

ΘΕΜΑΤΑ ΓΡΑΠΤΩΝ ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ

ΟΜΑΔΑ Α

ΘΕΜΑ 1^ο

1.1 Να γράψετε στο τετράδιό σας το γράμμα καθεμιάς από τις παρακάτω προτάσεις και δίπλα τη λέξη Σωστό, αν είναι σωστή ή τη λέξη **Λάθος**, αν είναι λανθασμένη. (Μονάδες)

1. Ο αλγόριθμος μπορεί να περιλαμβάνει και εντολές που δεν είναι σαφείς.
2. Η αναπαράσταση των αλγορίθμων μπορεί να γίνει μόνο με χρήση ελεύθερου κειμένου και φυσικής γλώσσας.
3. Όταν χρειάζεται να υπάρξει απόφαση με βάση κάποιο κριτήριο, τότε χρησιμοποιείται η δομή της επιλογής.
4. Τα προγράμματα σε γλώσσες υψηλού επιπέδου είναι ανεξάρτητα του υπολογιστή που αναπτύχθηκαν.
5. Η συμβολική γλώσσα είναι μια ακολουθία 0 και 1.
6. Ο διερμηνευτής (interpreter) ελέγχει και μετατρέπει μία-μία τις εντολές του πηγαίου προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.
7. Οι τύποι μεταβλητών που δέχεται η PASCAL είναι μόνο ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ (real) και ΑΚΕΡΑΙΕΣ (integer).
8. Οι δηλώσεις των σταθερών προηγούνται πάντοτε των δηλώσεων των μεταβλητών.
9. Η "Δευτέρα" αποτελεί αλφαριθμητική τιμή, ενώ η Δευτέρα αποτελεί όνομα μεταβλητής.
10. Η έκφραση $X \text{ div } Y$ έχει ως αποτέλεσμα το υπόλοιπο της διαίρεσης του X με το Y.

1.2 Να γράψετε στο τετράδιό σας τους αριθμούς **1,2,3,4,5** από τη **Στήλη Α** και δίπλα το γράμμα **α,β,γ,δ,ε,στ** της **Στήλης Β** που δίνει τη σωστή αντιστοιχία. (Μονάδες)

<u>ΣΤΗΛΗ Α</u>	<u>ΣΤΗΛΗ Β</u>
1. if	α. Boolean
2. readln	β. Αλγοριθμική δομή
3. true	γ. Εντολή ελέγχου
4. Ακολουθία	δ. Εκχώρηση τιμής
5. $X \div 4$	ε. Γνωστός αριθμός επαναλήψεων
6. for	ζ. Διαδικασία

ΘΕΜΑ 2^ο

2.1. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά ενός καλού αλγορίθμου; (Μονάδες)

2.2. Συμπλήρωσε σε κάθε κελί, του παρακάτω πίνακα, το αποτέλεσμα κάθε λογικής πράξης Η, ΚΑΙ, ΟΧΙ. (Μονάδες)

<u>πρόταση Α</u>	<u>πρόταση Β</u>	<u>A or B</u>	<u>A and B</u>	<u>Not A</u>
True	True			
True	False			
False	True			
False	False			

