



## Αλγόριθμος - Πρόγραμμα - Δραστηριότητα I

Ερωτήσεις Απαντήσεις 10

Σύνολο πόντων: 30

## Αλγόριθμος - Πρόγραμμα - Δραστηριότητα I

Είστε έτοιμοι να ελέγξετε τις γνώσεις σας στο 1ο κεφάλαιο της ύλης της Γ' Γυμνασίου; Αν ναι, δοκιμάστε να απαντήσετε τις ερωτήσεις της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Κάθε σωστή απάντηση παίρνει 1 βαθμό. Αν το σκορ σας δεν σας ικανοποιήσει, απαντήστε ξανά στις ερωτήσεις

Σχολείο στο οποίο φοιτώ

Κείμενο σύντομης απάντησης

Όνοματεπώνυμ \*

Κείμενο σύντομης απάντησης

Τμήμ \*

1. Γ1

2. Γ2



Γ4

5. Γ5

6. Γ6

7. Γ7

1. Με τον όρο «ζητούμενο» εννοούμε κάθε στοιχείο που είναι γνωστό και που θα μας οδηγήσει στην επίλυση ενός προβλήματος

Σωστό

Λάθος

2. Για να επιλύσουμε ένα πρόβλημα, πρέπει αρχικά να το κατανοήσουμε

Σωστό

Λάθος

3. Τα δεδομένα ενός προβλήματος είναι στοιχεία τα στοιχεία που μας είναι γνωστά

Σωστό

Λάθος

4. Υπάρχουν προβλήματα που έχει αποδειχθεί ότι δε μπορούμε να επιλύσουμε και προβλήματα, τα οποία δε μπορούμε να επιλύσουμε με τις μέχρι τώρα γνώσεις μας



- Σωστό
- Λάθος

5. Ποια από τις πιο κάτω εντολές δεν είναι σαφής;

- Πρόσθεσε 1 λίτρο νερού
- Βάλε λίγη ζάχαρη
- Πρόσθεσε τον χυμό 2 πορτοκαλιών
- Ανακάτεψε τα παραπάνω υλικά για 3 λεπτά

6. Ο Αλγόριθμος είναι μια σειρά από βήματα που:

- Εκτελούνται αποκλειστικά και μόνο από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή
- Τοποθετούνται σε λογική σειρά και περιγράφουν τον τρόπο επίλυσης ενός
- Περιγράφουν τη διαδικασία εκτέλεσης μίας συνταγής
- Περιγράφουν τη λύση μιας μαθηματικής εξισωσής

7. Η ιδιότητα της σαφήνειας σε ένα αλγόριθμο καθορίζει ότι:

- Κάθε οδηγία πρέπει να είναι απλή και κατανοητή
- Κάθε οδηγία πρέπει να μην έχει ορθογραφικά λάθη
- Κάθε οδηγία πρέπει να μην έχει συντακτικά λάθη



- Κάθε οδηγία πρέπει να καθορίζεται χωρίς καμία αμφιβολία για τον τρόπο εκτέλεσής της, να μην...

8. Η ιδιότητα της περατότητας σε ένα αλγόριθμο καθορίζει ότι:

- Ο Αλγόριθμος είναι όσο πιο γρήγορο γίνεται
- Ο Αλγόριθμος είναι σωστός
- Κάθε εκτέλεση είναι πεπερασμένη, δηλαδή τελειώνει ύστερα από έναν πεπερασμένο αριθμό διε...
- Ο Αλγόριθμος είναι αποτελεσματικός

9. Ποια είναι η σωστή σειρά ώστε οι παρακάτω εντολές να αποτελέσουν αλγόριθμο:

**Υπολογισμός εμβαδού τριγώνου**

1. Δώσε τη βάση τριγώνου
2. Υπολόγισε το εμβαδόν ( $B \times Y/2$ )
3. Τύπωσε το εμβαδόν
4. Δώσε το ύψος

- 1, 2, 3, 4
- 1, 3, 4, 2
- 1, 4, 2, 3
- 4, 1, 2, 3
- γ και δ
- α και δ



10. Υπάρχουν πολλές διαφορετικές γλώσσες προγραμματισμού

- Σωστό
- Λάθος

11. Ο μεταφραστής εντοπίζει τα συντακτικά λάθη ενός προγράμματος

- Σωστό
- Λάθος

12. Το αλφάβητο της γλώσσας μηχανής αποτελείται από τα δυαδικά ψηφία 0,1

- Σωστό
- Λάθος

13. Πιο εύκολα προγραμματίζουμε σε γλώσσα μηχανής παρά σε γλώσσα προγραμματισμού

- Σωστό
- Λάθος

14. Η σωστή σειρά τα στάδια εκτέλεσης αλγορίθμου από τον υπολογιστή

- Αλγόριθμος - Μετατροπή σε γλώσσα μηχανής 0,1 - Πρόγραμμα - Εκτέλεση από τον επεξεργαστή



- Πρόγραμμα - Μετατροπή σε γλώσσα μηχανής 0,1 - Αλγόριθμος - Εκτέλεση από τον επεξεργαστή
- Αλγόριθμος - Πρόγραμμα - Μετατροπή σε γλώσσα μηχανής 0,1 - Εκτέλεση από τον επεξεργαστή
- Αλγόριθμος - Πρόγραμμα - Εκτέλεση από τον επεξεργαστή - Μετατροπή σε γλώσσα μηχανής 0,1

15. Ποια από τις παρακάτω δεν είναι ιδιότητα ενός αλγορίθμου;

- Σαφήνεια
- Περατότητα
- Οδηγίες σε λογική σειρά
- Οδηγίες σύντομες
- Οδηγίες κατανοητές
- Ακρίβεια

16. Οι μεταφραστές ελέγχουν όλο το πρόγραμμα για συντακτικά λάθη και μετά θα το μετατρέψουν σε 0,1, ώστε να εκτελεστεί από τον επεξεργαστή του υπολογιστή

- Σωστό
- Λάθος

17. Αν το αποτέλεσμα από την εκτέλεση ενός προγράμματος δεν είναι το αναμενόμενο, τότε το πρόβλημα βρίσκεται στον αλγόριθμο. Το λάθος αυτό ονομάζεται



- Λογικό
- Γραμματικό
- Αλγοριθμικό

18. Αν σε κάποια οδηγία/εντολή έχουμε κάνει λάθος στο αλφάβητο, στο λεξιλόγιο ή το συντακτικό τότε το λάθος λέγεται συντακτικό

- Σωστό
- Λάθος

19. Η διαφορά του διερμηνέα από τον μεταγλωττιστή είναι ότι ο διερμηνέας ελέγχει και μεταφράζει όλο το πρόγραμμα, ενώ ο μεταγλωττιστής μία οδηγία κάθε φορά

- Σωστό
- Λάθος

20. Η γλώσσα Logo είναι γλώσσα

- Σωστό
- Λάθος

21. Το συντακτικό μίας γλώσσας προγραμματισμού είναι το σύνολο των κανόνων που ακολουθούμε, για να συνδέσουμε λέξεις σε προτάσεις και να δημιουργήσουμε εντολές



Σωστό

Λάθος

22. Ποια από τις παρακάτω ΔΕΝ είναι γλώσσα προγραμματισμού

PASCAL

JAVA

PYTHON

MONTY PYTHON

C++

VISUAL BASIC

23. Ένα πρόγραμμα είναι η αναπαράσταση ενός αλγόριθμου, γραμμένη σε γλώσσα κατανοητή για έναν άνθρωπο

Σωστό

Λάθος

24. Η λειτουργία των υπολογιστών βασίζεται στην αναπαράσταση μόνο δύο ψηφίων, των «0» και «1»

Σωστό

Λάθος





25. Το σύνολο των χαρακτήρων, που χρησιμοποιούνται από τη γλώσσα ονομάζεται

- Αλφάβητο
- Λεξιλόγιο
- Συντακτικό

26. Κάθε ζήτημα που τίθεται προς επίλυση, κάθε κατάσταση που μας απασχολεί και πρέπει να αντιμετωπισθεί ονομάζεται

- Πρόγραμμα
- Πρόβλημα
- Προγραμματισμός
- Πρόβλεψη

27. Σε ένα πρόβλημα γεωμετρίας, το ζητούμενο του προβλήματος μπορεί να βρίσκεται στη φράση: «δίνονται οι δύο κάθετες πλευρές ενός ορθογώνιου τριγώνου  $\alpha=4$  εκ και  $\beta=3$  εκ.»

- Σωστό
- Λάθος

28. Για να μπορέσουν οι αλγόριθμοι να χρησιμοποιηθούν από τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές για την επίλυση διαφόρων προβλημάτων πρέπει να μετατραπεί ο αλγόριθμος–με την βοήθεια μιας γλώσσας προγραμματισμού – σε πρόγραμμα, το οποίο



Σωστό

Λάθος

29. Στο Λογικό Διάγραμμα ή Διάγραμμα Ροής η αναπαράσταση του αλγορίθμου γίνεται με την βοήθεια διαφόρων συγκεκριμένων σχημάτων

Σωστό

Λάθος

30. Η γλώσσα μηχανής είναι η γλώσσα στην οποία μεταφράζονται τα προγράμματα που δημιουργούμε σε μία γλώσσα προγραμματισμού. Οι εντολές σε γλώσσα μηχανής αποτελούνται από ακολουθίες των ψηφίων



Πολλαπλές επιλογές

Σωστό



Λάθος



Προσθήκη επιλογής ή [προσθήκη "Άλλο"](#)



(1 βαθμός)



Υποχρεωτική



