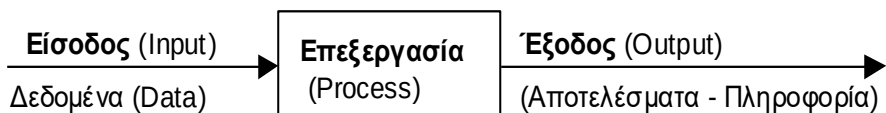


Επιστήμη των υπολογιστών - Πρόβλημα
Κεφάλαια 1.1 - 2.1 - 2.2 (όλο εκτός 2.2.3 και 2.2.4)

Στο τέλος της ενότητας, πρέπει να είμαστε σε θέση να απαντάμε στις παρακάτω θεωρητικές ερωτήσεις που καλύπτουν όλη την ύλη του κεφαλαίου:

1. Τι μελετά η επιστήμη των Η/Υ; (σ.9) (σε θεωρητικό επίπεδο αλγόριθμους πληροφορίες και υπολογισμούς αλλά και τεχνολογικές εφαρμογές από πλευράς σχεδίασης ανάπτυξης, ανάλυσης, υλοποίησης)
2. Σε ποιες ενότητες διακρίνεται η επιστήμη των Η/Υ; (σ.9-10) (Θεωρητική: αλγόριθμος, προγραμματισμός - Εφαρμοσμένη: Λειτουργικά συστήματα, Δίκτυα υπολογιστών, Τεχνητή νοημοσύνη)
3. Τι είναι πρόβλημα; (σ.14) (Μια κατάσταση που απαιτεί λύση...)
4. Να αναφέρετε και δώστε παραδείγματα για τις κατηγορίες προβλημάτων με κριτήριο τη δυνατότητα επίλυσης. (σ.14) (επιλύσιμα, μη επιλύσιμα, ανοικτά)
5. Τι είναι υπολογιστικά και μη υπολογιστικά προβλήματα; Παραδείγματα; (σ.15)
6. Τι χρειάζεται για την κατανόηση ενός υπολογιστικού προβλήματος; (σ.16) (σωστή διατύπωση και με σαφήνεια από τον δημιουργό και σωστή ερμηνεία από τον λύτη..)
7. Περιγράψτε τα στάδια αντιμετώπισης ενός προβλήματος; (σ.16) (κατανόηση, ανάλυση, σύνθεση, κατηγοριοποίηση και γενίκευση. Δείτε παράδειγμα σ. 17 διερεύνηση πρωτοβάθμιας εξίσωσης)
8. Ποιοι οι τρόποι ανάλυσης ενός προβλήματος; (σ.16) (φραστική, γραφική-διαγραμματική..)
9. Τι είναι διαγραμματική αναπαράσταση της ανάλυσης του προβλήματος; (σ.16) (το αρχικό πρόβλημα αναπαρίσταται με ένα ορθογώνιο...)
10. Τι ονομάζουμε δεδομένο; (σ. 17) (ότι γίνεται αντιληπτό, γεγονότα...)
11. Τι ονομάζουμε πληροφορία; (σ.17) (ότι παράγεται από τη συλλογή, επεξεργασία και το συσχετισμό δεδομένων...)
12. Τι είναι η επεξεργασία δεδομένων; (σ.17)



13. Τι είναι Αλγόριθμος; Δώστε παραδείγματα. (σ.19)
14. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά ενός αλγορίθμου; (σ.22)
15. Με ποιους τρόπους πραγματοποιείται η αναπαράσταση αλγορίθμων; (σ.27-28)

Αγνοείτε τις σελίδες: 20, 21, 23-27