ΑΕΠΠ

AΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΣΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Ύλη Ενδοσχολικών Εξετάσεων  2015-2016

Από το βιβλίο «Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον» της Γ τάξης Ενιαίου Λυκείου

2. Βασικές Έννοιες Αλγορίθμων  
2.1 Τι είναι αλγόριθμος.  
2.3 Περιγραφή και αναπαράσταση αλγορίθμων.  
2.4 Βασικές συνιστώσες/ εντολές ενός αλγορίθμου.  
2.4.1 Δομή ακολουθίας.  
2.4.2 Δομή Επιλογής.

  2.4.3 Διαδικασίες πολλαπλών επιλογών. (αφαιρείται η τελευταία πρόταση της σελ.36 «*Αν οι διαφορετικές επιλογές…στο παράδειγμα που ακολουθεί*«, που αναφέρεται στην πολλαπλή επιλογή, καθώς και το Παράδειγμα 5. Επιλογή ορίων, σελ.37)

 2.4.4 Εμφωλευμένες Διαδικασίες.  
2.4.5 Δομή Επανάληψης μέχρι σελίδα 44 (όχι το παράδειγμα 12)

3. Δομές Δεδομένων και Αλγόριθμοι  
3.1 Δεδομένα  
3.2 Αλγόριθμοι + Δομές Δεδομένων  = Προγράμματα  
3.3 Πίνακες  
3.6 Αναζήτηση  
3.7 Ταξινόμηση

7. Βασικά στοιχεία προγραμματισμού.  
7.1 Το αλφάβητο της ΓΛΩΣΣΑΣ.  
7.2 Τύποι δεδομένων.  
7.3 Σταθερές.  
7.4 Μεταβλητές.  
7.5 Αριθμητικοί τελεστές.  
7.6 Συναρτήσεις.  
7.7 Αριθμητικές εκφράσεις.  
7.8 Εντολή εκχώρησης.  
7.9 Εντολές εισόδου-εξόδου.  
7.10 Δομή προγράμματος.

8. Επιλογή και επανάληψη  
8.1 Εντολές Επιλογής  
8.1.1 Εντολή ΑΝ  
8.2 Εντολές επανάληψης  
8.2.1 Εντολή ΟΣΟ…ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ  
8.2.2 Εντολή ΜΕΧΡΙΣ – ΟΤΟΥ  
8.2.3 Εντολή ΓΙΑ…ΑΠΟ…ΜΕΧΡΙ

9. Πίνακες  
9.1 Μονοδιάστατοι πίνακες.  
9.2 Πότε πρέπει να χρησιμοποιούνται πίνακες.  
9.3 Πολυδιάστατοι πίνακες.  
9.4 Τυπικές επεξεργασίες πινάκων.

**Σημείωση**

Οι μαθητές θα μπορούν να διατυπώνουν τις λύσεις των ασκήσεων των εξετάσεων είτε σε οποιαδήποτε μορφή παράστασης αλγορίθμου είτε σε «ΓΛΩΣΣΑ», όπως αυτή ορίζεται και χρησιμοποιείται στο διδακτικό εγχειρίδιο. Ασκήσεις ή παραδείγματα του βιβλίου μαθητή ή του τετραδίου μαθητή που χρησιμοποιούν την ΕΠΙΛΕΞΕ, η οποία έχει εξαιρεθεί, θα αντιμετωπίζονται με τη χρήση άλλης δομής επιλογής.