

Αφαιρούνται όλα τα κόκκινα!!!

Τα κόκκινα αφαιρούνται από την παρακάτω ύλη διδασκαλίας της Πληροφορικής Ομάδας Προσανατολισμού Σπουδών Οικονομίας & Πληροφορικής της Γ' τάξης Ημερησίου και Εσπερινού Γενικού Λυκείου για το Σχολικό Έτος 2021-2022

Α/Α	Διδακτικά Εγχειρίδια [Ενότητες]		Περιγραφή
	ΒΙΒΛΙΟ 1: «Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον», Βιβλίο Μαθητή, Γ' Γενικού Λυκείου	ΒΙΒΛΙΟ 2: «Πληροφορική», Γ' Τάξη Γενικού Λυκείου, Βιβλίο Μαθητή, Συμπληρωματικό Εκπαιδευτικό Υλικό	
1	Εισαγωγή	----	Σύνδεση με πρότερες γνώσεις
2	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	----	Η έννοια πρόβλημα, Κατανόηση προβλήματος, Δομή προβλήματος, Καθορισμός απαιτήσεων
3	2.1, 2.2, 2.3	----	Τι είναι αλγόριθμος, Σπουδαιότητα αλγορίθμων, Περιγραφή και αναπαράσταση αλγορίθμων
4	4.1	----	Ανάλυση προβλημάτων
5	6.1, 6.4, 6.4.1, 6.4.2, 6.4.3	----	Η έννοια του προγράμματος, Τεχνικές σχεδίασης προγραμμάτων, Ιεραρχική σχεδίαση προγράμματος, Τμηματικός προγραμματισμός, Δομημένος προγραμματισμός
6	6.3	----	Φυσικές και τεχνητές γλώσσες
7	6.7	----	Προγραμματιστικά περιβάλλοντα
8	7.1, 7.2, 7.3, 7.4	----	Το αλφάβητο της ΓΛΩΣΣΑΣ, Τύποι Δεδομένων, Σταθερές, Μεταβλητές
9	7.5, 7.6, 7.7	----	Αριθμητικοί τελεστές, Συναρτήσεις, Αριθμητικές Εκφράσεις
10	2.4.1, 7.8, 7.9, 7.10	----	Δομή ακολουθίας, Εντολή εκχώρησης, Εντολές εισόδου – εξόδου, Δομή προγράμματος
11	2.4.2, 2.4.3, 2.4.4, 8.1, 8.1.1, 8.1.2	3.1, 3.1.1, 3.1.2	Δομή επιλογής, Διαδικασίες πολλαπλών επιλογών, Εμφωλευμένες διαδικασίες, Εντολές επιλογής, Εντολή ΑΝ, Εντολή ΕΠΙΛΕΞΕ
12	2.4.5, 8.2, 8.2.1	----	Δομή επανάληψης, Εντολές επανάληψης, Εντολή ΟΣΟ...ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
13	2.4.5, 8.2.2	----	Εντολή ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ
14	2.4.5, 8.2.3	----	Εντολή ΓΙΑ...ΑΠΟ...ΜΕΧΡΙ
15	13.1	5.1	Κατηγορίες λαθών

16	----	5.2.1, 5.2.2	Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στις δομές επιλογής, Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στις δομές επανάληψης
17			Μετατροπές από μία δομή επανάληψης σε άλλη
18			Γενικές ασκήσεις εμπέδωσης μέχρι και τη δομή επανάληψης
19	----	2.1	Μέθοδος διαίρει και βασιλεύει (μόνο επαναληπτική και όχι αναδρομική προσέγγιση)
20	3.1, 3.2	----	Δεδομένα, Αλγόριθμοι + Δομές Δεδομένων = Προγράμματα
21	3.3	----	Πίνακες
22	9.1	----	Μονοδιάστατοι πίνακες
23	----	5.2.3	Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στους πίνακες (α)
24	3.6	----	Αναζήτηση
25	3.7	----	Ταξινόμηση
26	9.2	----	Πότε πρέπει να χρησιμοποιούνται πίνακες
27	----	5.2.3	Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στους πίνακες (β)
28	9.3	----	Πολυδιάστατοι πίνακες
29	9.4	----	Τυπικές επεξεργασίες πινάκων
30	3.4	1.1, 1.1.1, 1.1.2	Στοιβά
31	3.5	1.2, 1.2.1, 1.2.2	Ουρά
32			Γενικές Ασκήσεις εμπέδωσης με πίνακες
33	10.1, 10.2, 10.3, 10.4	----	Τμηματικός προγραμματισμός, Χαρακτηριστικά των υποπρογραμμάτων, Πλεονεκτήματα του τμηματικού προγραμματισμού, Παράμετροι
34	10.5, 10.5.1, 10.5.2, 10.5.3	----	Διαδικασίες και συναρτήσεις, Ορισμός και κλήση συναρτήσεων, Ορισμός και κλήση διαδικασιών, Πραγματικές και τυπικές παράμετροι
35	10.6	----	Εμβέλεια μεταβλητών - σταθερών
36	----	5.2.4	Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στα υποπρογράμματα
37			Γενικές Ασκήσεις εμπέδωσης με διαδικασίες και συναρτήσεις
38	13.2	5.2.5, 5.3	Εκσφαλμάτωση – Μέθοδος «Μαύρο Κουτί»
39	----	1.3, 1.3.1	Άλλες δομές δεδομένων, Λίστες
40	----	1.3.2	Δένδρα

41	----	1.3.3	Γράφοι
42	----	1.3.4	Ερωτήσεις εμπέδωσης δυναμικών δομών δεδομένων
43	6.5	4.1	Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων
44	----	4.2	Χτίζοντας Αντικειμενοστραφή Προγράμματα
45	----	4.3	Ομαδοποίηση Αντικειμένων σε Κλάσεις: Αφαιρετικότητα και Ενθυλάκωση
46	----	4.4	Η Αντικειμενοστραφής «Οικογένεια»: Κλάσεις - Πρόγονοι, Κλάσεις - Απόγονοι
47	----	4.5	Ορίζοντας την Κατάλληλη Συμπεριφορά: Πολυμορφισμός
48	----	4.6	Ερωτήσεις εμπέδωσης στην αντικειμενοστραφή προσέγγιση