

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ S1 «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΥΣ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ»

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ-ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

1. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΒΛΗΜΑ;

Κάθε ζήτημα που τίθεται προς επίλυση. Κάθε κατάσταση που μας απασχολεί και πρέπει να αντιμετωπιστεί.

2. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΣ;

Οι οδηγίες που δίνουμε με λογική σειρά, για να επιλύσουμε ένα πρόβλημα ή να εκτελέσουμε μια εργασία. Όταν ο αλγόριθμος γραφτεί σε μια γλώσσα κατανοητή για τον υπολογιστή, δηλαδή σε μια **γλώσσα προγραμματισμού**, τότε ο αλγόριθμος «ονομάζεται» **πρόγραμμα**.

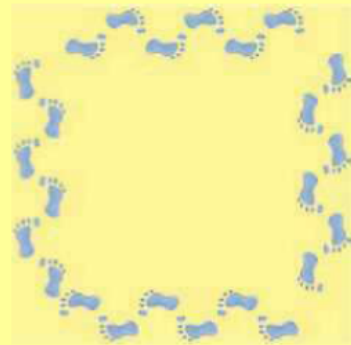
ΑΣΚΗΣΕΙΣ :

- Ας υποθέσουμε ότι θέλετε να δώσετε οδηγίες σε ένα παιδί , για να σχεδιάσει με τα βήματά του ένα **τετράγωνο** περπατώντας στην άμμο. Μπορείτε να γράψετε τον **αλγόριθμο** στο τετράδιό σας;
- Μπορείτε να γράψετε το πρόγραμμα, χρησιμοποιώντας τη γλώσσα **scratch**.; **Τι άλλα σχήματα μπορείτε να σχεδιάσετε;**

Αρχή του αλγορίθμου

1. Περπάτησε 5 βήματα μπροστά.
2. Στρίψε δεξιά κατά ενενήντα μοίρες.
3. Περπάτησε 5 βήματα μπροστά.
4. Στρίψε δεξιά κατά ενενήντα μοίρες.
5. Περπάτησε 5 βήματα μπροστά.
6. Στρίψε δεξιά κατά ενενήντα μοίρες.
7. Περπάτησε 5 βήματα μπροστά.

Τέλος του αλγορίθμου



Scratch

