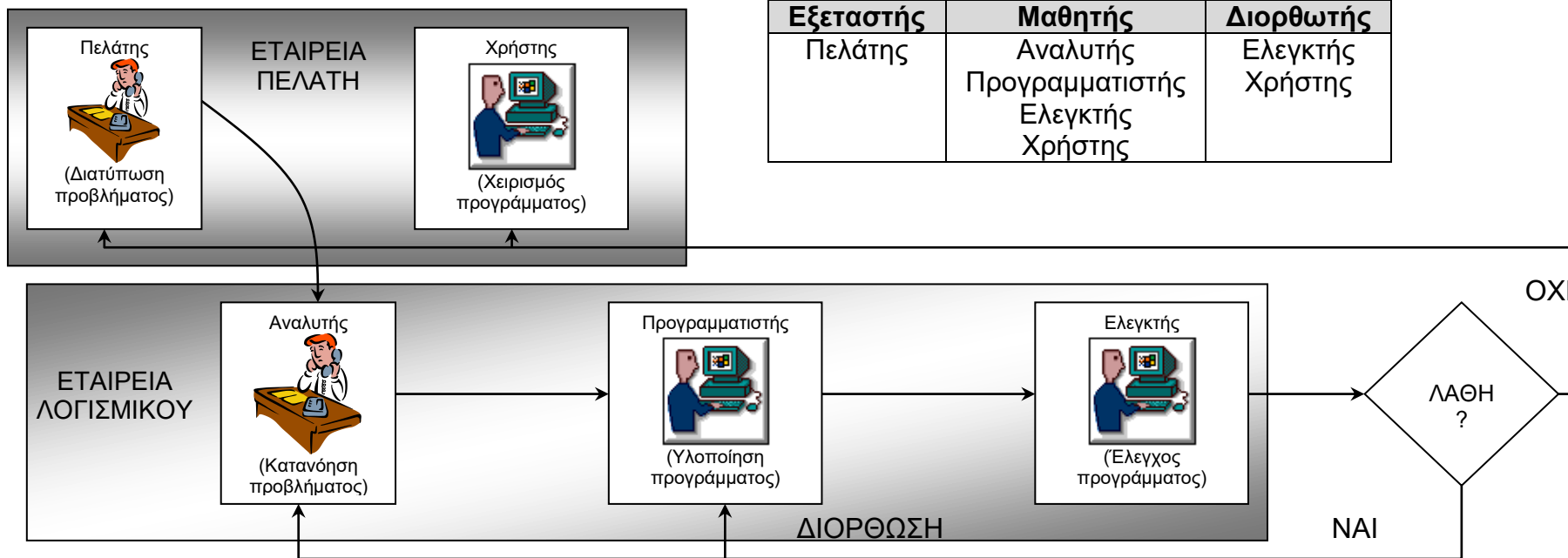


**Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον
Εισαγωγή στο μάθημα**

1. Μάθημα κατεύθυνσης \Rightarrow ισοδύναμη αντιμετώπιση με τα υπόλοιπα μαθήματα
2. Βαθμός ευκολίας \sim βαθμό ενασχόλησης
3. Κατανομή ύλης – θεμάτων εξετάσεων :
 - a. 40 % μικρές ασκήσεις + θεωρία (απομνημόνευση) – 1^ο θέμα εξετάσεων με υποερωτήματα
 - b. 60 % ασκησιολόγιο (εμπειρία αποκτώμενη από προσωπική εργασία)
 - i. 20 % 2^ο θέμα (πίνακας τιμών έτοιμου αλγορίθμου)
 - ii. 20 % 3^ο θέμα (πρόγραμμα με δομή επιλογής/επανάληψης, πίνακες, υποπρογράμματα) με υποερωτήματα
 - iii. 20 % 4^ο θέμα (πρόγραμμα με δομή επιλογής/επανάληψης, πίνακες, υποπρογράμματα: υπερσύνολο ασκησιολογικών γνώσεων) με υποερωτήματα
4. Απαιτήσεις στην τάξη – διαμόρφωση προφορικού βαθμού :
 - a. Καλή συμπεριφορά / συνεργασία (έγκαιρη προσέλευση, σεβασμός στο μάθημα, κινητά, κανόνες υγιεινής εργαστηρίου)
 - b. Συμμετοχή – απορίες
 - c. Γράψιμο σημειώσεων από τον πίνακα σε ξεχωριστό για το μάθημα τετράδιο
 - d. Προσωπική μελέτη από :
 - i. Τα σχολικά βιβλία
 - ii. Τις σημειώσεις της τάξης
 - iii. Καλά εξωσχολικά βιβλία (κυρίως για το ασκησιολόγιο), όπως ενδεικτικά:
Εκδόσεις: Σαββάλας, Κωστόγιαννος, Γκιουρδας, Κλειδάριθμος, Πατάκης, Bookstars
 - e. Απόδοση σε προφορικές εξετάσεις στην τάξη
 - f. Απόδοση σε γραπτές εξετάσεις (ΟΛΕΣ προειδοποιημένες) :
 - i. Ένα σύντομο test 10' – 20' ανά κεφάλαιο
 - ii. Δύο επίσημα διαγωνίσματα (ένα κάθε 4μηνο)
 - g. Παράδοση ασκήσεων για το σπίτι – 20 περίπου σειρές των 5 – με ΑΤΟΜΙΚΗ προσπάθεια και ΟΧΙ αντιγραμμένες
5. Απαιτήσεις – «δυσκολίες» μαθήματος :
 - a. Βλέπε (2, 3, 4)
 - b. Καινούργιο αντικείμενο
 - c. Καθαρό μυαλό (~ πνευματικό παιχνίδι)
 - d. Διαφοροποίηση τρόπου σκέψης από τα Μαθηματικά, τη Φυσική κλπ. σχετικά με τη λύση των ασκήσεων
Παράδειγμα :
 1. Μαθηματικά – ΑΕΠΠ
 - a. Στα Μαθηματικά : επίλυση μιας συγκεκριμένης εξίσωσης 2^{ου} βαθμού
 - b. Στην ΑΕΠΠ : πρόγραμμα που επιλύει ΟΛΕΣ τις εξισώσεις 2^{ου} βαθμού
 2. Φυσική – ΑΕΠΠ
 - a. Στη Φυσική : πόσο διάστημα διένυσε όχημα με μηδενική αρχική ταχύτητα και επιτάχυνση $a = 5 \text{ m/sec}^2$ μετά από $t = 10 \text{ sec}$;
 - b. Στην ΑΕΠΠ : πρόγραμμα που υπολογίζει το διάστημα που διένυσε όχημα με μηδενική αρχική ταχύτητα για ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ επιτάχυνση a και χρόνο t .
 - e. Μεταφορά της λογικής επίλυσης των ασκήσεων στη λογική προγραμματισμού του ΗΥ με βάση τους κανόνες : «ο ΗΥ κάνει ό,τι ακριβώς του πεις», «ο ΗΥ δεν κάνει λάθη. Τα λάθη οφείλονται σε λανθασμένο προγραμματισμό του».
 - f. Εκμάθηση της γλώσσας προγραμματισμού «ΓΛΩΣΣΑ». Η χρήση κάθε άλλης παρόμοιας γλώσσας είναι επιτρεπτή αλλά απαγορευτικά εξεζητημένα (πιθανή δυσκολία στη διόρθωση, κακή προδιάθεση του βαθμολογητή).
 - g. Η κατοχή και χρήση ΗΥ ΔΕΝ είναι απαραίτητη. Προαιρετική χρήση μεταφραστή για τη «ΓΛΩΣΣΑ», στο www.spinnet.gr/glossomatheia/.

6. Ρόλος του εξεταστή - μαθητή - διορθωτή:



7. Σχετικές διευθύνσεις στο Internet : <http://blogs.sch.gr/karam/> , <http://users.sch.gr/alkisg/tosteki/> , <http://users.sch.gr/gnikola/> , <http://nkaridis.blogspot.com/>

8. Ύλη του μαθήματος.

