

Ημερομηνία:	
Τμήμα:	
Όνοματεπώνυμο:	

**ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ**

**ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1**

**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΥ  
ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ**

**1.4. Υλοποίηση Αλγορίθμου με υπολογιστή - Προγραμματισμός**

**1.5. Γλώσσες Προγραμματισμού**

**ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΘΕΩΡΙΑΣ**

**1.** Τι ονομάζουμε πρόγραμμα, προγραμματισμό και προγραμματιστές;

---

---

---

---

**2.** Τι είναι οι γλώσσες προγραμματισμού;

---

---

---

**3.** Τι σημαίνει γλώσσα μηχανής;

---

---

---

**4.** Ποια είναι τα χαρακτηριστικά μιας γλώσσας προγραμματισμού;

---

---

---

---

**5.** Ποια είναι τα εργαλεία σε ένα ολοκληρωμένο προγραμματιστικό περιβάλλον;

---

---

---

**6.** Σε ποιες κατηγορίες χωρίζονται τα προγράμματα – μεταφραστές;

---

---

---

**7.** Ποια είναι η διαφορά μεταξύ μεταγλωττιστών και διερμηνέων;

---

---

---

**8.** Ποια είναι τα στάδια για την εκτέλεση ενός αλγορίθμου από την Κ.Μ.Ε. του υπολογιστή;

**ΔΙΑΒΑΣΜΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΗΤΙ:**

**A.** Προσεκτική μελέτη θεωρίας από το Βιβλίο Σελ. 181 \_ 184.

**B.** Να απαντήσετε **γραπτά** στο Τετράδιο Πληροφορικής τις Ερωτήσεις 5, 6, 7 και 8 από το βιβλίο σελ.185.

9. Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως σωστές ή λάθος βάζοντας δίπλα στο αντίστοιχο κελί Σ ή Λ.

α/α	Προτάσεις Σωστού Λάθους	Σ ή Λ
1	Για τον υπολογιστή πολλές εντολές είναι αυτονόητες.	
2	Ο κάθε υπολογιστής χρησιμοποιεί και καταλαβαίνει μόνο μία γλώσσα προγραμματισμού.	
3	Η εξοικονόμηση ενέργειας είναι σύνθετο πρόβλημα.	
4	Τα προβλήματα επιλύονται πάντα με τη βοήθεια υπολογιστή.	
5	Η ακριβής πρόβλεψη των σεισμών είναι άλυτο πρόβλημα.	
6	Ένα από τα εργαλεία ενός ολοκληρωμένου προγραμματιστικού περιβάλλοντος είναι το πρόγραμμα μεταφραστής.	
7	Για να εκτελεστεί ένα πρόγραμμα από την Κ.Μ.Ε του υπολογιστή πρέπει πρώτα να μετατραπεί σε γλώσσα μηχανής.	
8	Ο μεταφραστής βρίσκει τα λογικά λάθη ενός προγράμματος.	
9	Η γλώσσα που καταλαβαίνει ο υπολογιστής είναι η γλώσσα μηχανής.	
10	Όλοι οι υπολογιστές (επεξεργαστές) έχουν την ίδια γλώσσα μηχανής.	
11	Ο προγραμματισμός σε γλώσσα μηχανής είναι ευκολότερος από τον προγραμματισμό σε γλώσσα υψηλού επιπέδου.	
12	Η λύση κάθε προβλήματος είναι γνωστή και προφανής.	
13	Ένα πρόβλημα μπορεί να λυθεί με παραπάνω από έναν αλγορίθμους.	
14	Ο εξειδικευμένος κειμενογράφος βοηθάει στη σύνταξη και διόρθωση των προγραμμάτων.	
15	Αλγόριθμος είναι έννοια που έχει σχέση μόνο με την πληροφορική και τα μαθηματικά.	
16	Ο αλγόριθμος πρέπει να εκτελείται τουλάχιστον δύο φορές.	
17	Στον αλγόριθμο ότι εννοείται παραλείπεται.	
18	Ο αλγόριθμος πρέπει κάποτε να τελειώνει.	
19	Η επίλυση ενός προβλήματος προηγείται της κατανόησής του.	
20	Ένα πρόγραμμα είναι η γραφή ενός αλγορίθμου σε γλώσσα μηχανής.	
21	Η δημιουργία αλγορίθμου προηγείται της δημιουργίας του προγράμματος.	
22	Αν δώσουμε στον υπολογιστή μια εντολή για να υπολογίσει ένα άθροισμα, είναι αυτονόητο ότι θα μας εμφανίσει και το αποτέλεσμα.	
23	Το προγραμματιστικό περιβάλλον που θα μάθουμε στην Γ' Γυμνασίου είναι η Logo.	

**ΔΙΑΒΑΣΜΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΗΤΙ:**

**A.** Προσεκτική μελέτη θεωρίας από το Βιβλίο Σελ. 181 \_ 184.

**B.** Να απαντήσετε **γραπτά** στο Τετράδιο Πληροφορικής τις **Ερωτήσεις 5, 6, 7 και 8** από το βιβλίο σελ.185.