

Εξεταστέα ύλη για διαγώνισμα Α' τετραμήνου στο μάθημα Πληροφορική Γ' τάξης

Διδακτικά Εγχειρίδια [Ενότητες]		Περιγραφή
[ΒΙΒΛΙΟ 1]	[ΒΙΒΛΙΟ 2]	
1.1, 1.2, 1.3, 1.4	----	Η έννοια πρόβλημα, Κατανόηση προβλήματος, Δομή προβλήματος, Καθορισμός απαιτήσεων
2.1, 2.2, 2.3	----	Τι είναι αλγόριθμος, Σπουδαιότητα αλγορίθμων, Περιγραφή και αναπαράσταση αλγορίθμων
4.1	----	Ανάλυση προβλημάτων
6.1, 6.4, 6.4.1, 6.4.2, 6.4.3	----	Η έννοια του προγράμματος, Τεχνικές σχεδίασης προγραμμάτων, Ιεραρχική σχεδίαση προγράμματος, Τμηματικός προγραμματισμός, Δομημένος προγραμματισμός
6.3	----	Φυσικές και τεχνητές γλώσσες
6.7	----	Προγραμματιστικά περιβάλλοντα
7.1, 7.2, 7.3, 7.4	----	Το αλφάβητο της ΓΛΩΣΣΑΣ, Τύποι Δεδομένων, Σταθερές, Μεταβλητές
7.5, 7.6, 7.7	----	Αριθμητικοί τελεστές, Συναρτήσεις, Αριθμητικές Εκφράσεις
2.4.1, 7.8, 7.9, 7.10	----	Δομή ακολουθίας, Εντολή εκχώρησης, Εντολές εισόδου – εξόδου, Δομή προγράμματος
2.4.2, 2.4.3, 2.4.4, 8.1, 8.1.1, 8.1.2	3.1, 3.1.1, 3.1.2	Δομή επιλογής, Διαδικασίες πολλαπλών επιλογών, Εμφωλευμένες διαδικασίες, Εντολές επιλογής, Εντολή ΑΝ, Εντολή ΕΠΙΛΕΞΕ
2.4.5, 8.2, 8.2.1	----	Δομή επανάληψης, Εντολές επανάληψης, Εντολή ΟΣΟ...ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
2.4.5, 8.2.2	----	Εντολή ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ
2.4.5, 8.2.3	----	Εντολή ΓΙΑ...ΑΠΟ...ΜΕΧΡΙ
13.1	5.1	Κατηγορίες λαθών
----	5.2.1, 5.2.2	Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στις δομές επιλογής, Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στις δομές επανάληψης
		Μετατροπές από μία δομή επανάληψης σε άλλη
----	2.1	Μέθοδος διαίρει και βασίλευε (μόνο επαναληπτική και όχι αναδρομική προσέγγιση)
3.1, 3.2	----	Δεδομένα, Αλγόριθμοι + Δομές Δεδομένων = Προγράμματα
3.3	----	Πίνακες
9.1	----	Μονοδιάστατοι πίνακες
----	5.2.3	Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στους πίνακες (α)