

Επαναληπτικές ερωτήσεις Γ γυμνασίου

1. Τι είναι πρόβλημα; Σελ. 177
2. Ποια είδη προβλημάτων έχουμε; Σελ. 176
3. Ποια είναι η διαδικασία, τα βήματα για να λύσουμε ένα πρόβλημα; Σελ. 177
4. Με τί χρειάζεται να ασχοληθούμε για την καλύτερη επίλυση ενός προβλήματος; Σελ. 177
5. Τι ονομάζουμε επίλυση προβλήματος; Σελ. 177
6. Γιατί αναλύουμε ένα πρόβλημα σε μικρότερα; Δώστε ένα παράδειγμα. Σελ. 177-178
7. Τι είναι αλγόριθμος; Σελ. 178
8. Ποιες οι ιδιότητες ενός αλγορίθμου; Σελ. 178-179
9. Τι είναι πρόγραμμα; Σελ. 181
10. Ποια τα χαρακτηριστικά μιας γλώσσας προγραμματισμού; Σελ. 183
11. Ποιο το αλφάβητο της γλώσσας μηχανής του επολογιστή
12. Ποια τα στάδια για την εκτέλεση ενός αλγορίθμου από την Σελ. 184

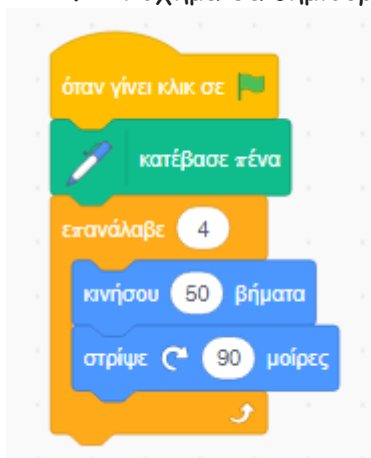
Γεωμετρικά σχήματα στο Scratch

1. Τι σχήμα θα δημιουργήσουν οι εντολές της εικόνας; *



- ο Τετράγωνο με μήκος πλευράς 90
- ο Τετράγωνο με 3 πλευρές διαφορετικών χρωμάτων
- ο Τετράγωνο με μήκος πλευράς 20
- ο Τετράγωνο με 4 πλευρές διαφορετικών χρωμάτων

2. Τι σχήμα θα δημιουργήσουν οι εντολές της εικόνας; *

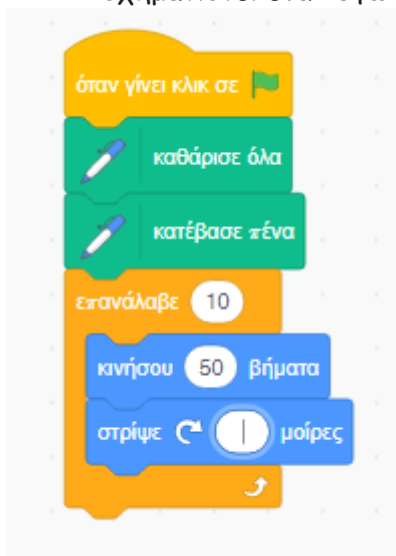


- ο Τετράγωνο με μήκος πλευράς 50
- ο Τετράγωνο με μήκος πλευράς 90
- ο Τετράγωνο με μήκος πλευράς 4
- ο Τετράγωνο με μήκος πλευράς 100

3. Τι σχήμα θα δημιουργήσουν οι εντολές της εικόνας; *



- ο Τρίγωνο
 - ο Πεντάγωνο
 - ο Τετράγωνο
 - ο Εξάγωνο
4. Στις εντολές της εικόνας, λείπουν οι μοίρες περιστροφής δεξιά , για να σχηματιστεί ένα 10γωνο. Επιλέξτε το σωστό *



- ο 90
- ο 10
- ο 36
- ο 72