

Ύλη εξετάσεων ΑΕΠΠ 2017

2. Βασικές Έννοιες Αλγορίθμων

2.1 Τι είναι αλγόριθμος.

2.3 Περιγραφή και αναπαράσταση αλγορίθμων

2.4.1 Δομή ακολουθίας

2.4.2 Δομή Επιλογής

2.4.3 Διαδικασίες πολλαπλών επιλογών

2.4.4 Εμφωλευμένες Διαδικασίες

2.4.5 Δομή Επανάληψης (~~Όσο, Μέχρις_ότου~~, Για).

(όχι «Επίλεξε» παράδειγμα 5 σελ 42, παράδειγμα 12 σελ 48, ολίσθηση σελ48)

3. Δομές δεδομένων και Αλγόριθμοι

3.2 Αλγόριθμοι + Δομές Δεδομένων = Προγράμματα

3.3 Πίνακες

~~3.6~~ Αναζήτηση

3.7 Ταξινόμηση (μόνο ο αλγόριθμος)

6. Εισαγωγή στον Προγραμματισμό

6.3 Φυσικές και τεχνητές γλώσσες

6.4 Τεχνικές σχεδίασης προγραμμάτων (μόνο ορισμοί – πλεονεκτήματα)

6.4.1 Ιεραρχική σχεδίαση προγράμματος

6.4.2 Τμηματικός προγραμματισμός

6.4.3 Δομημένος προγραμματισμός

6.7 Προγραμματιστικά περιβάλλοντα

7. Βασικές Έννοιες 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 (μόνο παράδειγμα)

8. Επιλογή και Επανάληψη

8.1 Εντολές Επιλογής

8.1.1 Εντολή AN

8.2 Εντολές επανάληψης

~~8.2.1~~ Εντολή ΟΣΟ...ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ

~~8.2.2~~ Εντολή ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ

8.2.3 Εντολή ΓΙΑ.. ΑΠΟ...ΜΕΧΡΙ

9. Πίνακες

9.1 Μονοδιάστατοι πίνακες

9.2 Πότε πρέπει να χρησιμοποιούνται πίνακες

(όχι παράδειγμα 2 σελ 158)