

Άσκηση 1: Να συμπληρώσετε τα κενά.

- A.** Πρόβλημα είναι μια που πρέπει να Η του δεν ούτε γνωστή ούτε προφανής.
B. Η διατύπωση ενός προβλήματος πρέπει να είναικαι απλή .
Γ. Τα τρία στάδια της αντιμετώπισης ενός είναι η, η και η
Δ. Για να επιλύσουμε ένα πρόβλημα πρέπει αρχικά να το.....
Ε Τα λάθη που κάνουμε κατά τη σύνταξη ενός προγράμματος λέγονται..... λάθη
ΣΤ) Για να εκτελεστεί ένα πρόγραμμα γραμμένο σε μια γλώσσα προγραμματισμού, πρέπει να γίνεται μετατροπή του σε γλώσσα μηχανής. Αυτή η μετατροπή γίνεται από ειδικά προγράμματα που ονομάζονται.....
Ζ) Ένα πρόγραμμα είναι η γραφή ενός αλγορίθμου σε μια

Άσκηση 2: Να επιλέξετε όλες τις σωστές απαντήσεις.

- 1. Τι βρίσκουμε για ένα πρόβλημα κατά τον καθορισμό των απαιτήσεων;**
 α. τα δεδομένα β. τον τρόπο λύσης γ. τη δομή του δ. τα επιμέρους προβλήματα
 ε. την ανάλυσή του στ. τα ζητούμενα ζ. την επεξεργασία του η. την περιγραφή του
2. Για ποιους λόγους χρησιμοποιείται ο Η/Υ για τη επίλυση προβλημάτων;
 α. δυσκολία προβλημάτων β. πλήθος δεδομένων γ. επαναληπτικότητα των διαδικασιών
 δ. πολυπλοκότητα υπολογισμών ε. ταχύτητα επεξεργασίας στ. καλύτερο αποτέλεσμα ζ. κόστος

2. Τι είναι και πως προκύπτει η Πληροφορία;

3. Ποια είναι τα τρία στάδια της αντιμετώπισης ενός προβλήματος και τι γίνεται σε καθένα από αυτά;

4. Τι είναι ο Αλγόριθμος;

Άσκηση 4: Σημειώστε στις παρακάτω προτάσεις ποιες είναι σωστές και ποιες όχι.

1. Οι πληροφορίες προκύπτουν από την επεξεργασία των δεδομένων.
2. Για να γίνει επίλυση ενός προβλήματος πρέπει πρώτα να γίνει η κατανόηση και η ανάλυσή του.
3. Αλγόριθμος είναι μια σειρά από οδηγίες που οδηγούν στην επίλυση ενός προβλήματος
4. Ο Η/Υ εκτελεί μόνο εντολές που ισοδυναμούν σε πράξεις, χωρίς να παίρνει πρωτοβουλίες
5. Ο άνθρωπος θέτει ένα πρόβλημα, το κατανοεί και το αναλύει, ενώ ο Η/Υ διακρίνει τα δεδομένα και τα ζητούμενα και εκτελεί τους υπολογισμούς που χρειάζονται.
6. Πρόγραμμα είναι η αναπαράσταση ενός αλγορίθμου σε μια γλώσσα κατανοητή από τον Η/Υ.
7. Ένας αλγόριθμος πρέπει πάντα να εξασφαλίζει ότι θα τερματίσει.
8. Η εντολή «Πες ένα ανέκδοτο» είναι αυστηρά καθορισμένη.
9. Για να γίνει επίλυση ενός προβλήματος πρέπει πρώτα να γίνει η κατανόηση και η ανάλυσή του.
10. Το πλαίσιο μέσα στο οποίο εντάσσεται ένα πρόβλημα λέγεται «χώρος του προβλήματος».
11. Η κατανόηση ενός προβλήματος δεν είναι απαραίτητη για την επίλυση
12. Όλες οι μηχανές στον κόσμο χρησιμοποιούν τη γλώσσα μηχανής.
13. Το αλφάβητο της γλώσσα μηχανής αποτελείται από 3 μόνο ψηφία.
14. Τα λάθη που κάνουμε κατά την σύνταξη ενός προγράμματος λέγονται λογικά λάθη.
15. Ο Υπολογιστής μπορεί να κάνει όλες τις αριθμητικές πράξεις εκτός από τη διαίρεση.
16. Λεξιλόγιο μιας γλώσσας προγραμματισμού ονομάζουμε το σύνολο των χαρακτήρων (γράμματα, αριθμοί και ειδικά σύμβολα) που χρησιμοποιούνται από μια γλώσσα προγραμματισμού.
17. Οι..... ελέγχουν μια οδηγία κάθε φορά την εκτελούν και μετά ελέγχουν την επόμενη οδηγία.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----

Άσκηση 5: Να συμπληρώσετε το σχήμα του Κύκλου της Πληροφορίας.



Άσκηση 6: Βάλε στη σειρά τα βήματα έτσι ώστε να υλοποιηθεί ο αλγόριθμος

1		α) απάντηση στην κλήση - συνομιλία
2		β) παραλαβή κάρτας
3		γ) τέλος
4		δ) απασχολημένος αριθμός
5		ε) αρχή
6		στ) τοποθέτηση κάρτας στην υποδοχή
7		ζ) πληκτρολόγηση αριθμού