

|   |
|---|
| <b>Κεφάλαιο 3:</b> Η παραγωγή της επιχείρησης και το κόστος (παράγραφοι 1 έως και 7 του μέρους Α' που αναφέρεται στην παραγωγή της επιχείρησης, παράγραφοι 1 έως και 4 του μέρους Β', που αναφέρεται στο κόστος παραγωγής)  |
| <b>Κεφάλαιο 4:</b> Η προσφορά των αγαθών (παράγραφοι 1 έως και 9)   |
| <b>Κεφάλαιο 5:</b> Ο προσδιορισμός των τιμών (παράγραφοι 1 έως και 5)   |
| <b>Κεφάλαιο 7:</b> Ακαθάριστο Εγχώριο Προϊόν (παράγραφοι 1, 2, 3, 4 εκτός της 2ης πρότασης της υποενότητας (2) «Στη χώρα μας . . . Εθνικής Οικονομίας», 7, 9, 10)   |
| <b>Κεφάλαιο 9:</b> Οικονομικές διακυμάνσεις – πληθωρισμός-ανεργία (παράγραφοι 1, 2, 3 από την αρχή έως «...5% υψηλότερο από αυτό του προηγούμενου έτους.», 4 εκτός της 5ης περιόδου «Επίσης άτομα τα οποία . . . δεν ανήκουν στο εργατικό δυναμικό.» και εκτός της ενότητας «Καταπολέμηση της ανεργίας», 5) |
| <b>Κεφάλαιο 10:</b> Τα δημόσια οικονομικά (παράγραφοι 3 εκτός του αποσπάσματος της ενότητας ι «Το μέγεθος και η αναλογία των διαφόρων δαπανών . . . πολεμικές περιόδους.», 4)   |
| Οι ερωτήσεις και οι ασκήσεις που αντιστοιχούν στα προαναφερόμενα Κεφάλαια   |

**ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ**

| <b>ΒΙΒΛΙΟ 2024-2025</b>   |  |
|---|--|
| <b>ΒΙΒΛΙΟ 1:</b> «Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον», Βιβλίο Μαθητή, Γ' Γενικού Λυκείου των Α. Βακάλη, Η. Γιαννόπουλου, Ν. Ιωαννίδη, Χ. Κοΐλια, Κ. Μάλαμα, Ι. Μανωλόπουλου, Π. Πολίτη, έκδοση (Ι.Τ.Υ.Ε.) «Διόφαντος». |  |
| <b>ΒΙΒΛΙΟ 2:</b> «Πληροφορική», Γ' Τάξη Γενικού Λυκείου, Βιβλίο Μαθητή, Συμπληρωματικό Εκπαιδευτικό Υλικό των Γραμμένου Ν., Γούσου Αν., κ.ά., έκδοση (Ι.Τ.Υ.Ε.) «Διόφαντος».  |  |

|   |   |
|---|---|
| Από το <b>ΒΙΒΛΙΟ 1:</b> «Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον», Βιβλίο Μαθητή, Γ' Γενικού Λυκείου των Α. Βακάλη, Η. Γιαννόπουλου, Ν. Ιωαννίδη, Χ. Κοΐλια, Κ. Μάλαμα, Ι. Μανωλόπουλου, Π. Πολίτη, έκδοση (Ι.Τ.Υ.Ε.) «Διόφαντος» | Από το <b>ΒΙΒΛΙΟ 2:</b> «Πληροφορική», Γ' Τάξη Γενικού Λυκείου, Βιβλίο Μαθητή, Συμπληρωματικό Εκπαιδευτικό Υλικό, Γραμμένος Ν., Γούσου Αν., κ.ά., έκδοση (Ι.Τ.Υ.Ε.) «Διόφαντος» |
| <b>1. Ανάλυση Προβλήματος</b>   | -----   |
| <b>1.1</b> Η έννοια προβλήματος.  | -----   |
| <b>1.2</b> Κατανόηση προβλήματος.   | -----   |
| <b>1.3</b> Δομή προβλήματος.  | -----   |
| <b>1.4</b> Καθορισμός απαιτήσεων.   | -----   |
| <b>2. Βασικές Έννοιες Αλγορίθμων</b>  | -----   |
| <b>2.1</b> Τι είναι αλγόριθμος.   | -----   |
| <b>2.2</b> Σπουδαιότητα αλγορίθμων.   | -----   |
| <b>2.3</b> Περιγραφή και αναπαράσταση αλγορίθμων.   | -----   |
| <b>2.4</b> Βασικές συνιστώσες / εντολές ενός αλγορίθμου.  | -----   |
| <b>2.4.1</b> Δομή ακολουθίας.   | -----   |
| <b>2.4.2</b> Δομή Επιλογής.   | -----   |
| <b>2.4.3</b> Διαδικασίες πολλαπλών επιλογών.  | -----   |
| <b>2.4.4</b> Εμφωλευμένες διαδικασίες.  | -----   |

|  |  |
|--|--|
| <b>2.4.5 Δομή Επανάληψης.</b>                          | -----  |
| <b>3. Δομές Δεδομένων και Αλγόριθμοι</b>               | <b>Ενότητα 1. Δομές Δεδομένων και Αλγόριθμοι</b>   |
| <b>3.1 Δεδομένα.</b>                                   | -----  |
| <b>3.2 Αλγόριθμοι + Δομές Δεδομένων = Προγράμματα.</b> | -----  |
| <b>3.3 Πίνακες.</b>                                    | -----  |
| <b>3.4 Στοιβα.</b>                                     | <b>1.1 Στοιβα</b><br><b>1.1.1 Παραδείγματα υλοποίησης στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα</b><br><b>1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις</b>       |
| <b>3.5 Ουρά.</b>                                       | <b>1.2 Ουρά</b><br><b>1.2.1 Παραδείγματα υλοποίησης ουράς με χρήση μονοδιάστατου πίνακα</b><br><b>1.2.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις</b>           |
| <b>3.6 Αναζήτηση.</b>                                  | -----  |
| <b>3.7 Ταξινόμηση.</b>                                 | -----  |
|  | <b>1.3 Άλλες δομές δεδομένων</b><br><b>1.3.1 Λίστες</b><br><b>1.3.2 Δένδρα</b><br><b>1.3.3 Γράφοι</b><br><b>1.3.4 Ερωτήσεις - Ασκήσεις</b> |
| <b>4. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων</b>                | <b>Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων</b>  |
| <b>4.1 Ανάλυση προβλημάτων.</b>                        | <b>4.1 Ανάλυση προβλημάτων.</b><br>-----<br><b>2.1 Μέθοδος Διαίρει και Βασίλευε.</b>   |
| <b>6. Εισαγωγή στον Προγραμματισμό</b>                 | -----  |
| <b>6.1</b> Η έννοια του προγράμματος.                  | -----  |
| <b>6.3</b> Φυσικές και τεχνητές γλώσσες.               | -----  |
| <b>6.4</b> Τεχνικές σχεδίασης προγραμμάτων.            | -----  |
| <b>6.4.1</b> Ιεραρχική σχεδίαση προγράμματος.          | -----  |
| <b>6.4.2</b> Τημηματικός προγραμματισμός.              | -----  |
| <b>6.4.3</b> Δομημένος προγραμματισμός.                | -----  |
| <b>6.5</b> Αντικειμενοστραφή προγραμματισμός.          | -----  |
| <b>6.7</b> Προγραμματιστικά περιβάλλοντα.              | -----  |
| <b>7. Βασικές Έννοιες Προγραμματισμού</b>              | -----  |
| <b>7.1</b> Το αλφάριθμο της 'ΓΛΩΣΣΑΣ'.                 | -----  |
| <b>7.2</b> Τύποι δεδομένων.                            | -----  |
| <b>7.3</b> Σταθερές.                                   | -----  |
| <b>7.4</b> Μεταβλητές.                                 | -----  |
| <b>7.5</b> Αριθμητικοί τελεστές.                       | -----  |
| <b>7.6</b> Συναρτήσεις.                                | -----  |
| <b>7.7</b> Αριθμητικές εκφράσεις.                      | -----  |
| <b>7.8</b> Εντολή εικώνωσης.                           | -----  |
| <b>7.9</b> Εντολές εισόδου-εξόδου.                     | -----  |
| <b>7.10</b> Δομή προγράμματος.                         | -----  |
| <b>8. Επιλογή και Επανάληψη</b>                        | <b>Ενότητα 3. Επιλογή και Επανάληψη</b>  |
| <b>8.1</b> Εντολές Επιλογής.                           | -----  |
| <b>8.1.1</b> Εντολή ΑΝ.                                | -----  |
| <b>8.1.2</b> Εντολή ΕΠΙΛΕΞΕ.                           | <b>3.1 Εντολή ΕΠΙΛΕΞΕ</b><br><b>3.1.1 Παραδείγματα με χρήση της εντολής ΕΠΙΛΕΞΕ</b>  |

|   |   |
|---|---|
|   | <b>3.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις</b>   |
| <b>8.2 Εντολές επανάληψης.</b>                            | -----   |
| <b>8.2.1 Εντολή ΟΣΟ...ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ.</b>                      | -----   |
| <b>8.2.2 Εντολή ΜΕΧΡΙΣ _ΟΤΟΥ.</b>                         | -----   |
| <b>8.2.3 Εντολή ΓΙΑ...ΑΠΟ...ΜΕΧΡΙ.</b>                    | -----   |
| <b>9. Πίνακες</b>   | -----   |
| <b>9.1 Μονοδιάστατοι πίνακες.</b>                         | -----   |
| <b>9.2 Πότε πρέπει να χρησιμοποιούνται πίνακες.</b>       | -----   |
| <b>9.3 Πολυδιάστατοι πίνακες.</b>                         | -----   |
| <b>9.4 Τυπικές επεξεργασίες πινάκων.</b>                  | -----   |
| <b>10. Υποπρογράμματα</b>                                 | -----   |
| <b>10.1 Τμηματικός προγραμματισμός.</b>                   | -----   |
| <b>10.2 Χαρακτηριστικά των υποπρογραμμάτων.</b>           | -----   |
| <b>10.3 Πλεονεκτήματα του τμηματικού προγραμματισμού.</b> | -----   |
| <b>10.4 Παράμετροι.</b>                                   | -----   |
| <b>10.5 Διαδικασίες και συναρτήσεις.</b>                  | -----   |
| <b>10.5.1 Ορισμός και κλήση συναρτήσεων.</b>              | -----   |
| <b>10.5.2 Ορισμός και κλήση διαδικασιών.</b>              | -----   |
| <b>10.5.3 Πραγματικές και τυπικές παράμετροι.</b>         | -----   |
| <b>10.6 Εμβέλεια μεταβλητών – σταθερών.</b>               | -----   |
| -----   | <b>Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα</b>  |
| -----   | <b>4.1</b> Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων<br><b>4.2</b> Χτίζοντας Αντικειμενοστραφή Προγράμματα<br><b>4.2.1</b> Μεθοδολογία<br><b>4.2.2</b> Διαγραμματική αναπαράσταση<br><b>4.3</b> Ομαδοποίηση Αντικειμένων σε Κλάσεις: Αφαιρετικότητα και Ενθυλάκωση<br><b>4.3.1</b> Παραδείγματα Διαγραμματικής Αναπαράστασης Κλάσεων<br><b>4.4</b> Η Αντικειμενοστραφής «Οικογένεια»: Κλάσεις - Πρόγονοι, Κλάσεις - Απόγονοι<br><b>4.5</b> Ορίζοντας την Κατάλληλη Συμπεριφορά: Πολυμορφισμός<br><b>4.6</b> Ερωτήσεις - Ασκήσεις |
| <b>13. Εκσφαλμάτωση Προγράμματος</b>                      | <b>Ενότητα 5. Εκσφαλμάτωση Προγράμματος</b>   |
| <b>13.1 Κατηγορίες λαθών.</b>                             | <b>5.1</b> Κατηγορίες Λαθών<br><b>5.1.1</b> Συντακτικά λάθη<br><b>5.1.2</b> Λάθη που οδηγούν σε αντικανονικό τερματισμό του προγράμματος<br><b>5.1.3</b> Λογικά λάθη  |
| <b>13.2 Εκσφαλμάτωση.</b>                                 | <b>5.2</b> Εκσφαλμάτωση<br><b>5.2.1</b> Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στις δομές επιλογής<br><b>5.2.2</b> Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στις δομές επανάληψης   |

|   |
|---|
| <b>5.2.3</b> Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών σε πίνακες<br><b>5.2.4</b> Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στα υποπρογράμματα<br><b>5.2.5</b> Μέθοδος ελέγχου «Μαύρο Κουτί»<br><b>5.3</b> Ερωτήσεις - Ασκήσεις |
|---|

**Επισημάνσεις**

Οι μαθητές να διατυπώνουν τις λύσεις των ασκήσεων των εξετάσεων σε «ΓΛΩΣΣΑ», όπως αυτή ορίζεται και χρησιμοποιείται στα ανωτέρω διδακτικά βιβλία, εκτός και αν η εκφώνηση της άσκησης αναφέρεται και ζητά άλλη μορφή αναπαράστασης του αλγορίθμου, όπως περιγράφεται στην παράγραφο 2.3 του **ΒΙΒΛΙΟΥ 1** «Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον», Βιβλίο Μαθητή, Γ' Γενικού Λυκείου των Α. Βακάλη, Η. Γιαννόπουλου, Ν. Ιωαννίδη, Χ. Κοιλια, Κ. Μάλαμα, Ι. Μανωλόπουλου, Π. Πολίτη, έκδοση (Ι.Τ.Υ.Ε.) «Διόφαντος».

Η απόφαση αυτή να δημοσιευθεί στην Εφημερίδα της Κυβερνήσεως.

Αθήνα, 19 Ιουλίου 2024

Η Υφυπουργός

**ΖΩΗ ΜΑΚΡΗ**