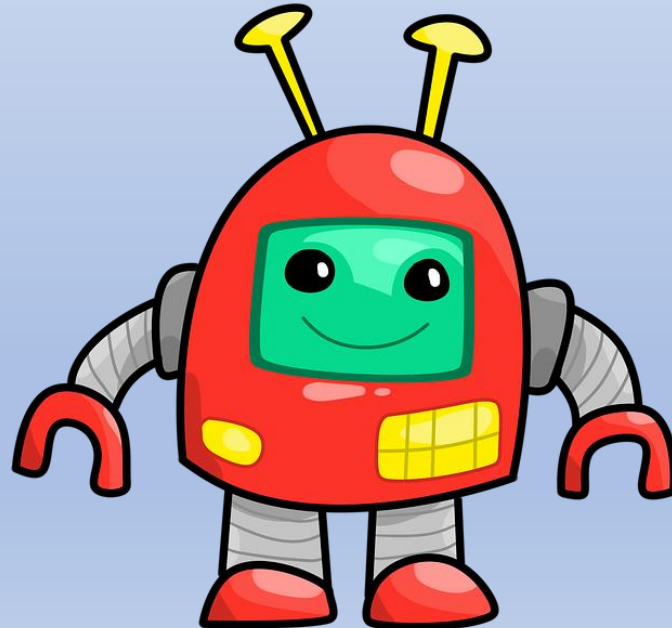


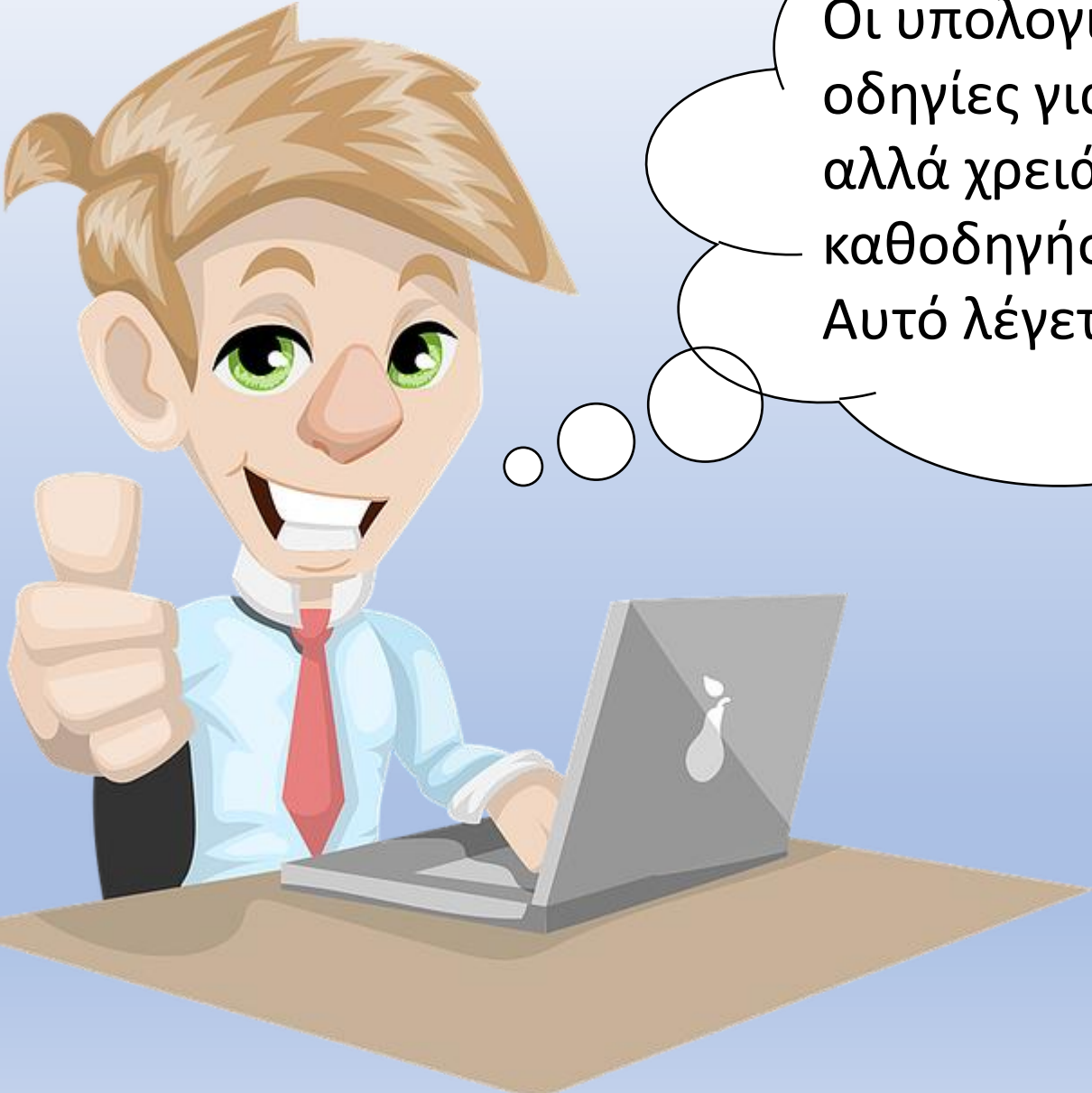
Εισαγωγή στον προγραμματισμό



Στην προηγούμενη ενότητα μάθαμε ότι...

Ο αλγόριθμος είναι οι **ΟΔΗΓΙΕΣ** που μας βοηθούν να κατανοήσουμε πως να κάνουμε κάτι ή να λύσουμε ένα πρόβλημα...

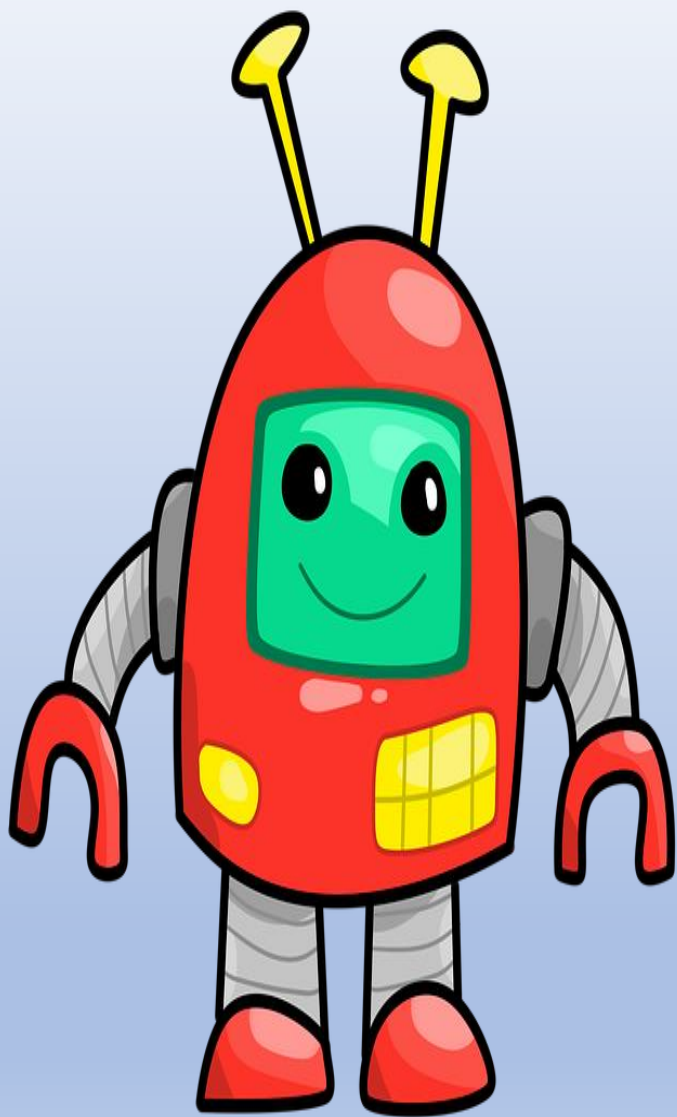


A cartoon illustration of a young man with blonde hair, green eyes, and a wide smile. He is wearing a light blue shirt and a red tie, sitting at a desk with a silver laptop. He is giving a thumbs-up with his right hand. A large thought bubble is connected to his head by three smaller circles. The thought bubble contains text in Greek.

Οι υπολογιστές μπορούν να ακολουθήσουν οδηγίες για να ολοκληρώσουν εργασίες, αλλά χρειάζονται **σαφείς** οδηγίες για να τους καθοδηγήσουν στο πως να κάνουν κάτι. Αυτό λέγεται **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ**

Για παράδειγμα έστω ότι δίνουμε στον υπολογιστή έναν αλγόριθμο για να σηκώσει μια μπάλα.





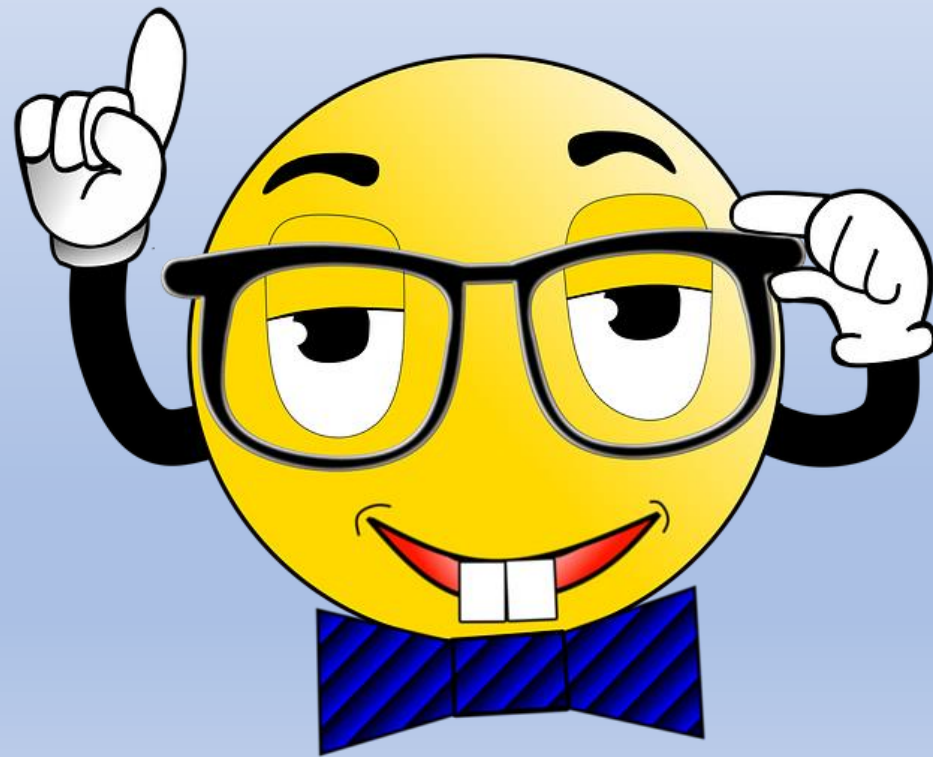
Αν υπάρχουν περισσότερες από μια
μπάλα ο υπολογιστής δεν θα ξέρει
ποια χρειάζεται για να σηκώσει!!!

Οι οδηγίες του αλγορίθμου πρέπει να
είναι συγκεκριμένες...



Σήκωσε την
κόκκινη μπάλα

Για να κατανοήσει ένας υπολογιστής πως να κάνει κάτι με το σωστό τρόπο, οι αλγόριθμοι πρέπει να έχουν **σαφείς οδηγίες** με **κατάλληλη σειρά**.



Εσύ τι οδηγίες θα έδινες στο σκυλάκι για να πάει
στο φαγητό του;

