Classic Classroom

