

Εξεταστέα ύλη στο μάθημα
Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον Γ' Λυκείου
Τεχνολογικής Κατεύθυνσης

Η εξεταστέα ύλη για τις προαγωγικές / απολυτήριες εξετάσεις Μαΐου / Ιουνίου 2013 διαμορφώνεται ως εξής:

<p>1. Ανάλυση προβλήματος 1.1 Η έννοια πρόβλημα. 1.2 Κατανόηση προβλήματος. 1.3 Δομή προβλήματος. 1.4 Καθορισμός απαιτήσεων. 1.5 Κατηγορίες προβλημάτων. 1.6 Πρόβλημα και υπολογιστής.</p> <p>2. Βασικές Έννοιες Αλγορίθμων 2.1 Τι είναι αλγόριθμος. 2.3 Περιγραφή και αναπαράσταση αλγορίθμων. 2.4 Βασικές συνιστώσες/ εντολές ενός αλγορίθμου. 2.4.1 Δομή ακολουθίας. 2.4.2 Δομή Επιλογής. 2.4.3 Διαδικασίες πολλαπλών επιλογών (αφαιρείται η τελευταία πρόταση της σελ. 36"Αν οι διαφορετικές επιλογές ... στο παράδειγμα που ακολουθεί.", που αναφέρεται στην πολλαπλή επιλογή, καθώς και το Παράδειγμα 5. Επιλογή ορίων, σελ. 37). 2.4.4 Εμφωλευμένες Διαδικασίες. 2.4.5 Δομή Επανάληψης.</p> <p>3. Δομές Δεδομένων και Αλγόριθμοι 3.1 Δεδομένα 3.2 Αλγόριθμοι + Δομές Δεδομένων = Προγράμματα 3.3 Πίνακες 3.4 Στοιβά 3.5 Ουρά 3.6 Αναζήτηση 3.7 Ταξινόμηση</p>	<p>7. Βασικά στοιχεία προγραμματισμού. 7.1 Το αλφάβητο της ΓΛΩΣΣΑΣ. 7.2 Τύποι δεδομένων. 7.3 Σταθερές. 7.4 Μεταβλητές. 7.5 Αριθμητικοί τελεστές. 7.6 Συναρτήσεις. 7.7 Αριθμητικές εκφράσεις. 7.8 Εντολή εκχώρησης. 7.9 Εντολές εισόδου-εξόδου. 7.10 Δομή προγράμματος.</p> <p>8. Επιλογή και επανάληψη 8.1 Εντολές Επιλογής 8.1.1 Εντολή ΑΝ 8.2 Εντολές επανάληψης 8.2.1 Εντολή ΟΣΟ...ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ 8.2.2 Εντολή ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ 8.2.3 Εντολή ΓΙΑ...ΑΠΟ...ΜΕΧΡΙ</p> <p>9. Πίνακες 9.1 Μονοδιάστατοι πίνακες. 9.2 Πότε πρέπει να χρησιμοποιούνται πίνακες. 9.3 Πολυδιάστατοι πίνακες. 9.4 Τυπικές επεξεργασίες πινάκων.</p>
---	---

Καρπερό, 25/ 04 / 2013
Ο διδάσκων

Ο Διευθυντής

Καλκάνης Θωμάς

Νασιόπουλος Απόστολος