

1. - njësi e Kontrollit
- njësi aritmetike dhe logjike (ALU)
 - regjistrat
 - Inputet / Outputet
2. c)
3. c)
4. - kontrollon pjesët hardware
- menaxhon skedarët dhe dosjet
 - ofron ndërfaqen e përdoruesit
 - menaxhon aplikacionet

5. a) gjem shumën e qelizave nga A1 në A7 dhe e shumëzojmë me B3
- b) gjem mesataren aritmetike të A3, shumës së C1 dhe C5, dhe B1
- c) gjem shumën e B1 deri në B20 me kusht që të jenë më të mëdha se 5.
- d) gjem vlerën maksimale të B1 deri në B5 të faqes 1 dhe A1 deri A5 të faqes 3

6. a) gabim, b) gabim c) gabim d) saktë

7. $(0111001)_2 = 0 \cdot 2^6 + 1 \cdot 2^5 + 1 \cdot 2^4 + 1 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^2 + 0 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 = 32 + 16 + 8 + 1 = (57)_{10}$

$(56)_{10} = (111000)_2$

56	2					
0	28	2				
0	14	2				
0	7	2				
1	3	2				
1	1	2				
1	0					

8. <table border=1>

- <tr><td> Shkollja </td> <td> Kabineti i informatike </td> <td> Numri i PC </td></tr>
- <tr><td> FunkSIONAL </td> </tr>
- <tr><td> Tirauë </td> <td> 30 </td> <td> 30 </td></tr>
- <tr><td> Lushnje </td> <td> 20 </td> <td> 18 </td></tr>
- </table>

9. Gjem shumën e dy numrave

- Fut librarinë studiolle
- trup kryesor i programit
- tregon se fillon (përm) trup kryesor i programit
- përcaktohen ndryshoret a, b, c si memra të plotë
- shfaq në ekran mesazhin "vendosni dy numra"
- më të dhënat e futura upm tastierës
- përcakton ndryshoren c si shumë të a dhe b
- shfaq në ekran shumën e a dhe b
- mbyllja e programit
- mbyllja e trupit të programit