ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΙΟΥΝΙΟΥ

Η ύλη για τις τελικές εξετάσεις του Ιουνίου περιλαμβάνει τα παρακάτω κεφάλαια:

- Κεφ. 1 => σελ. 176 έως 185
- Κεφ. 2 => σελ 186 έως 195 (μέχρι 2.7 Επιλέγοντας)

Αναλυτικά

i. Στο Κεφάλαιο 1 θα εξεταστούν θέματα θεωρητικά και συγκεκριμένα έννοιες όπως:

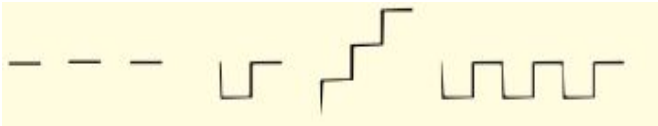
1. Γιατί πρέπει να κατανοούμε καλά ένα πρόβλημα, πριν να το επιλύσουμε;
2. Σε ποιες κατηγορίες διακρίνονται τα προβλήματα;
3. Ποιες διαδικασίες μας βοηθούν στην κατανόηση ενός προβλήματος;
4. Τι είναι ένας αλγόριθμος;
5. Ποιες είναι οι βασικές ιδιότητες ενός Αλγορίθμου;
6. Τι είναι πρόγραμμα, προγραμματιστές και προγραμματισμός;
7. Τι είναι οι γλώσσες προγραμματισμού; Ποιες γλώσσες γνωρίζετε;
8. Ποιο είναι το αλφάβητο της γλώσσας μηχανής του υπολογιστή;
9. Ποια είναι τα βασικά χαρακτηριστικά μιας γλώσσας προγραμματισμού;
10. Ποια είναι τα στάδια για την εκτέλεση ενός αλγορίθμου από την Κ.Μ.Ε;
11. Τι ονομάζουμε λογικό και τι συντακτικό λάθος;
12. Ποια η διαφορά μεταξύ μεταγλωττιστή διερμηνευτή;

ii. Στο Κεφάλαιο 2 θα εξεταστούν βασικές εντολές προγραμματισμού στη LOGO και συγκεκριμένα:

α. Βασικές εντολές εισόδου-εξόδου (δείξε, ανακοίνωση, ερώτηση, απάντηση) και αριθμητικές πράξεις πχ (δείξε ΔΥΝΑΜΗ 2 10)
β. Εντολές σχεδιασμού γεωμετρικών σχημάτων (μπ, πι, αρ, δε, στκ, στα, σβγ, σβε) και δομή επανάληψης πχ επανάλαβε 18 [μπ 100 δε 360/18]
Σχεδιασμός οπουδήποτε πολυγώνου
γ. Χρήση διαδικασιών απλών αλλά και παραμετρικών
Δείτε εδώ:
http://goo.gl/NLm6Z

δ. Χειρισμός μεταβλητών: εκχώρηση και εμφάνιση τιμής μιας μεταβλητής π.χ κάνε "α 1 δείξε :α

Στην τελική εξέταση θα υπάρχουν **9 θέματα** από τα οποία θα απαντήσετε στα **6** μετά από δική σας επιλογή. Θα υπάρχουν ερωτήσεις σωστού-λάθους, πολλαπλών επιλογών, ανάπτυξης αλλά και ερωτήσεις εύρεσης λαθών σε αλγορίθμους.



Επίσης μπορεί να σας ζητηθεί να σχεδιάσετε σχέδια σαν τα διπλανά γράφοντας τις κατάλληλες εντολές σε γλώσσα LOGO, αλλά και να σχεδιάσετε σχήματα όταν σας δίνεται μία λίστα από εντολές στη LOGO.

Ακόμα μπορεί να σας ζητηθεί να γράψετε μια διαδικασία παραμετρική που θα δημιουργεί κάποιο σχήμα με μέγεθος πλευράς που θα καθορίζεται από μεταβλητή. π.χ

```
για τρίγωνο :πλευρά
  επανάλαβε 3 [μπροστά :πλευρά δεξιά 120]
τέλος
```

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ