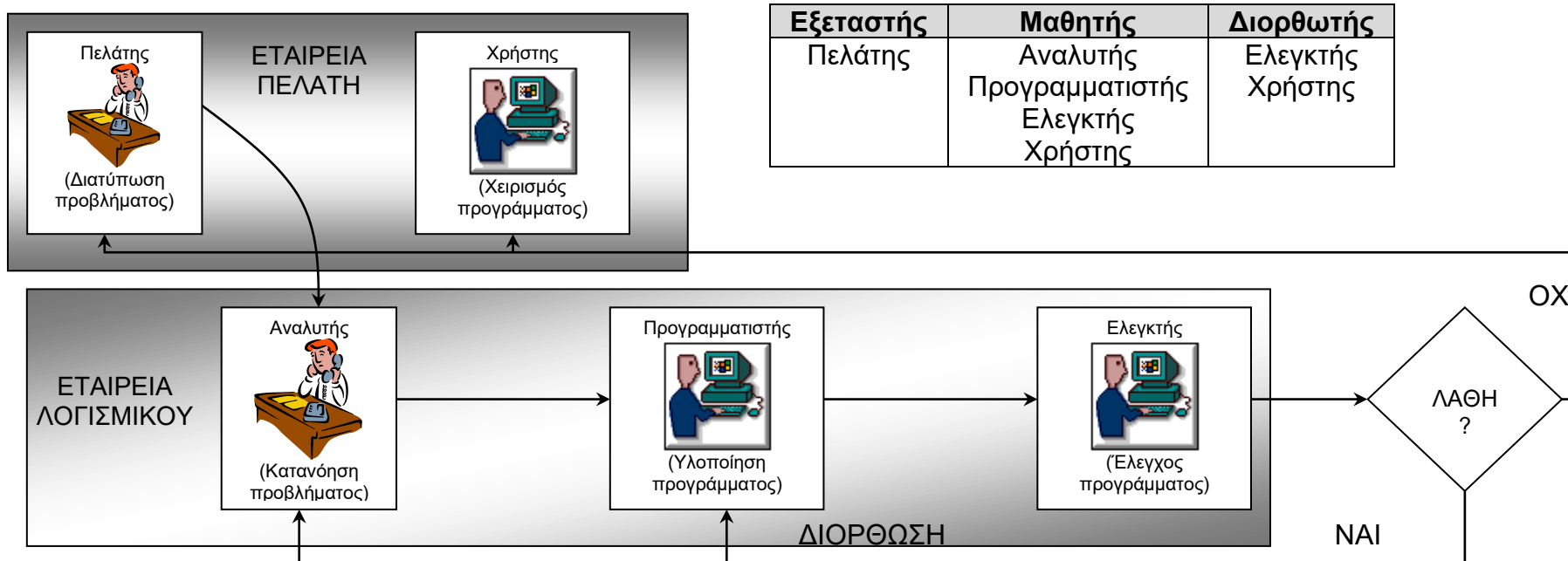


**Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον  
Εισαγωγή στο μάθημα**

1. Μάθημα κατεύθυνσης  $\Rightarrow$  ισοδύναμη αντιμετώπιση με τα υπόλοιπα μαθήματα
2. Βαθμός ευκολίας  $\sim$  βαθμό ενασχόλησης
3. Κατανομή ύλης – θεμάτων εξετάσεων :
  - a. 25 % μικρές ασκήσεις + θεωρία (απομνημόνευση) – 1<sup>ο</sup> θέμα εξετάσεων με υποερωτήματα
  - b. 75 % ασκησιολόγιο (εμπειρία αποκτώμενη από προσωπική εργασία)
    - i. 25 % 2<sup>ο</sup> θέμα (πίνακας τιμών έτοιμου αλγορίθμου)
    - ii. 25 % 3<sup>ο</sup> θέμα (πρόγραμμα με δομή επιλογής/επανάληψης, πίνακες, υποπρογράμματα) με υποερωτήματα
    - iii. 25 % 4<sup>ο</sup> θέμα (πρόγραμμα με δομή επιλογής/επανάληψης, πίνακες, υποπρογράμματα: υπερέσυνολο 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<sup>ου</sup> βαθμού
      - b. Στην ΑΕΠΠ : πρόγραμμα που επιλύει ΟΛΕΣ τις εξισώσεις 2<sup>ου</sup> 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 εξεζητημένη (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/](http://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.

