ΤΕΤΡΑΔΙΟ ΤΟΥ ΜΑΘΗΤΗ & ΤΗΣ ΜΑΘΗΤΡΙΑΣ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α' - Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΣΕΤΡΑΔΙΟ ΤΟΥ ΜΑΘΗΤΗ & ΤΗΣ ΜΑΘΗΤΡΙΑΣ 1		
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	7	
Α΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ	9	
ΕΝΟΤΗΤΑ 1: ΓΝΩΡΙΖΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ	11	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής	13	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Το Υλικό του Υπολογιστή	17	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Εργονομία	21	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Πώς φθάσαμε στους σημερινούς υπολογιστές;	23	
ΕΝΟΤΗΤΑ 2: ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ	25	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Γνωριμία με το λογισμικό του υπολογιστή	27	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Το Γραφικό Περιβάλλον Επικοινωνίας (Γ.Π.Ε.)	29	
 Τι είναι το γραφικό περιβάλλον επικοινωνίας 	30	
2. Γνωριμία με τα Windows	31	
3. Μενού – Εντολές – Παράθυρα διαλόγου	33	
4. Μενού Έναρξη - Γραμμή εργασιών	35	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Προστασία Λογισμικού – Ιοί	37	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Πειρατεία Λογισμικού	39	
ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ	41	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Ζωγραφική	43	
1. Έναρξη εφαρμογής	44	
2. Δημιουργία ζωγραφιάς	45	

	47
4. Επιλογή κομματιού ζωγραφιάς και χρήσεις αυτού	49
5. Εκτύπωση	51
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Επεξεργασία Κειμένου	53
1. Χρήση πληκτρολογίου	54
2. Έναρξη της εφαρμογής	56
3. Δημιουργία Εγγράφου	58
4. Επεξεργασία Εγγράφων	60
5. Μετακίνηση και αντιγραφή κειμένου	62
6. Μορφοποίηση κειμένου	64
7. Μορφοποίηση παραγράφου	66
8. Γλωσσικός και Ορθογραφικός Έλεγχος	68
9. Διάταξη κειμένου	70
10. Προβολή και Εκτύπωση Εγγράφων	72
11. Γραφικά και Εικόνες	74
ΕΝΟΤΗΤΑ 4: ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΤΙΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΤΟΥ	č 77
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Γνωριμία με το Διαδίκτυο	79
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Ο Παγκόσμιος Ιστός	81
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Άντληση πληροφοριών από τον Παγκόσμιο Ιστό	83
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Άντληση πληροφοριών από τον Παγκόσμιο Ιστό 1. Βασικά στοιχεία του Internet Explorer	83 84
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Άντληση πληροφοριών από τον Παγκόσμιο Ιστό 1. Βασικά στοιχεία του Internet Explorer 2. Περιήγηση ιστοσελίδων	83 84 85
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Άντληση πληροφοριών από τον Παγκόσμιο Ιστό 1. Βασικά στοιχεία του Internet Explorer 2. Περιήγηση ιστοσελίδων 3. Περιήγηση στον Παγκόσμιο Ιστό	83 84 85 87
 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Άντληση πληροφοριών από τον Παγκόσμιο Ιστό 1. Βασικά στοιχεία του Internet Explorer 2. Περιήγηση ιστοσελίδων 3. Περιήγηση στον Παγκόσμιο Ιστό	83 84 85 87 89
 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Άντληση πληροφοριών από τον Παγκόσμιο Ιστό 1. Βασικά στοιχεία του Internet Explorer 2. Περιήγηση ιστοσελίδων 3. Περιήγηση στον Παγκόσμιο Ιστό 4. Αντιγραφή πληροφοριών - Λήψη αρχείων – Εργασία χωρίς σύνδεση – Εκτύπωση ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο 	83 84 85 87 89 91
 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Άντληση πληροφοριών από τον Παγκόσμιο Ιστό 1. Βασικά στοιχεία του Internet Explorer	83 84 85 87 89 91 93
 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Άντληση πληροφοριών από τον Παγκόσμιο Ιστό 1. Βασικά στοιχεία του Internet Explorer	83 84 85 87 91 91 93 95
 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Άντληση πληροφοριών από τον Παγκόσμιο Ιστό	83 84 85 87 91 91 93 95

Β΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ	101
ΕΝΟΤΗΤΑ 1: ΓΝΩΡΙΖΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΩΣ ΕΝΙΑΙΟ ΣΥΝΟΛΟ	103
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Ψηφιακός Κόσμος	105

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Το Εσωτερικό του Υπολογιστή	
1. Επεξεργαστής	
2. Θύρες Σύνδεσης	
3. Μνήμη RAM	111
4. Κάρτα Γραφικών	112
5. Κάρτα ήχου	
6. Κάρτα δικτύου	116
ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΣΗΣ	118
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Πολυμέσα	121
1. Ο κόσμος των πολυμέσων	
2. Ο ήχος	
3. Στατική εικόνα - Γραφικά	
4. Κινούμενη εικόνα (Βίντεο)	
5. Κινούμενο σχέδιο - Animation	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Δίκτυα υπολογιστών	
ΕΝΟΤΗΤΑ 2: ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ ΜΕ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ	135
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Αρχεία - Φάκελοι	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Η «Βοήθεια» στον υπολογιστή	141
ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ,	ΑΝΑΚΑΛΥΨΗΣ
ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Υπηρεσίες Αναζήτησης στον Παγκόσμιο Ιστό	145
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Επεξεργασία Δεδομένων και Υπολογιστικά Φύλλα	147
Εισαγωγή	148
1. Σύνθεση Συναρτήσεων	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Γραφήματα και Παρουσιάσεις	
Εισαγωγή	
ΕΝΟΤΗΤΑ 4: Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΤΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ	

Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

165

ENOTHTA	1:	ΓΝΩΡΙΖΩ	TON	ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ	ΩΣ	ENIAIO	ΣΥΣΤΗΜΑ	-
ПРОГРАММ	ЛАТ	ΙΣΜΟΣ	•••••	•••••	•••••	•••••		

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Εισαγωγή στην έννοια του αλγόριθμου και στον προγραμματισμό......169

1. Η Έννοια του Αλγόριθμου170	
2. Η Έννοια του Προγράμματος	
3. Γλώσσες προγραμματισμού173	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Ο προγραμματισμός στην πράξη175	
1. Βασικές έννοιες προγραμματισμού176	
2. Δομή επιλογής	
3. Δομή επανάληψης	
ΕΝΟΤΗΤΑ 2: ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ183	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Προγραμματιστικό Περιβάλλον MicroWorlds Pro185	
1. Γνωριμία με το Περιβάλλον	
2. Βασικές Εντολές της LOGO	
3. Απόδοση Φυσικής Κίνησης στη Χελώνα191	
4. Υπολογισμός Γωνίας Περιστροφής της Χελώνας	
5. Δημιουργία Αστεριού με 5 Κορυφές196	
6. Μέτρηση των ψηφίων ενός αριθμού ή των χαρακτήρων μιας λέξης	
7. Επιλογή του πρώτου χαρακτήρα μιας λέξης ή του πρώτου ψηφίου ενός αριθμού199	
8. Επιλογή του τελευταίου χαρακτήρα μιας λέξης ή του τελευταίου ψηφίου ενός αριθμού200	
9. Επιλογή των χαρακτήρων μιας λέξης ή των ψηφίων ενός αριθμού εκτός του πρώτου ή το τελευταίου	ου
10. Επιλογή χαρακτήρα ή ψηφίου συγκεκριμένης θέσης	
11. Επιλογή από τη χελώνα χαρακτήρα ή ψηφίου τυχαίας θέσης	
12. Απλές Διαδικασίες204	
13. ΠΑΡΑΜΕΤΡΙΚΕΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Γλώσσα προγραμματισμού QBASIC209	
1. Δομές Επιλογής210	
2. Δομές Επανάληψης	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Γλώσσα προγραμματισμού Pascal	
1. Ασκήσεις με "Δομή Επιλογής"217	
2. Ασκήσεις με "Δομής Επανάληψης"218	
ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ	Σ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αγαπητέ μαθητή, αγαπητή μαθήτρια

το βιβλίο αυτό γράφτηκε για να σε βοηθήσει να κατανοήσεις καλύτερα αυτά που έχεις διδαχθεί στο μάθημα της Πληροφορικής. Εδώ θα βρεις ερωτήσεις, ασκήσεις και δραστηριότητες τις οποίες θα πρέπει να λύσεις με την καθοδήγηση του καθηγητή σου. Σε ορισμένες ενότητες θα βρεις συμβουλές για το πότε και πώς θεωρούμε καλύτερο να χρησιμοποιήσεις τις ασκήσεις που περιλαμβάνονται. Ορισμένες δραστηριότητες είναι συνέχεια η μια της άλλης και το τελικό αποτέλεσμα θα είναι η δημιουργία μιας ολοκληρωμένης εργασίας, η οποία χτίστηκε βήμα βήμα. Κάτι τέτοιο θα αναφέρεται στην αρχή της ενότητας με την οποία θα ασχοληθείς.

Καλή Δημιουργική Απασχόληση

Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ENOTHTA I:

ΓΝΩΡΙΖΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ



ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι:

Βασικές Έννοιες της Πληροφορικής



<u>Ερώτηση Ι</u>

Τα δεδομένα μας βοηθούν να κατανοήσουμε καταστάσεις και να πάρουμε αποφάσεις.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

13

Ερώτηση 2

Ποια από τα παρακάτω είναι δεδομένα και ποια πληροφορίες;

	Δεδομένα	Πληροφορίες
Α. Χρήστος Αγγέλης Α1, Δημήτρης Σπύρου Α4		
Β. Μαρία Πετράκη - απουσίες 50		
Γ. Γιάννης Βλάχου προάγεται από την Α' τάξη με γενικό βαθμό 17.		
Δ. Αγώνα; ποδοσφαίρου Πανιώνιος-Όφη στις3/5/2006 έληξε 3-1.		
E. Κούκλα Barbie		

Ερώτηση 3

Συνδέστε κατάλληλα τις φράσεις δεδομένα που ακολουθούν ώστε να παραχθεί πληροφορία:

Α. Αύριο

1. εκπαιδευτικός Β'θμιας Εκπ/σης.

- Β. Ζαχαροπλαστείο «Φρέσκο » 2. προβλέπεται χιονόπτωση
- Γ. Δημοτικές εκλογές Ν. Σμύρνης 3. τιμή προσφοράς 5000 €
- Δ. Αυτοκίνητο Fiat Punto του 2003
- Ε. Κατερίνα Σωτηροπούλου
- 4. Σάμου 14 . Σμύρνη
- 5. υποψήφια δήμαρχος Κατσέλη Νόρα

Ερώτηση 4

Θέλετε να αγοράσετε ένα παγωτό, και ένα περιοδικό από το ψιλικατζίδικο. Έχετε 5€ στο πορτοφόλι σας. Φτάνοντας στο ψιλικατζίδικο, διαπιστώνεται ότι το περιοδικό κοστίζει 2€ και το παγωτό 1,5€. Η αγορά ολοκληρώνεται και επιστρέφετε στο σπίτι σας.

Συμπληρώστε τον πίνακα με βάση το παραπάνω περιστατικό.

Δεδομένα	Επεξεργασία	Πληροφορίες		

Ερώτηση 5

Ο υπολογιστής επεξεργάζεται δεδομένα ταχύτερα από τον άνθρωπο.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 6

Τι είναι πρόγραμμα;

Ερώτηση 7

Τι είναι το Hardware;

- α) Είναι κάθε πρόγραμμα που είναι φορτωμένο στον υπολογιστή
- β) Είναι το κάθε τμήμα του εξοπλισμού του ηλεκτρονικού υπολογιστή.
- γ) Είναι οι εντολές που δίνουμε στον υπολογιστή για να εκτελέσει μια εργασία.

Ερώτηση 8

Τι είναι το λογισμικό ενός υπολογιστή.

КЕФАЛАІО 2:

Το Υλικό του Υπολογιστή



<u>Ερώτηση Ι</u>

Συμπληρώστε στα κουτάκια τις βασικές μονάδες του ηλεκτρονικού υπολογιστή.



Ερώτηση 2

Μπορούμε να εργαστούμε στον υπολογιστή χωρίς να έχουμε συνδέσει πληκτρολόγιο και ποντίκι σ' αυτόν.

Ερώτηση 3

Ο σαρωτής χρησιμοποιείται για τη μόνιμη αποθήκευση των αρχείων.

Λάθος 🛛 Σωστό 🗖

Ερώτηση 4

Σε ένα ηλεκτρονικό υπολογιστή ο χώρος στο οποίο

Α) αποθηκεύονται προσωρινά οι πληροφορίες ονομάζεται ____

Β) βρίσκονται μόνιμα αποθηκευμένες κάποιες σημαντικές πληροφορίες για τη λειτουργία του ονομάζεται

Ερώτηση 5

Ποια είναι η συνηθισμένη χωρητικότητα ενός σκληρού δίσκου;

α) 120 KB β) 120 GB γ) 120 MB δ) 120 Byte

Ερώτηση 6

Αντιστοιχίστε κάθε μία συσκευή με την κατηγορία που αναλογεί.

Α. Μικρόφωνο 1. Περιφερειακή Μνήμη Β. Εκτυπωτής 2. Συσκευή εισόδου Γ. Μνήμη RAM 3. Κύρια Μνήμη Δ . DVD 4. Συσκευή Εξόδου

Ερώτηση 7

Περιγράψτε περιληπτικά τη λειτουργία του υπολογιστή.

Ερώτηση 8

Αντιστοιχίστε κάθε τύπο υπολογιστή με την κατηγορία που αναλογεί.

- Α. Κέντρο Ερευνών
- Β. Σπίτι

- 1. PC
- Γ. Πανεπιστήμιο
- 2. Mainframe
- 3. Laptop
- Δ. Στέλεχος Επιχείρησης
- 4. Mini Computer

Ερώτηση 9

Κάντε την παρακάτω αντιστοίχηση:



КЕФАЛАІО 3:

Εργονομία



Ερώτηση Ι

Για λόγους υγείας σε σχέση με την εργασία στον υπολογιστή, θα πρέπει να:

- α)... μην χρησιμοποιούμε τον υπολογιστή
- b)...va sbývoume to qwc ótan ernazómaste me ton upologistý
- γ)...να μην ανοίγουμε το κλιματιστικό
- δ)...κάνουμε συχνά διαλείμματα

Ερώτηση 2

Τι είναι το σύνδρομο RSI ;

- α) Κάκωση στη μέση
- β) Κάκωση στους καρπούς
- γ) Κάκωση στα μάτια
- δ) Κάκωση στα πόδια

<u>Ερώτηση 3</u>

Αναφέρετε τρεις τουλάχιστον κανόνες που πρέπει να διέπουν τον τρόπο που καθόμαστε μπροστά από το υπολογιστή.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4:

Πώς φθάσαμε στους σημερινούς υπολογιστές;



<u>Ερώτηση Ι</u>

Η μηχανή του Hollerith είναι μια μηχανή που κάνει πράξεις.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 2

Ο πρώτος ηλεκτρονικός υπολογιστής ήταν:

- α) Η μηχανή του Μπάμπατζ
- β) O ENIAC
- γ) To PC

<u>Ερώτηση 3</u>

Συμπληρώστε τα κενά.

.

То	βασικό	χαρακτηριστικό	της	1ης	γενιάς	$\tau\omega\nu$	υπολογιστών	είναι	01				_,
της	2ης τα		_, τι	ης 31	ης τα _					,	της	4ης	0

ΕΝΟΤΗΤΑ 2: ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ



ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι:

Γνωριμία με το λογισμικό του υπολογιστή



<u>Ερώτηση Ι</u>

Συνδέστε κάθε λέξη της πρώτης στήλης με τον κατάλληλο ορισμό της δεύτερης στήλης

Α. Υλικό	1. Σύνολο προγραμμάτων που χρησιμοποιεί ο υπολογιστής
	2. Σύνολο προγραμμάτων που είναι απαραίτητα στον υπολογιστή
Β. Λειτουργικό σύστημα	για να ξεκινήσει, να συντονίσει τη λειτουργία του και για να
	επικοινωνήσει ο χρήστης με τον υπολογιστή.
Γ. Λογισμικό	3. Όλα τα μηχανικά μέρη του υπολογιστή.

Ερώτηση 2

Σε ποιες κατηγορίες χωρίζεται το λογισμικό;

Ερώτηση 3

Περιγράψτε τρεις λειτουργίες που εκτελεί το Λειτουργικό Σύστημα σε ένα υπολογιστή.

<u>Ερώτηση 4</u>

Αναφέρετε τρία γνωστά λειτουργικά συστήματα. Ποιο είναι το λειτουργικό σύστημα του σχολικού σας εργαστηρίου;

<u>Ερώτηση 5</u>

Γράψτε δίπλα σε κάθε επαγγελματία της παρακάτω στήλης, μια εφαρμογή που πρέπει οπωσδήποτε να ανήκει στο λογισμικό εφαρμογών του υπολογιστή του.

Γραμματέας	
Λογίστρια	
Μουσικός	
Συγγραφέας	
Φωτογράφος	
Αρχιτέκτονας	

Ερώτηση 6

Αναφέρετε πέντε τουλάχιστον εφαρμογές που ανήκουν στο λογισμικό εφαρμογών των υπολογιστών του σχολικού σας εργαστηρίου.

- A. _____
- B. _____
- Г.
- Δ.
- E._____

КЕФАЛАІО 2:

Το Γραφικό Περιβάλλον Επικοινωνίας (Γ.Π.Ε.)





Ι. Τι είναι το γραφικό περιβάλλον επικοινωνίας



<u>Ερώτηση Ι</u>

Γιατί τα γραφικά περιβάλλοντα επικοινωνίας βοήθησαν στην μεγάλη εξάπλωση των υπολογιστών;

2. Γνωριμία με τα Windows

<u>Ερώτηση Ι</u>

Τοποθετήστε το όνομα κάθε περιοχής στο παρακάτω παράθυρο.



Ερώτηση 2

Ανοίξτε στην οθόνη τρία παράθυρα. Αναφέρετε δύο τρόπους με τους οποίους μπορούμε να κάνουμε ενεργά εναλλάξ τα παράθυρα αυτά.

- α.
- β. _____

Δραστηριότητες:

Διαχείριση παραθύρων – Άνοιγμα – Ελαχιστοποίηση – Αλλαγή μεγέθους – Κλείσιμο

1. Ανοίξτε το παράθυρο «Ο Υπολογιστής μου».

- 2. Ελαχιστοποιήστε το παράθυρο «Ο Υπολογιστής μου».
- 3. Ανοίξτε το παράθυρο «Ο Υπολογιστής μου».
- 4. Ελαχιστοποιήστε το παράθυρο «Κάδος Ανακύκλωσης».
- 5. Παρατηρήστε τη γραμμή εργασιών και τα δύο κουμπιά που περιέχει , το καθένα έχει τίτλο τον τίτλο του παραθύρου που λίγο πριν ελαχιστοποιήσατε.
- Πατήστε διαδοχικά σε κάθε ένα από αυτά τα δύο κουμπιά για να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο παράθυρο.
- 7. Φέρτε μπροστά το παράθυρο «Ο Υπολογιστής μου».
- 8. Αν το παράθυρο «Ο Υπολογιστής μου» είναι μεγιστοποιημένο επαναφέρετε το ώστε να καταλαμβάνει ένα μέρος της οθόνης.
- 9. Αν το παράθυρο «Κάδος Ανακύκλωσης» είναι μεγιστοποιημένο επαναφέρετε το ώστε να καταλαμβάνει ένα μέρος της οθόνης.
- Αλλάξτε το μέγεθος και σύρετε τα παράθυρα έτσι ώστε να τα εμφανίσετε το ένα δίπλα στο άλλο.
- 11. Χρησιμοποιήστε τη γραμμή εργασιών για να «Ελαχιστοποιήσετε όλα τα ανοικτά παράθυρα».
- 12. Ανοίξτε πάλι τα παράθυρα «Ο Υπολογιστής μου» και «Κάδος Ανακύκλωσης».
- 13. Μεγιστοποιήστε το παράθυρο «Ο Υπολογιστής μου».
- 14. Κλείστε το παράθυρο «Ο Υπολογιστής μου».
- 15. Κλείστε το παράθυρο «Κάδος Ανακύκλωσης».

3. Μενού – Εντολές – Παράθυρα διαλόγου

🖳 Έγγραφο1 - Microsoft Word	
έ Αρχείο Επεξεργασία Προβολή Εισαγ <u>ω</u> γή Μορφή Εργα <u>λ</u> εία Πί <u>ν</u> ακας Παρά <u>θ</u> υρο <u>Β</u> οήθεια Πληκτρολογήστε	ερώτηση 👻 🗙
:D 25 日 D. 合 日 D. 1 🌮 総、メ D 15 ダ 1 ク - ペ - 1 9. 日 日 田 和 40 (2) ¶ 100% - ⑥ 印 Avdyvoon 💂	
: 4 Boankó - Times New Roman - 12 - B I U 国客雪量篇+ 日日语读目 · · · · · · · · · ·	
Snaglt Er Wind	
	<u>^</u>
N Docupora D	
έγγραφα	=
Μ Ονομα αρχείου: Ξωγοσρο] Δησθήκευση Ο όσεις δικτύου Αποθήκευση ως τύπου: Έννοσρο] Ξωγοσρο]	
Anoshkeuon oc Trunon: Fixhard anoshk	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
Ξ το 🖸 🤔 Ψ <	>

<u>Ερώτηση Ι</u>

Τι είναι τα μενού επιλογών; Πως ξέρουμε ποιες εντολές είναι διαθέσιμες σ' ένα μενού;

Δραστηριότητες:

Εξάσκηση στα μενού – Μενού Προβολή

- 1. Στο παράθυρο Ο Υπολογιστής μου, ενεργοποιήστε το μενού Προβολή
- 2. Κρύψτε και εμφανίστε στη συνέχεια τη γραμμή εργαλείων Βασικά κουμπιά
- Δείξτε με το ποντίκι σε κάθε κουμπί της γραμμής εργαλείων ώστε να εμφανιστεί η κίτρινη ετικέτα με τη συμβουλή οθόνης.

- 4. Από το μενού Προβολή, επιλέξτε Λεπτομέρειες.
- 5. Προσαρμόστε τις διαστάσεις του παραθύρου ώστε να βλέπετε όλα όσα αυτό περιλαμβάνει.
- 6. Από το μενού Προβολή, επιλέξτε Πλακίδια.
- 7. Κλείστε το παράθυρο Ο Υπολογιστής μου.

4. Μενού Έναρξη - Γραμμή εργασιών

		Τα έγγραφά μου
user		Ο Υπολογιστής
Internet	🛞 Τα έγγραφά μου	μου
Internet Explorer	👩 Πρόσφατα έγγραφα 🔹 🕨	æ
Outlook Express	🖄 Οι εικόνες μου	Internet Explorer
Windows Media Player	🛃 Η μουσική μου	1
🕡 Περιήγηση στα Windows XP	Ο Υπολογιστής μου	Κάδος Ανακύκλωσης
Οδηγός μεταφοράς αρχείων και ρυθμίσεων	Ορισμός Ελέγχου	
Microsoft Office Word 2003	προεπιλογών προγραμμά Εκτυπωτές και φαξ	
Mozilla Firefox	🕐 Βοήθεια και υποστήριξη	
SnagIt 8	ρ Αναζήτηση	
Όλα τα προγράμματα 📡	🖅 Εκτέλεση	
🖉 Αποσύνδεση χρήστη 🔘 Σβήσιμο		
🖅 έναρξη		

Δραστηριότητες:

Μενού Έναρξη

- 1. Κάντε κλικ στο πλήκτρο Έναρξη.
- 2. Χωρίς να κάνετε κλικ πουθενά, περάστε το βελάκι πάνω από τις διαθέσιμες επιλογές.
- 3. Πηγαίνετε στην επιλογή Όλα τα προγράμματα.
- 4. Μετακινήστε το ποντίκι στο νέο μενού.
- 5. Φωτίστε την επιλογή Βοηθήματα.
- 6. Μετακινήστε το ποντίκι στο νέο μενού.
- 7. Επιλέξτε την Αριθμομηχανή.
- Παρατηρήστε τη Γραμμή Εργασιών όπου εμφανίζεται το κουμπί της εφαρμογής Αριθμομηχανή.
- 9. Κλείστε το παράθυρο της Αριθμομηχανής.
КЕФАЛАІО 3:

Προστασία Λογισμικού – Ιοί



<u>Ερώτηση Ι</u>

Ποιες είναι οι τακτικές που μπορείτε να ακολουθήσετε για να διασφαλίσετε τις πληροφορίες του υπολογιστή σας.

- α.
- β.
- γ.

Ερώτηση 2

Ποιος από τους παρακάτω λόγους ΔΕΝ είναι σωστός σχετικά με τα αντίγραφα ασφαλείας.

α) Τα αντίγραφα ασφαλείας χρειάζονται μόνο όταν δεν υπάρχει σκληρός δίσκος στον Η/Υ

β) Θα πρέπει να λαμβάνονται τακτικά αντίγραφα ασφαλείας αφού τα δεδομένα του Η/Υ αλλάζουν

γ) Σε περίπτωση φυσικής καταστροφής του Η/Υ δε χάνονται όλα τα δεδομένα όταν υπάρχει αντίγραφο ασφαλείας

δ) Παρέχουν ασφαλή αντίγραφα αρχείων σε περίπτωση μόλυνσης από ιό

Ερώτηση 3

Τι είναι ένας Ιός υπολογιστή;

Ερώτηση 4

Τι πρέπει να κάνουμε όταν ένας ιός έχει μολύνει τον Η/Υ στο οποίο εργαζόμαστε;

α) Να διαμορφώσουμε το σκληρό δίσκο του υπολογιστή μας

β) Να ακολουθήσουμε τις οδηγίες του αντιβιοτικού προγράμματος για να τον καθαρίσουμε

γ) Να αντικαταστήσουμε τον υπολογιστή που έχει μολυνθεί

Ερώτηση 5

Ποιες από τις παρακάτω προτάσεις για τα αντιβιοτικά προγράμματα είναι σωστές και ποιες όχι;

	Σωστό	Λάθος
Α. Θα πρέπει να ενημερώνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα		
Β. Σε περίπτωση μόλυνσης ενός αρχείου μπορούν να το επιδιορθώσουν τις περισσότερες φορές		
Γ. Μπορούν να διαγράψουν τον ιό		
Δ. Μπορούν και επιδιορθώνουν όλους τους ιούς του Η/Υ άμεσα		

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4:

Πειρατεία Λογισμικού



<u>Ερώτηση Ι</u>

Συμβολίζουμε το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας με το σύμβολο:

 $\alpha) \ \mathbb{R} \qquad \beta) \ \mathbb{C} \qquad \gamma) \ @ \qquad \delta) \ \& \qquad$

Ερώτηση 2

Συμπληρώστε τα κενά στις παρακάτω φράσεις:

- Με τον όρο Λογισμικό περιορισμένης χρήσης (shareware) εννοούμε ένα πρόγραμμα που είναι διαθέσιμο για _____ χρονική διάρκεια _____ κόστος.
- 2. Το Λογισμικό δωρεάν χρήσης (freeware) διατίθεται _____ και μπορείτε να το χρησιμοποιείται _____ στον Η/Υ.
- Με το όρο Ελεύθερο λογισμικό (Open Source) εννοούμε ένα πρόγραμμα που διατίθεται _____ ή ____ και όταν το αποκτήσει κάποιος μπορεί να _____ τον πηγαίο κώδικα.

Ερώτηση 3

Αναφέρετε τρεις λόγους για τους οποίους θα πρέπει να προτιμάτε το αυθεντικό λογισμικό, έστω και αν κοστίζει κάτι παραπάνω αυτή η επιλογή.

α.

β.	
γ.	

<u>Ερώτηση 4</u>

Όταν συμπληρώνουμε τα προσωπικά μας στοιχεία σε μια φόρμα παραγγελίας προϊόντων στο Διαδίκτυο ο υπεύθυνος διαχείρισης αυτών ...

α) Έχει το δικαίωμα να τα χρησιμοποιεί όποτε θέλει

- β) Έχει το δικαίωμα να τα διαθέσει σε οποιαδήποτε άλλη εταιρεία
- γ) Έχει το δικαίωμα να τα χρησιμοποιήσει μόνο για το συγκεκριμένο σκοπό της παραγγελίας
- δ) Έχει το δικαίωμα να τα διαθέσει σε οποιαδήποτε στατιστική υπηρεσία της τα ζητήσει

ENOTHTA 3:

ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ



ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι:

Ζωγραφική



Ι. Έναρξη εφαρμογής



<u>Ερώτηση Ι</u>

Συμπληρώστε τα κενά.

Όλα τα εργαλεία σχεδίασης βρίσκονται μέσα στην _____.

Όλα τα χρώματα βρίσκονται μέσα στην _____.

Στη γραμμή τίτλου εμφανίζεται το όνομα της εφαρμογής και το όνομα της ζωγραφιάς μας.

Δραστηριότητες:

Εκκίνηση της εφαρμογής. Εξαφάνιση – επανεμφάνιση εργαλειοθήκης. Κλείσιμο εφαρμογής

- 1. Ξεκινήστε τη Ζωγραφική.
- 2. Μεγιστοποιήστε το παράθυρο της Ζωγραφικής.
- Παρατηρήστε τη γραμμή τίτλου, τη γραμμή μενού, την εργαλειοθήκη, τη παλέτα χρωμάτων.
- 4. Εξαφανίστε την εργαλειοθήκη.
- 5. Εμφανίστε πάλι την εργαλειοθήκη.
- 6. Κλείστε τη Ζωγραφική.

2. Δημιουργία ζωγραφιάς



Ερώτηση Ι Γιατί αποθηκεύετε την εργασία σας;

Ερώτηση 2

Αν θέλετε να αποθηκεύστε για πρώτη φορά τη ζωγραφιά σας από το μενού Αρχείο είτε επιλέξετε Αποθήκευση είτε επιλέξετε Αποθήκευση ως... θα σας εμφανιστεί το παράθυρο διαλόγου Αποθήκευση ως...

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 3

Συμπληρώστε τα κενά:

Αν έχω κάνει μια λάθος κίνηση στη Ζωγραφική μπορώ εύκολα να την εξαφανίσω αν από το μενού Επεξεργασία επιλέξω _____.

Αν φτιάξετε μια ζωγραφιά που δε σας αρέσει μπορείτε εύκολα να πάρετε ένα καινούργιο χαρτί

επιλέγοντας _____από το μενού _____.

Για να ανανεώσετε την αποθήκευση της ζωγραφιά σας από το μενού _____ επιλέγετε

Με τη επιλογή Αρχείο --> Δημιουργία ανοίγετε ένα νέο αρχείο με όνομα _____ και μπορείτε να ξεκινήσετε μια _____ ζωγραφιά.

Δραστηριότητες:

Δημιουργία πρώτης ζωγραφιάς. Αποθήκευση, κλείσιμο και ανάκτηση της ζωγραφιάς.

- 1. Ανοίξτε τη Ζωγραφική.
- 2. Μεγιστοποιήστε το παράθυρο.
- Σκοπός σας είναι να φτιάξετε ένα σπίτι. Για να ξεκινήσετε φτιάξτε στο κέντρο της ζωγραφιάς ένα ορθογώνιο παραλληλόγραμμο με μαύρο περίγραμμα.
- 4. Στη συνέχεια φτιάξτε τη σκεπή με το εργαλείο της γραμμής και μαύρο χρώμια.

Φροντίστε τα κάτω άκρα της σκεπής να ακουμπούν στις άκρες του ορθογωνίου.

- 5. Αποθηκεύστε τη ζωγραφιά με όνομα «Σπίτι».
- 6. Κλείστε τη Ζωγραφική.
- 7. Ανοίξτε τη ζωγραφιά σας με όνομα «Σπίτι».
- 8. Κλείστε ξανά τη Ζωγραφική.

3. Εργαλεία Σχεδίασης



Ερώτηση Ι

Με το εργαλείο της καμπύλης μπορείτε να φτιάξετε και κύκλους.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 2

Συμπληρώστε τα κενά:

Με το εργαλείο Πολύγωνο για να κλείσει το σχήμα πρέπει να _____ στην προτελευταία κορυφή του πολυγώνου.

Με το μεγεθυντικό φακό μπορείτε να μεγεθύνετε μια _____ της εικόνας ή να μεγεθύνετε _____ την εικόνα με κάποιο συντελεστή 2, 4, 6.

Ερώτηση 3

Με το σπρέι μπορείτε να γεμίσετε ένα κλειστό σχήμα με χρώμα.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Δραστηριότητες:

Ζωγραφίστε την παρακάτω εικόνα σύμφωνα με τις οδηγίες που ακολουθούν:



Χρήση διάφορων εργαλείων για δημιουργία ζωγραφιάς:

- 1. Ανοίξτε τη Ζωγραφική.
- 2. Ανοίξτε τη ζωγραφιά σας με όνομα «Σπίτι».
- Πάνω αριστερά από το σπιτάκι σας φτιάξτε ένα κύκλο, για να φτιάξετε στη συνέχεια έναν ήλιο.
- 4. Φτιάξτε ακτίνες στον ήλιο.
- 5. Χρωματίστε τον ήλιο κίτρινο.
- 6. Με το σπρέι φτιάξτε πάνω δεξιά από το σπιτάκι σας ένα ανοιχτόχρωμο γκρι σύννεφο.
- 7. Φτιάξτε μια ορθογώνια πόρτα στο σπιτάκι σας.
- 8. Φτιάξτε ένα ορθογώνιο παράθυρο.
- Μέσα στο παράθυρο φτιάξτε μια κουρτίνα όπως φαίνεται στην εικόνα. Το άλλο παράθυρο θα το φτιάξετε σε άλλη δραστηριότητα.
- 10. Με το μολύβι φτιάξτε τη διαχωριστική γραμμή ανάμεσα στο χορτάρι και τον ουρανό.
- 11. Ανανεώστε την αποθήκευση στο Αρχείο «Σπίτι».
- 12. Κλείστε τη Ζωγραφική.

4. Επιλογή κομματιού ζωγραφιάς και χρήσεις αυτού

- Μετακίνηση
- Αντιγραφή
- Μετακίνηση
- Αντιγραφή
- Αναστροφή
- Περιστροφή
- Αντιστροφή χρωμάτων
- Διαγραφή

Ερώτηση Ι

Συμπληρώστε τα κενά:

Για να μετακινήσετε ή να αντιγράψετε ένα κομμάτι της ζωγραφιάς σας πρέπει πρώτα να το

_____.

Μπορείτε να στρίψετε ένα τμήμα της εικόνας με τη διαδικασία της _____

Ερώτηση 2

Κατά την κατακόρυφη αναστροφή δημιουργούμε το είδωλο του επιλεγμένου κομματιού ως προς τον οριζόντιο άξονα.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 3

Αν διαγράψετε ένα επιλεγμένο κομμάτι της ζωγραφιάς σας, μπορείτε να το επαναφέρετε αν από το μενού Επεξεργασία επιλέξετε Αναίρεση.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Δραστηριότητες:

Δημιουργία αντίγραφου ενός κομματιού της ζωγραφιάς σας. Αναστροφή κομματιού της ζωγραφιάς σας.

- 1. Ανοίξτε τη Ζωγραφική.
- 2. Ανοίξτε τη ζωγραφιά σας με όνομα «Σπίτι».
- 3. Φτιάξτε ένα γλάρο στον ουρανό.

- 4. Αντιγράψτε το γλάρο που είναι στον ουρανό, έτσι ώστε να φτιάξετε και ένα δεύτερο.
- 5. Φτιάξτε ένα παράθυρο πανομοιότυπο με αυτό που ήδη υπάρχει στη ζωγραφιά σας.
- 6. Χρωματίστε τη ζωγραφιά σας.
- 7. Ανανεώστε την αποθήκευση στο Αρχείο «Σπίτι».
- 8. Κλείστε τη Ζωγραφική.

5. Εκτύπωση



<u>Ερώτηση Ι</u>

Συμπληρώστε τα κενά:

Για να εκτυπώσετε μια εργασία σας από το μενού _____ επιλέγετε _____.

Μπορείτε να εκτυπώσετε	τη	ζωγραφιά	σας	είτε	κατακόρυφο	είτε	οριζόντια	στη	σελίδα
αλλάζοντας τον		_ της σελ	ιίδας	από	την επιλογή	Ì		του	μενού

Ερώτηση 2

Τι είναι και σε τι χρησιμεύει η προεπισκόπηση εκτύπωσης;

Δραστηριότητες:

Προεπισκόπηση εκτύπωσης. Διαμόρφωση σελίδας. Εκτύπωση ζωγραφιάς.

- 1. Ανοίξτε τη Ζωγραφική
- 2. Ανοίξτε τη ζωγραφιά σας με όνομα «Σπίτι».
- 3. Ορίστε οριζόντιο προσανατολισμό εκτύπωσης
- 4. Κάντε προεπισκόπηση εκτύπωσης.

- 5. .Αν η ζωγραφιά σας ξεφεύγει από τα όρια της μιας σελίδας και πηγαίνει και σε δεύτερη σελίδα κάντε σμίκρυνση έτσι ώστε να εκτυπωθεί σε μια σελίδα.
- 6. Εκτυπώστε τη ζωγραφιά σας σε δύο αντίτυπα.
- 7. Κλείστε τη Ζωγραφική.

КЕФАЛАЮ 2:

Επεξεργασία Κειμένου



Ι. Χρήση πληκτρολογίου



Ερώτηση Ι

Συμπληρώστε τα κενά:

Η ενεργοποίηση του πλήκτρου _____ σας επιτρέπει να γράφετε συνεχόμενα κεφαλαία γράμματα. Ενώ για ένα κεφαλαίο γράμμα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το συνδυασμό πλήκτρων _____ + πλήκτρο γράμματος.

Για να βάλετε θαυμαστικό πρέπει ενώ είναι πατημένο το πλήκτρο ______ να πατήσετε



Για να αλλάξετε γλώσσα από ελληνικά σε αγγλικά και το ανάποδο χρησιμοποιείτε το συνδυασμό πλήκτρων <u>t</u>

Για να βάλετε τόνο σε ένα γράμμα πατάτε πρώτα το πλήκτρο που είναι _____ από το

Ερώτηση 2

Με ποια πλήκτρα μπορούμε να διαγράψουμε χαρακτήρες;

<u>Απάντηση</u>:

- 1. _____
- 2. _____

Ερώτηση 3

Με ποια πλήκτρα μπορούμε να διαγράψουμε χαρακτήρες;

<u>Απάντηση</u>:

- 1. _____
- 2. _____

Δραστηριότητες:

Πληκτρολόγηση ελληνικού – Αγγλικού κειμένου. Αλλαγή γλώσσας.

- 1. Ανοίξτε την εφαρμογή Microsoft Word.
- Γράψτε την εξής φράση: Παραδίδονται μαθήματα Επεξεργασίας Κειμένου Microsoft Word.

Τόνοι – Διαλυτικά – Διαλυτικά με τόνο

Γράψτε την εξής φράση: Το παιδί με το γαϊδουράκι κοιτούσε το καΐκι στη θάλασσα.

2. Έναρξη της εφαρμογής

<u>Ερώτηση Ι</u>

Αναφέρεται πέντε λόγους για τους οποίους ο επεξεργαστής κειμένου υπερέχει της γραφομηχανής.

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Ερώτηση 2

Αναγνωρίστε τα διάφορα τμήματα της οθόνης του Ms Word.



- α:_____
- β:_____
- γ:_____

δ:_____

:3			
ζ:			

Ερώτηση 3

Συμπληρώστε τα κενά.

Κάτω από τη γραμμή των μενού υπάρχουν οι δύο εργαλειοθήκες που η μία είναι η _____ εργαλειοθήκη και η άλλη είναι η εργαλειοθήκη _____.

Η γραμμή ______ εμφανίζει διάφορες πληροφορίες του ενεργού εγγράφου

Δραστηριότητες:

Εκκίνηση της εφαρμογής. Εξαφάνιση – επανεμφάνιση της βασικής εργαλειοθήκης. Κλείσιμο εφαρμογής

- 1. Ξεκινήστε την εφαρμογή Microsoft Word.
- 2. Μεγιστοποιήστε το παράθυρο της εφαρμογής.
- Παρατηρήστε τη γραμμή τίτλου, τη γραμμή μενού, τις εργαλειοθήκες, τη γραμμή κατάστασης.
- 4. Εξαφανίστε το χάρακα.
- 5. Εμφανίστε πάλι το χάρακα.
- 6. Κλείστε τη Ζωγραφική.

3.Δημιουργία Εγγράφου



Ερώτηση Ι

Συμπληρώστε τα κενά:

Ο βασικός φάκελος αποθήκευσης των εγγράφων είναι _____.

Όταν θέλετε να αποθηκεύσετε το κείμενο σας με άλλο όνομα ή σε διαφορετική θέση από το μενού _____ επιλέγετε _____

Η επιλογή _____ του μενού Αρχείο μας δίνει τη δυνατότητα δημιουργήσετε ένα νέο κενό έγγραφο και να γράψετε.

Για να ανακτήσετε ένα κείμενο που είναι αποθηκευμένο στο δίσκο σας από το μενού _____επιλέγετε _____.

Ερώτηση 2

Αν επιλέξετε την εντολή έξοδος, χωρίς να έχετε αποθηκεύσει το έγγραφό σας, το Word σας προειδοποιεί και σας δίνει την ευκαιρία να αποθηκεύσετε τις αλλαγές που έχετε κάνει.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Δραστηριότητες:

Δημιουργία του πρώτου σας εγγράφου. Αποθήκευση.

- 1. Ξεκινήστε το πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου MS Word.
- 2. Μεγιστοποιήστε το παράθυρο της εφαρμογής.
- 3. Πληκτρολογήστε το παρακάτω κείμενο.

ΤΡΟΠΟΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Ένας υπολογιστής είναι μια περίπλοκη μηχανή υπολογισμού. Λαμβάνει εντολές από προγράμματα (λογισμικό) και κάνει υπολογισμούς στα δεδομένα που είναι αποθηκευμένα στη μνήμη, ανάλογα με τις εντολές που παίρνει.

ΤΑ ΚΥΡΙΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Μπορούν να χειριστούν τα δεδομένα πολύ γρήγορα. Υπάρχουν πάρα πολλά προγράμματα , που σημαίνει ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε πολλές εργασίες. Είναι γενικά φθηνοί και μπορούν να δουλεύουν 24 ώρες τη ημέρα.

- Αποθηκεύστε το έγγραφο στο φάκελο «Τα έγγραφά μου» με όνομα «Λειτουργία Υπολογιστών».
- 5. Κλείστε το ενεργό έγγραφο.
- 6. Δημιουργήστε ένα καινούργιο με το ακόλουθο κείμενο.

Οι υπολογιστές δεν μπορούν να λειτουργήσουν σωστά όταν αντιμετωπίζουν αναπάντεχες καταστάσεις, όπως πληροφορίες ή εντολές που είναι λάθος ή μη πλήρεις.

- Αποθηκεύστε αυτό το έγγραφο σε memory stick με όνομα «Μειονέκτημα Υπολογιστών»
- 8. Κλείστε την εφαρμογή MS Word.

4. Επεξεργασία Εγγράφων

Εργα <u>λ</u> εία	Πί <u>ν</u> ακος	Παρά <u>θ</u> υρο	Βοήθεια		
39-	(H - 16	, 13 II	6 🖩 🛷	Q ⊒ ¶	100% 📼
	ξεργασία Αι	ναίρεση 🕌	- = = = ·		

<u>Ερώτηση Ι</u>

Συμπληρώστε τα κενά:

Στην προβολή _____εμφανίζεται πάνω από το χαρτί μας και από δεξιά ο _____ που χρησιμεύει για να μορφοποιούμε τις παραγράφους και να αλλάζουμε τα περιθώρια.

Για να εισάγετε ένα ειδικό	σύμβολο π.χ. το σύμβολο € του (Ευρώ) από το μενού	
επιλέγετε		

Αν διαγράψετε κατά λάθος ένα τμήμα κειμένου μπορείτε να το επαναφέρετε με τη διαδικασία της _____.

Ερώτηση 2

Τι ακριβώς κάνει το εργαλείο «Ζουμ»;

Δραστηριότητες:

Βασική εργαλειοθήκη. Εργαλείο Ζουμ. Διαγραφή. Αναίρεση

- 1. Ανοίξτε το έγγραφο «Λειτουργία Υπολογιστών».
- 2. Εξαφανίστε τη βασική εργαλειοθήκη.
- 3. Εμφανίστε πάλι τη βασική εργαλειοθήκη.
- 4. Αλλάξτε το ζουμ του εγγράφου σας σε 50% και επαναφέρετε το στο 100%
- 5. Επιλέξτε τη φράση
- 6. «Μπορούν να χειριστούν τα δεδομένα πολύ γρήγορα.»
- 7. Διαγράψτε τη επιλεγμένη περιοχή.

61

- 8. Ακυρώστε τη διαγραφή.
- 9. Στο τέλος του κειμένου προσθέστε τη φράση:
- 10. Η μέση τιμή ενός υπολογιστή είναι 1000 € (Προσοχή, Δίπλα στο 1000 να μπει το σύμβολο € του Ευρώ)
- 11. Αποθηκεύστε και κλείστε την εφαρμογή.

5. Μετακίνηση και αντιγραφή κειμένου



<u>Ερώτηση Ι</u>

Βάλτε σε σωστή σειρά τα διαδοχικά βήματα για την αντιγραφή κειμένου αριθμώντας τα κουτάκια.

αντιγραφή του επιλεγμένου τμήματος στο πρόχειρο



επικόλληση του αντιγραμμένου τμήματος



μεταφορά του σημείου εισαγωγής



επιλογή του κειμένου που πρόκειται να αντιγραφεί

Ερώτηση 2

Το περιεχόμενο του πρόχειρου του Office θα παραμείνει αποθηκευμένο ακόμα και αν κλείσει η εφαρμογή.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗖

Δραστηριότητες:

Αντιγραφή κομματιού κειμένου.

 Δημιουργήστε ένα νέο έγγραφο σύμφωνα με το παρακάτω υπόδειγμα. Γράψετε τον τίτλο και στην παρακάτω γραμμή τα στοιχεία για την Α' τάξη. ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΩΝ ΝΕΑΣ ΣΜΥΡΝΗΣ

Στην Α' Γυμνασίου φοιτούν 3256 αγόρια και 3443 κορίτσια. Στην Β' Γυμνασίου φοιτούν 3753 αγόρια και 3564 κορίτσια. Στην Γ' Γυμνασίου φοιτούν 3536 αγόρια και 3647 κορίτσια.

- 2. Αντιγράψτε την πρόταση δύο φορές.
- 3. Αλλάξτε τα στοιχεία που μεταβάλλονται σε κάθε τάξη.
- 4. Αποθηκεύστε το αρχείο με όνομα «Αγόρια Κορίτσια 2006».
- 5. Κλείστε την εφαρμογή.

6. Μορφοποίηση κειμένου

Comic Sans MS

Lucida Handwriting

Times New Roman

Arial

Broadway

<u>Ερώτηση Ι</u>

Μπορούμε να έχουμε οποιοδήποτε μέγεθος χαρακτήρων θέλουμε.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 2

Συμπληρώστε το κενό:

Για να αντιγράψουμε τη μορφοποίηση μιας λέξης σε άλλες χρησιμοποιούμε το εργαλείο

Δραστηριότητες:

Εφαρμογή εργαλείων μορφοποίησης. Γραμματοσειρές, Έντονη γραφή, Πλάγια γραφή, Υπογράμμιση

- 1. Ανοίξτε το έγγραφο «Λειτουργία Υπολογιστών».
- 2. Εφαρμόστε υπογράμμιση και έντονη γραφή στον τίτλο.
- 3. Μεγιστοποιήστε τα γράμματα του τίτλου σε 14 στιγμές.
- 4. Εφαρμόστε έντονη γραφή στις φράσεις «μηχανή υπολογισμού»,
- 5. «Λαμβάνει εντολές» και «και κάνει υπολογισμούς».

- 6. Εφαρμόστεπλάγιακαι έντονηγραφήστην επικεφαλίδα «ΤΑΚΥΡΙΑΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ».
- Υπογραμμίστε τις φράσεις «πολύ γρήγορα», «να χρησιμοποιηθούν σε πολλές εργασίες», «φθηνοί», «να δουλεύουν 24 ώρες τη ημέρα».
- 8. Εφαρμόστε σε όλο το κείμενο γραμματοσειρά Comic Sans Ms.
- 9. Αποθηκεύστε τις αλλαγές και κλείστε την εφαρμογή.

Στο τέλος το κείμενο να έχει την παρακάτω μορφή.

ΤΡΟΠΟΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Ένας υπολογιστής είναι μια περίπλοκη μηχανή υπολογισμού. Λαμβάνει εντολές από προγράμματα (λογισμικό) και κάνει υπολογισμούς στα δεδομένα που είναι αποθηκευμένα στη μνήμη, ανάλογα με τις εντολές που παίρνει.

ΤΑ ΚΥΡΙΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Μπορούν να χειριστούν τα δεδομένα <u>πολύ γρήγορα</u>. Υπάρχουν πάρα πολλά προγράμματα, που σημαίνει ότι μπορούν <u>να</u> <u>χρησιμοποιηθούν σε πολλές εργασίες</u>. Είναι γενικά φθηνοί και μπορούν να δουλεύουν 24 ώρες τη ημέρα.

7. Μορφοποίηση παραγράφου

ενικά Στ <u>οί</u> χιση:	Αριστερά	Επίπεδο διάρ <u>θ</u> ρ	ωσης: Σώμα κείμεν	/00 🗸
Ξσοχές				
Αριστερά:	0 εκ.	🗢 Ει <u>δ</u> ική:	<u>Κ</u> ατά:	
Δεξιά:	0 εκ.	💲 (καμία)	~	**
Διάστημα				
Пеіх:	0 στ.	🗘 Διάστιχο:	<u>Σ</u> ε:	
<u>Μ</u> ετά:	0 о т.	🗢 Movó	*	*
Ιροεπισκόπηση —	a soon parar p	erege risperparpare 100 it		
Προηγούμεση Προηγούμεση Προηγούμεση Προηγούμεση Δείγμα κείμενο κείμενου Δείγμ	ταράγραφος Προηγοί ταράγραφος Προηγοί ταράγραφος Προηγοί υ Δείγμα κείμενου Δείγ α κείμενου Δείγμα κείμ	μενη παράγραφος Προηγούμε μενη παράγραφος Προηγούμε μενη παράγραφος ημακείμενου Δείγμα κείμενου Δ ενου Δείγμα κείμενου Δείγμα κ	α] παράγραφος α] παράγραφος Σίμενου Δείγμα Σίμενου Δείγμα κείμενου	

<u>Ερώτηση Ι</u>

Τι είδους στοίχιση θα χρησιμοποιούσατε για τις παρακάτω περιπτώσεις:

Κορμός κειμένου	
Τίτλος κειμένου	
Χαιρετισμός και κλείσιμο επιστολής	
Ποίημα	

Ερώτηση 2

Σε ποιες περιπτώσεις δεν μπορώ να χρησιμοποιήσω πλήρη στοίχιση και γιατί;

Ερώτηση 3

Το διάστιχο ρυθμίζει την απόσταση δύο παραγράφων.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗖

Δραστηριότητες:

Στοίχιση - Εσοχές - Κουκίδες

- 1. Ανοίξτε το έγγραφο «Λειτουργία Υπολογιστών».
- 2. Στοιχίστε τον τίτλο στο κέντρο.
- 3. Εφαρμόστε πλήρη στοίχιση στη πρώτη παράγραφο.
- 4. Κάντε εσοχή στην πρώτη γραμμή της πρώτης παραγράφου.
- 5. Εφαρμόστε σε όλο το κείμενο διάστιχο 1.5.
- 6. Εφαρμόστε κουκίδες στα πλεονεκτήματα των υπολογιστών.
- 7. Αποθηκεύστε και κλείστε την εφαρμογή του Word.
- 8. Στο τέλος των δραστηριοτήτων το κείμενο θα έχει την παρακάτω μορφή.

ΤΡΟΠΟΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Ένας υπολογιστής είναι μια περίπλοκη μηχανή υπολογισμού. Λαμβάνει εντολές από προγράμματα (λογισμικό) και κάνει υπολογισμούς στα δεδομένα που είναι αποθηκευμένα στη μνήμη, ανάλογα με τις εντολές που παίρνει.

TA KYPIA ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

- Μπορούν να χειριστούν τα δεδομένα πολύ γρήγορα.
- Υπάρχουν πάρα πολλά προγράμματα, που σημαίνει ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε πολλές εργασίες.
- Είναι γενικά <u>φθηνοί</u> και μπορούν να δουλεύουν <u>24 ώρες τη ημέρα.</u>

8. Γλωσσικός και Ορθογραφικός Έλεγχος

Ορθογραφικός και γραμματικός έλεγχος: Ελληνικά	\mathbf{X}
Άγν <u>ω</u> στη λέξη: Η·κυρ 'ια [†] της· ωδικής· έκανε·χειρονομίες· για· να·μας· σταματήσει,· αλλά· αντί·να· μαλώσει· τους· μεγάλους· που·καθυστερούσαν,··	Παράβλεψη Πα <u>ρ</u> άβλεψη όλων
Προ <u>π</u> άσεις: κυρία κύρια κηρία κυρά	<u>Α</u> λλαγή Α <u>λ</u> λαγή όλων
Γλώσσα λεξικού: Ελληνικά 🗸	акиро

<u>Ερώτηση Ι</u>

Η κόκκινη υπογράμμιση που εμφανίζεται στις λέξεις που θεωρούνται άγνωστες από τον επεξεργαστή κειμένου εμφανίζεται και στην εκτύπωση.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 2

Η αυτόματη διόρθωση αντικαθιστά αυτόματα ορθογραφικά λάθη ή λάθη πληκτρολόγησης με αυτά που έχετε προσθέσει σε μια λίστα διορθώσεων.

Σωστό 🗆 🛛 Λάθος 🗖

Δραστηριότητες:

Ορθογραφικός έλεγχος

- 1. Ανοίξτε την επεξεργασία κειμένου.
- 2. Πληκτρολογήστε το παρακάτω κείμενο.

Μετά, ο διευθυντίς κος Σκαρλέτος είπε πως πως είχε φοβερες ιδέες στο μαλό του για την υποδοχή του πρωθυπουργού. Στο κεκίνημα, όλοι θα τραγουδούσαν τον εθνικ'ο μας ύμνο και στη συνέχεια τρειςμικροί θα προχωρούσαν προς το μεέρος του με λουλούδια και θα του τα πρόσφεραν.

- 3. Διορθώστε το κείμενο.
- Προσθέστε μια πρόταση και κάντε σκόπιμα δύο λάθη για να δείτε πως λειτουργεί η αυτόματη διόρθωση Α) Ξεκινήστε τη πρόταση με μικρό γράμμα (μετά από τελεία) Β) γράψτε τη λέξη κια (αντί και).
- 5. Αντικαταστήστε τη λέξη πρωθυπουργού με τη λέξη υπουργού.
- 6. Αποθηκεύστε με όνομα «υποδοχή» και κλείστε την εφαρμογή του Word.

9.Διάταξη κειμένου

Διαμόρφωση σελίδας		?×
Περιθώρια Χαρτί Διάταξη		
Περιθώρια		
Ε <u>π</u> όνω: 2,54 εκ. 🗘	<u>Κ</u> άτω:	2,54 εκ. 🗘
Αριστερά: 3,17 εκ. 🤤	Δεξιά:	3,17 εκ. 🗘
Βιβλιοδεσίας: Ο εκ. 🤤	Θέση περιθωρίων βιβλιοδεσίας:	Αριστερά 🗠
Προσανατολισμός		
Κατακόρυφος Οριζόντιος		
Σελίδες		
Πολλές σελίδες:	Κανονικό	~
Προεπισκόπηση Ε <u>φ</u> αρμογή: Σε όλο το έγγραφο		
Προεπιλογή	ОК	Акиро

<u>Ερώτηση Ι</u>

Συμπληρώστε τα κενά:

Για να αλλάξετε τα περιθώρια της σελίδας με χρήση των μενού επιλογών επιλέγετε _____. από το μενού Αρχείο.

Αν επιλέξετε οριζόντιο προσανατολισμό, το έγγραφο θα τυπωθεί κατά _____ της σελίδας.

Η αρίθμηση των σελίδων γίνεται αν από το μενού ______επιλέξετε _____.

Ερώτηση 2

Η κεφαλίδα τυπώνετε στο επάνω περιθώριο.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 3

Σε τι χρησιμεύει ο συλλαβισμός;

Δραστηριότητες:

Αλλαγή σελίδας - Εργαλείο Εμφάνιση όλων - Αρίθμηση στις σελίδες – Αλλαγή στα Περιθώρια – Εισαγωγή κεφαλίδας

- 1. Ανοίξτε το έγγραφο «Λειτουργία Υπολογιστών».
- 2. Στην αρχή του εγγράφου γράψτε την επικεφαλίδα «ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ»
- 3. Στοιχίστε την επικεφαλίδα στο κέντρο, βάλτε μέγεθος γραμμάτων 20.
- Εφαρμόστε μια αλλαγή σελίδας έτσι ώστε να μείνει η επικεφαλίδα που μόλις γράψατε σε ξεχωριστή σελίδα.
- 5. Πατήστε στο εργαλείο Εμφάνιση όλων στη Βασική εργαλειοθήκη και παρατηρήστε το σημάδι της αλλαγής σελίδας.
- Επιλέξτε το υπόλοιπο κείμενο και αντιγράψτε το 5 φορές έτσι ώστε να γίνει να γίνει το κείμενο σας 3 σελίδες.
- 7. Εισάγετε αρίθμηση στις σελίδες στο κέντρο του υποσέλιδου.
- Εφαρμόστε πάνω και κάτω περιθώρια στη σελίδα ίσο με 3,5εκ και αριστερά και δεξιά ίσο με 4εκ.
- 9. Εισάγετε μία κεφαλίδα που να λέει «Πως λειτουργούν οι υπολογιστές;»
- 10. Φροντίστε η κεφαλίδα να μην εμφανίζεται στην πρώτη σελίδα.
- 11. Αποθηκεύστε το έγγραφό σας με όνομα «Λειτουργία υπολογιστών 1».
- 12. Κλείστε τη εφαρμογή του Word.

ΙΟ. Προβολή και Εκτύπωση Εγγράφων



<u>Ερώτηση Ι</u>

Μπορείτε να εκτυπώσετε την τρέχουσα σελίδα πατώντας στο εργαλείο εκτύπωση της Βασικής γραμμής εργαλείων.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 2

Για να εκτυπώσετε το επιλεγμένο κείμενο κάντε κλικ στο κουμπί:

- Α) Όλες Γ) Σελίδες
- B) ΕπιλογήΔ) Τρέχουσα Σελίδα

Ερώτηση 3

Συμπληρώστε τα κενά:

Για να δείτε πως θα τυπωθεί το κείμενο σας στο χαρτί από το μενού _____
επιλέγετε _____.

Δραστηριότητες:

Προεπισκόπηση εκτύπωσης - Εκτύπωση

- 1. Ανοίξτε το έγγραφο «Λειτουργία Υπολογιστών 1».
- 2. Δείτε πως θα είναι το κείμενο σας όταν θα τυπωθεί στο χαρτί.
- 3. Στην προεπισκόπηση εκτύπωσης εμφανίστε στην οθόνη και τις τέσσερις σελίδες του εγγράφου σας. Κατόπι κλείστε το παράθυρο προεπισκόπησης εκτύπωσης.
- 4. Εκτυπώστε το κείμενο σας.
- 5. Κλείστε την εφαρμογή του Word.

ΙΙ. Γραφικά και Εικόνες

Έτοιμες εικόνες Clip Art 🔹 🔻 🗙	
(♥ ♥ ▲)	
Αναζήτηση για:	
Μετάβαση	
Αναζήτηση σε:	
Επιλεγμένες συλλογές 🛛 👻	
Τα αποτελέσματα θα πρέπει να είναι:	Sullavá WardArt
Επιλεγμένοι τύποι αρχείων πολυμέσων 🛛 👻	
	Επιλογή στυλ WordArt:
	WordArt WordArt WordArt WordArt
	WordArt WordArt WordArt
	Werdart WordArt WordArt WordArt
	Wordare WordAre MardAt Windin woorder
	Wordfat Wordf With Witherdiari
	ОК Акиро

<u>Ερώτηση Ι</u>

Μια εικόνα εισάγετε από το μενού Μορφή αν επιλέξουμε Φόντο.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 2

Συμπληρώστε τα κενά:

Για να επεξεργαστείτε ένα οποιοδήποτε αντικείμενο (ClipArt, αυτόματο σχήμα, WordArt) πρέπει πρώτα απ' όλα να το _____ και τότε εμφανίζονται οι _____ γύρω από τις άκρες του αντικειμένου.

Δραστηριότητες:

Εισαγωγή ClipArt - Εισαγωγή αυτόματου σχήματος – Εισαγωγή πλαισίου κειμένου – Μορφοποίηση γραφικών

1. Ανοίξτε το έγγραφο «Λειτουργία Υπολογιστών 1».

- 2. Στην πρώτη σελίδα με την επικεφαλίδα του εγγράφου σας και κάτω από αυτήν εισάγετε ένα ClipArt με θέμα ένα άνθρωπο που δουλεύει σε υπολογιστή.
- 3. Τοποθετήστε τη εικόνα στο κέντρο ανάμεσα στο αριστερό και δεξί περιθώριο.
- Μετακινηθείτε στο τέλος του εγγράφου και εισάγετε ένα αυτόματο σχήμα από την κατηγορία Αστέρια και λάβαρα σε σχήμα πάπυρου.
- 5. Ορίστε το μέγεθος του πάπυρου σε 6 εκ ύψος και 6 εκ πλάτος.
- 6. Επιλέξτε χρώμα μπεζ για το γέμισμα του πάπυρου.
- Εισάγετε ένα πλαίσιο κειμένου μέσα στον πάπυρο και γράψτε με γράμματα μεγέθους 20 τη λέξη «Τέλος».
- Αφαιρέστε τη γραμμή γύρω από το πλαίσιο κειμένου και βάλτε χρώμα γεμίσματος ίδιο με του πάπυρου.
- 9. Αποθηκεύστε το έγγραφό σας
- 10. Κλείστε τη εφαρμογή του Word.

ENOTHTA 4:

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΤΙΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΤΟΥ



ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι:

Γνωριμία με το Διαδίκτυο



<u>Ερώτηση Ι</u>

Τι είναι δίκτυο υπολογιστών;

<u>Ερώτηση 2</u>

Τι είναι το Διαδίκτυο;

<u>Ερώτηση 3</u>

Τι σας προσφέρει το Διαδίκτυο;

КЕФАЛАІО 2:

Ο Παγκόσμιος Ιστός



<u>Ερώτηση Ι</u>

Τι είναι ο παγκόσμιος ιστός;

Ερώτηση 2

Τι είναι ο Φυλλομετρητής (Browser);

Ερώτηση 3

Τι είναι ο Ενιαίος Προσδιοριστής Πόρου (Uniform Resource Locator -URL);

Ερώτηση 4

Ποια από τις παρακάτω διευθύνσεις είναι σωστές;

- A) http:/athinorama.gr
- B) www.compaq.com
- Γ) www-hellas-gr

 Δ) www,in,gr

Ερώτηση 5

Αντιστοιχίστε την αριστερή με τη δεξιά στήλη με βάση τις συντομεύσεις των επιχειρήσεων και οργανισμών.

- A) org 1. για εμπορική χρήση
- B) com 2. για το στρατό
- Γ) gov 3. για μη κερδοσκοπικούς οργανισμούς
- Δ) mil 4. για εκπαιδευτικά ιδρύματα
- E) edu 5. για την κυβέρνηση

КЕФАЛАІО 3:

Άντληση πληροφοριών από τον Παγκόσμιο Ιστό



Ι. Βασικά στοιχεία του Internet Explorer

Ερώτηση Ι

Αναγνωρίστε τα διάφορα τμήματα της οθόνης του Internet Explorer.



- α:_____
- β:_____
- γ:_____
- δ:_____
- ζ:

Ερώτηση 2

Συμπληρώστε τα κενά:

Για να μεταβείτε σε μια συγκεκριμένη ιστοσελίδα, πληκτρολογείτε τη _____ της στο πλαίσιο Διεύθυνση: και κάντε κλικ στο κουμπί _____ ή πατάτε το πλήκτρο _____ από το πληκτρολόγιο.

Πληροφορίες σχετικά με το αν έχει ολοκληρωθεί η φόρτωση της ιστοσελίδας μπορείτε να δείτε στη γραμμή _____.

2. Περιήγηση ιστοσελίδων



<u>Ερώτηση Ι</u>

Συμπληρώστε τα κενά

Οι Υπερσυνδέσεις μπορεί να έχουν τη μορφή ______ή να είναι _____. Καθώς μετακινείτε το δείκτη του ποντικιού σε μια ιστοσελίδα στα σημεία που υπάρχει υπερσύνδεση ο δείκτης μετατρέπεται σε _____. Κάνοντας _____ επάνω του μεταβαίνετε στην αντίστοιχη σύνδεση.

Το κουμπί _____ χρησιμοποιείται για να επιστρέψετε στην προηγούμενη ιστοσελίδα.

Ερώτηση 2

Τι θα συμβεί αν κάνει κάποιος κλικ στο κουμπί που δείχνει ο δείκτης του ποντικιού στη παρακάτω εικόνα;



Α) Εμφάνιση του συνδέσμου της ιστοσελίδας

B) Ανανέωση της υπάρχουσας ιστοσελίδας

Γ) Δε θα γίνει τίποτα η ιστοσελίδα είναι ανανεωμένη

Δ) Εμφάνιση της αρχικής ιστοσελίδας

Δραστηριότητες

Ανοιγμα Internet Explorer – Ανοιγμα ιστοσελίδας - Αποθήκευση

- 1. Ανοίξτε τον Internet Explorer.
- 2. Επισκεφτείτε τη σελίδα www.in.gr
- 3. Δείτε τι καιρό θα κάνει στην Αθήνα αύριο.
- 4. Γυρίστε πίσω και διαβάστε τις τελευταίες ειδήσεις.
- 5. Αποθηκεύστε την ιστοσελίδα.
- 6. Κλείστε τη εφαρμογή του Internet Explorer.

3. Περιήγηση στον Παγκόσμιο Ιστό



<u>Ερώτηση Ι</u>

Τι είναι το Ιστορικό;

Ερώτηση 2

Τι είναι τα αγαπημένα;

Ερώτηση 3

Τι είναι τα cookies;

Α) Είναι προγράμματα τα οποία αναζητούν άτομα στο Διαδίκτυο

B) Είναι αρχεία κειμένου τα οποία αποθηκεύονται στο σκληρό δίσκο και περιέχουν πληροφορίες σχετικά με τις περιηγήσεις του χρήστη στο Διαδίκτυο

Γ) Είναι προγράμματα τα οποία βοηθούν τις μηχανές αναζήτησης να βρίσκουν πιο γρήγορα τις ιστοσελίδες που ψάχνει ο χρήστης

Δραστηριότητες

Αποθήκευση στα Αγαπημένα – Διαγραφή από το Ιστορικό

- 1. Ανοίξτε τον Internet Explorer.
- 2. Επισκεφτείτε τη σελίδα www.in.gr
- Αποθηκεύστε τη διεύθυνση αυτή στις Αγαπημένες, για να μπορείτε να τη βρίσκετε εύκολα στη συνέχεια.
- 4. Βρείτε μια ιστοσελίδα που επισκεφθήκατε χτες και δε θέλετε να την επισκεφθείτε ξανά στο μέλλον και διαγράψτε την από το Ιστορικό.

4. Αντιγραφή πληροφοριών - Λήψη αρχείων – Εργασία χωρίς σύνδεση – Εκτύπωση



<u>Ερώτηση Ι</u>

Μπορώ να αποθηκεύσω μια εικόνα που περιέχεται σε μια ιστοσελίδα σαν αρχείο στο δίσκο.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 2

Τι πόλο παίζει η επιλογή «Διαθέσιμη χωρίς σύνδεση» του παραθύρου προσθήκη στα Αγαπημένα.

Α) Ενεργοποιεί τη δυνατότητα «Εργασία χωρίς σύνδεση» για τη συγκεκριμένη ιστοσελίδα.

B) Κάθε φορά που μπαίνει κάποιος στη συγκεκριμένη ιστοσελίδα κόβεται η σύνδεση και η περιήγηση γίνεται χωρίς σύνδεση.

Γ) Ελέγχει κάθε φορά αν είναι συνδεδεμένος ή όχι ο υπολογιστής.

Δραστηριότητες:

Εκτύπωση ιστοσελίδας – Αποθήκευση φωτογραφίας – Αντιγραφή πληροφοριών – Κατέβασμα εφαρμογής

- 1. Ανοίξτε τον Internet Explorer.
- 2. Επισκεφτείτε τη διεύθυνση «http://www.culture.gr/2/21/211/21101a/g211aa01.gr»
- 3. Βρείτε πληροφορίες για την Ακρόπολη των Αθηνών
- 4. Εκτυπώστε την ιστοσελίδα «http://www.culture.gr/2/21/211/21101a/g211aa01.gr»

- 5. Αποθηκεύστε μια φωτογραφία από την Ακρόπολη στο δίσκο σας
- 6. Αντιγράψτε πληροφορίες για τον Παρθενώνα σ' ένα έγγραφο του Word.
- 7. Επισκεφτείτε τη σελίδα «http://earth.google.com»
- Βρείτε το σύνδεσμο «Get Google Earth Free Version». Κατεβάσετε την εφαρμογή στον υπολογιστή σας για να μπορέσετε αργότερα να την εκτελέσετε για να την εγκαταστήσετε.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4:

Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο



Ερώτηση Ι

Επιλέξτε ποια από τα παρακάτω αποτελούν πλεονεκτήματα για τη χρήση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου

- Α) Εξοικονόμηση χρόνου
- Β) Σίγουρη παράδοση στον παραλήπτη
- Γ) Δυνατότητα αποστολής δεμάτων
- Δ) Εξοικονόμηση χρημάτων
- Ε) Βοηθάει στη προσωπική επαφή με τους ανθρώπους
- $\Sigma t)$ Δυνατότητα αποστολής ολόκληρων αρχείων και φακέλων
- Ζ) Ταχύτητα αποστολής και παραλαβής

Ερώτηση 2

Επιλέξτε ποιες από τις παρακάτω ηλεκτρονικές διευθύνσεις έχουν σωστή σύνταξη.

- A) info@interactive.gr
- B) chtradis@pe.sch.gr
- Γ) www.net.org
- Δ) today.net@interactive.gr
- E) chris/petrou@school.gr

Ερώτηση 3

Για να στείλετε και να λάβετε μηνύματα πρέπει να είστε συνδεδεμένοι στο Διαδίκτυο, ενώ μπορείτε να αποσυνδεθείτε και μετά να διαβάσετε τα μηνύματα σας ή να γράψετε νέα μηνύματα.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 4

Μπορείτε να στείλετε και να λάβετε μηνύματα μέσα από ιστοσελίδα.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ι. Γνωριμία με το Outlook Express

<u>Ερώτηση Ι</u>

Αναγνωρίστε τα διάφορα τμήματα της οθόνης του Outlook Express



α: _____ β: _____ γ: _____ δ: _____

8: _____

ζ.____

η:_____

Ερώτηση 2

Συμπληρώστε τα κενά:

Για να δείτε τα μηνύματα που σας έχουν στείλει θα πρέπει να ανοίξετε το φάκελο

Για να επαναφέρετε ένα μήνυμα που μόλις διαγράψατε πρέπει να ανοίξετε το φάκελο

Ο φάκελος _____ περιέχει όλα τα μηνύματα που έχετε στείλει.

Ο φάκελος ______ περιέχει μηνύματα προς αποστολή. Φυσιολογικά αυτός ο φάκελος είναι <u>άδειος</u>. Περιέχει μηνύματα που δεν μπορούν να αποσταλούν όταν υπάρχει πρόβλημα π.χ. λανθασμένη ______ του παραλήπτη.

Ερώτηση 3

Τι σημαίνουν οι αριθμοί που είναι σε παρένθεση δίπλα από κάθε φάκελο στην πιο κάτω εικόνα;



 Α) Ότι υπάρχουν τόσα αδιάβαστα μηνύματα όσα λέει ο αριθμός μέσα στη παρένθεση για κάθε φάκελο.

Β) Ότι υπάρχουν συνολικά τόσα μηνύματα σε κάθε φάκελο όσα λέει ο αριθμός.

Γ) Ότι είναι διαβασμένα μόνο τα μηνύματα που λέει ο αριθμός δίπλα από το φάκελο.

2. Αποστολή και λήψη μηνυμάτων



<u>Ερώτηση Ι</u>

Συμπληρώστε τα κενά:

Στο παράθυρο ενός νέου μηνύματος:

- Στο πλαίσιο Προς: πληκτρολογείτε την _____ του παραλήπτη.
- Στο πλαίσιο Κοιν: πληκτρολογείτε τις _____ αν το μήνυμα θέλετε να πάει και σε _____ παραλήπτες.
- Στο πλαίσιο ______ περιλαμβάνει τις ηλεκτρονικές διευθύνσεις των παραληπτών που θέλετε να λάβουν το μήνυμα χωρίς να το γνωρίζουν οι υπόλοιποι παραλήπτες.

Ερώτηση 2

Όταν θέλω να στείλω ένα μήνυμα σε πολλούς παραλήπτες διαχωρίζω τις ηλεκτρονικές διευθύνσεις τους με το ελληνικό ερωτηματικό.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 3

Τα επισυναπτόμενα αρχεία υποδηλώνονται στο Outlook Express από μία σημαία.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗖

Ερώτηση 4

Στη πιο κάτω εικόνα αντιστοιχίστε τους αριθμούς με τις περιγραφές τους.

		3 L		5
<u>t</u>]	0 8	Anó 🗸	Θέμα	Παραλά ү 🗸 👘
		🖾 eBay	eBay Inc: Urgent Security Notification For Clients [Sun, 25 Dec 2005	25/12/2005 8:4
4		🖂 eBay	eBay Inc: Urgent Security Notification For Clients [Sun, 25 Dec 2005	25/12/2005 8:4
		🖂 Silas Winn	Important Information About Your Net2Phone Direct	24/12/2005 12:
		🖂 5ο Γυμνάσιο Ν. Σμύρνης	test	13/12/2005 7:41 µµ
Г	1	🖂 Verikaki Georgia	Πολλές κλήσεις από την σχολική σας μονάδα	13/12/2005 9:53 nµ
L	÷	🖂 Dr. Lewis Wallace	Try Spur-M!	13/12/2005 8:48 nµ
	L	🖂 sales@epafos.gr	Tell-me-More Kids: ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΔΩΡΟ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΣΑΣ !	12/12/2005 7:07 µµ
		🖂 roulaoulou@in.gr	IIP: Follow me 2006	12/12/2005 2:54 µµ
	0	🖂 listserver@sch.gr	[gym] eTwinning εκδηλώσεις Δεκεμβρίου 2005	7/12/2005 11:17 nµ
	0	listserver@sch.gr	[gym] 2η ανακοίνωση 11ου Πανελληνίου Συνεδρίου Ε.Ε.Φ.	7/12/2005 10:46 nµ
		🖂 Verikaki Georgia	Πολλές κλήσεις από την σχολική σας μονάδα	7/12/2005 9:57 nµ
ŧ.,	0	🖂 3ο Γραφείο ΔΕ Δ΄ Αθήνας	Fw: ΤΑΥΤΟΠΟΙΗΣΕΙΣ	7/12/2005 9:13 nµ
!		🖂 gym@sch.gr	[gym] Υπόψη καθ. Πληροφορικής σχολείου	19/4/2005 11:22 nµ
			Regions Bank: Service Message [Tue, 19 Apr 2005 07:17:56 +0200]	19/4/2005 7:23 nµ
		🖂 40 ENI 🧹 ΥΚΕΙΟ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙΟΥ	ΣΧΟΛΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ "ΤΗΣ ΓΑΤΑΣ ΤΟ ΚΟΥΔΟΥΝΙ"	16/4/2005 2:45 µµ
	n	@t-t	Γ	151420005 0.11 ····

- Α) Μήνυμα υψηλής προτεραιότητας
- B) Μήνυμα με συνημμένο
- Γ) Ημερομηνία παραλαβής
- Δ) Αποστολέας
- Ε) Αδιάβαστο μήνυμα

Δραστηριότητες:

Άνοιγμα του Outlook Express – Ανάγνωση μηνυμάτων – Δημιουργία μηνύματος – Αποστολή μηνύματος

- 1. Ανοίξτε την εφαρμογή.
- 2. Πατήστε στο κουμπί Αποστολή και Λήψη όλων για να λάβετε την αλληλογραφία σας.
- 3. Διαβάστε αυτά που λάβατε.
- Να δημιουργήσετε ένα ηλεκτρονικό μήνυμα που θα το στείλετε στη διεύθυνση κάποιου φίλου σας που γνωρίζεται τη διεύθυνση του ηλεκτρονικού του ταχυδρομείου, με θέμα «Το πρώτο μου e-mail» και περιεχόμενο:

Με χαρά σε πληροφορώ ότι μαθαίνω να στέλνω e-mail. Απάντησε μου γρήγορα για να μάθω και τη λήψη της αλληλογραφίας. Με φιλιά Όνομα

- 5. Επισυνάψτε στο μήνυμα σας και μια εικόνα από το φάκελο «Οι εικόνες μου».
- 6. Στείλτε το μήνυμα

ENOTHTA 5:

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΜΑΣ ΖΩΗ



ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι:

Χρήσεις του υπολογιστή στη καθημερινή μας ζωή



Ερώτηση Ι

Με ποιους νέους τρόπους βοηθά η χρήση του υπολογιστή το μαθητή στην εκπαιδευτική διαδικασία;

Ερώτηση 2

Ποια από τις παρακάτω εφαρμογές ΔΕΝ αποτελεί εφαρμογή των Η/Υ στον τομέα της υγείας;

- α) Διαχείριση τράπεζας αίματος και εντοπισμός αποθεμάτων αυτών
- β) Πρόσβαση στην ηλεκτρονική αλληλογραφία των ιατρών
- γ) Πρόσβαση στο ιστορικό των ασθενών
- δ) Διαχείριση των ραντεβού των ιατρών με τους ασθενείς

Ερώτηση 3

Με τον όρο ηλεκτρονικό εμπόριο (e-commerce) εννοούμε οποιαδήποτε αγοραπωλησία αγαθών και υπηρεσιών γίνεται με ηλεκτρονικές μεθόδους.

Σωστό 🗆 🛛 Λάθος 🗖

<u>Ερώτηση 4</u>

Ποια από τα παρακάτω είναι εφαρμογές των υπολογιστών που βοηθούν το δημόσιο τομέα;

α) Δημόσια συστήματα καταγραφής π.χ. απογραφή πληθυσμού

β) Ηλεκτρονική κατάθεση φορολογικών δηλώσεων

γ) Ηλεκτρονική ψηφοφορία

δ) Όλα τα παραπάνω

Β΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ENOTHTA I:

ΓΝΩΡΙΖΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΩΣ ΕΝΙΑΙΟ ΣΥΝΟΛΟ



ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι:

Ψηφιακός Κόσμος



<u>Ερώτηση Ι</u>

Συμπληρώστε τα κενά

- 1. Ένα δυαδικό ψηφίο αποτελεί την ελάχιστη ποσότητα πληροφορίας που μπορεί να διαχειριστεί ένας υπολογιστής και ονομάζεται _____
- 2. 8 δυαδικά ψηφία αποτελούν ένα _____

Ερώτηση 2

Πόσους δυαδικούς αριθμούς μπορούμε να αναπαραστήσουμε με 8 δυαδικά ψηφία;

<u>Απάντηση</u>:

Ερώτηση 3

Ο υπολογιστής αντιλαμβάνεται τις πληροφορίες σε μορφή

α) αναλογική β) ψηφιακή

<u>Άσκηση Ι</u>

Έχουμε ένα σκληρό δίσκο χωρητικότητας 120 GB. Μετατρέψτε τη χωρητικότητά του σε bytes κατά προσέγγιση.

<u>Αποτέλεσμα</u>:

<u>Άσκηση 2</u>

Μετατρέψτε σημειώνοντας τις κατάλληλες αριθμητικές πράξεις, τον αριθμό 182 του δεκαδικού συστήματος αρίθμησης σε αριθμό του δυαδικού συστήματος αρίθμησης.

ΠΡΑΞΕΙΣ	ПНЛІКО	ΥΠΟΛΟΙΠΟ

Αποτέλεσμα: _____

<u>Άσκηση 3</u>

Μετατρέψτε σημειώνοντας τις κατάλληλες αριθμητικές πράξεις, τον αριθμό 1001011 του δυαδικού συστήματος αρίθμησης σε αριθμό του δεκαδικού συστήματος αρίθμησης.

1001011₍₂₎=_____

КЕФАЛАЮ 2:

Το Εσωτερικό του Υπολογιστή



<u>Ι. Επεξεργαστής</u>

Acon orny omoía orneste pyaornís

Η μητρική κάρτα έχει μια συγκεκριμένη θέση στην οποία τοποθετείται ο επεξεργαστής

Οι σημερινοί επεξεργαστές έχουν δίπλα στον πυρήνα τους μια μικρή μνήμη, η οποία ονομάζεται κρυφή μνήμη L2 (cache memory L2) και είναι χωρητικότητας από 512 Kb έως 2 Mb.

Η cache memory είναι μια πολύ γρήγορη μνήμη, στην οποία τοποθετούνται οι εντολές που πρόκειται να εκτελεστούν άμεσα από την CPU, ώστε να γίνεται πιο γρήγορα η επεξεργασία τους.

Μέσα στον πυρήνα τους έχουν και μια πολύ μικρότερη κρυφή μνήμη, την **cache memory L1**. Η χωρητικότητά της ποικίλει, ανάλογα με τον τύπο του επεξεργαστή, και είναι έως 128 Kb.

Επειδή ο επεξεργαστής εκτελεί όλες τις εργασίες του υπολογιστή, εκλύονται μεγάλα ποσά θερμότητας. Γι' αυτό, οι επεξεργαστές έχουν ενσωματωμένες ειδικές ψήκτρες, οι οποίες τον ψύχουν την ώρα της λειτουργίας του, και πάνω από αυτές, έχουν έναν ανεμιστήρα, για να διώχνει μακριά τους τη θερμότητα.

Ερώτηση

Αν θέλετε να αναβαθμίσετε τον επεξεργαστή του υπολογιστή σας, τι από αυτά που ακολουθούν θα κάνετε;

α) θα πάτε την κεντρική σας μονάδα σε κάποιον ειδικό να σας προτείνει λύσεις

β) θα πάτε μόνοι σας να αγοράσετε τον τελευταίο και καλύτερο επεξεργαστή που κυκλοφορεί
2. Θύρες Σύνδεσης

Οι νέας τεχνολογίας σκληροί δίσκοι, οι Serial ATA (SATA), συνδέονται σε θύρα σύνδεσης Serial ATA, με τη βοήθεια κατάλληλου καλωδίου.



Στον υπολογιστή μπορούμε να προσθέσουμε θύρες USB τοποθετώντας έναν «ελεγκτή - controller USB» σε μια υποδοχή επέκτασης του motherboard.



Σε έναν υπολογιστή μπορούμε να προσθέσουμε και διάφορους άλλους ελεγκτές - controllers, όπως για σκληρούς δίσκους Serial ATA (Serial ATA controllers), για σκληρούς δίσκους και οδηγούς CD-RW/DVD-RW SCSI (SCSI controllers) κτλ.

Άσκηση

Σας δίνεται ένας πίνακας με δύο στήλες. Στην αριστερή στήλη αναφέρονται διάφορες συσκευές και στη δεξιά τριών ειδών εξωτερικές θύρες. Αφού κοιτάζετε προσεκτικά τον πίνακα αυτό, συμπληρώστε στον κενό πίνακα στη στήλη της κάθε θύρας τα εξαρτήματα που μπορεί να συνδεθούν σ' αυτή. Αν ένα εξάρτημα κυκλοφορεί για σύνδεση σε περισσότερες από μια θύρες θα πρέπει να το βάλετε σε όλες.

ЕΞАРТНМАТА	ΘΥΡΕΣ
Πληκτρολόγιο	PS2
εκτυπωτής inkjet	USB
ψηφιακή φωτογραφική μηχανή	Fire Wire
ποντίκι	
Scanner	
εξωτερικό modem	
ψηφιακή βιντεοκάμερα	

<u>Απάντηση</u>:

PS2	USB	FIRE WIRE

<u>3. Μνήμη RAM</u>

Η κάθε κάρτα μνήμης RAM που μπορούμε να τοποθετήσουμε σήμερα σε έναν υπολογιστή είναι χωρητικότητας έως 2Gb.



Τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν την μνήμη RAM είναι:

- Ο χρόνος προσπέλασης, δηλαδή ο χρόνος που θα χρειαστεί για να εντοπίσει αυτό που ζητάει ο επεξεργαστής, και
- Η ταχύτητα με την οποία θα αποστείλει στον επεξεργαστή αυτό που της ζητήθηκε

Ερώτηση

Συμπληρώστε τα κενά:

- Η μνήμη RAM _____ το περιεχόμενό της όταν κλείσει ο υπολογιστής
- Το BIOS _____ το περιεχόμενό του όταν κλείσει ο υπολογιστής

4. Κάρτα Γραφικών

Οι κάρτες γραφικών, λόγω των μεγάλων απαιτήσεων των παιχνιδιών στα κινούμενα γραφικά και της μεγάλης ποσότητας μνήμης που χρησιμοποιούν από τη μνήμη του υπολογιστή, κατασκευάζονται πλέον με δικό τους επεξεργαστή και δική τους μνήμη.

Οι επεξεργαστές αυτοί είναι πολύ ισχυροί, η ποσότητα της μνήμης μεγάλη και η ποιότητα της πολύ εξελιγμένη (τύπου GDDR3).



Στην κάρτα γραφικών συνδέουμε την οθόνη του υπολογιστή μας. Στο πίσω μέρος της κάρτας γραφικών, υπάρχουν δύο θέσεις στις οποίες μπορούμε να συνδέσουμε την οθόνη μας: η αναλογική (VGA) και η ψηφιακή (DVI - αρκεί να το επιτρέπει και η τεχνολογία της οθόνης μας).



<u>Ερώτηση Ι</u>

Στην κάρτα γραφικών συνδέουμε

- α) ηχεία
- β) οθόνη
- γ) εκτυπωτή
- δ) scanner

Τι είναι η «κάρτα γραφικών SLI»;

Πρόκειται για δύο κάρτες γραφικών (με τα ίδια χαρακτηριστικά), οι οποίες είναι ενωμένες και τοποθετούνται σε motherboard ανάλογης τεχνολογίας.



Για να βάλουμε μια κάρτα SLI σε έναν υπολογιστή, θα πρέπει το motherboard να είναι ανάλογης τεχνολογίας.



5. Κάρτα ήχου

Τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν μια κάρτα ήχου είναι:

- Ο αριθμός των bits με τον οποίο πραγματοποιεί τη δειγματοληψία, δηλαδή ο αριθμός των bits που χρησιμοποιεί για να μετατρέψει το κάθε δείγμα του ήχου από αναλογική σε ψηφιακή μορφή.
- Ο αριθμός των ηχείων που μπορούμε να συνδέσουμε σ' αυτήν.
- Το συνοδευτικό Software (τα προγράμματα) που δίνουν οι κατασκευαστές μαζί με την αγορά της.

Οι σημερινές κάρτες ήχου υποστηρίζουν μέγεθος δείγματος έως 24bits (ή έως 32 bits οι επαγγελματικές) και έως 7 ηχεία με 1 woofer και είναι οι λεγόμενες 7.1 (Σύντομα θα κυκλοφορήσουν οι κάρτες ήχου 8.1 οι οποίες θα υποστηρίζουν 8 ηχεία με 1 woofer).

Οι κατασκευαστές καρτών ήχου, σε κάποια μοντέλα τους, προσφέρουν μαζί και ειδικά προγράμματα, με τα οποία μπορούμε να επεξεργαστούμε τον ήχο με διάφορους τρόπους.

Τι μπορούμε να συνδέσουμε στην κάρτα ήχου;

Η κάρτα ήχου, στο πίσω μέρος, έχει θύρες, στις οποίες συνδέουμε τα ηχεία, το μικρόφωνο, τα μουσικά όργανα (θύρα MIDI) κτλ. Οι θύρες αυτές είναι χρωματιστές, για να συνδέουμε εύκολα (ανάλογα με το χρώμα που έχουν τα βύσματα στην άκρη των καλωδίων) τις διάφορες συσκευές.

Για παράδειγμα, τα ηχεία συνδέονται στην πράσινη θύρα, αφού πράσινο βύσμα έχει και το καλώδιό τους στην άκρη του.



Ερώτηση

Τα ηχεία συνδέονται στην

- α) πράσινη θύρα της κάρτας ήχου
- β) μπλε θύρα της κάρτας ήχου
- γ) μοβ θύρα της κάρτας ήχου

6. Κάρτα δικτύου

Την κάρτα δικτύου μπορούμε να την συνδέσουμε σε έναν δίαυλο PCI του υπολογιστή μας, ώστε να επικοινωνούμε με άλλους υπολογιστές, με σκοπό να ανταλλάσουμε μηνύματα, να χρησιμοποιούμε κοινά προγράμματα, να μπαίνουμε όλοι συγχρόνως στο Internet από μια τηλεφωνική γραμμή ή να χρησιμοποιούμε κοινές περιφερειακές συσκευές (π.χ. εκτυπωτή και scanner). Χειρίζεται την αποστολή και λήψη δεδομένων και ελέγχει για πιθανά λάθη κατά τη μεταφορά τους.



Τα νέας τεχνολογίας motherboard έχουν ενσωματωμένη κάρτα δικτύου.

Η κάρτα δικτύου, έχει στο πίσω μέρος ένα βύσμα RJ45, στο οποίο καταλήγει το καλώδιο δικτύου. Καλώδιο δικτύου



Η ταχύτητά τους φτάνει τα 1000 Mbps (1 Mbps = 1.000.000 bit ανά δευτερόλεπτο), και χαρακτηρίζονται ως κάρτες δικτύου ταχύτητας 10/100/1000 Mbps.

Υπάρχουν και ασύρματες κάρτες δικτύου, οι οποίες όμως έχουν ταχύτητα διακίνησης δεδομένων, πολύ χαμηλότερη από τις ενσύρματες (108 Mbps).



Ερώτηση

Πιο γρήγορη μετάδοση δεδομένων επιτυγχάνουμε με την

α) ασύρματη κάρτα δικτύου β) ενσύρματη κάρτα δικτύου

ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΣΗΣ

<u>Άσκηση Ι</u>

Αντιστοιχίστε τα εξαρτήματα της στήλης Α με τα εξαρτήματα της στήλης Β.

А	В
ηχεία	θύρα USB
οθόνη	κάρτα ήχου
scanner	κάρτα γραφικών
κάρτα γραφικών	δίαυλος PCI Express
θύρα PS2	πληκτρολόγιο

<u>Άσκηση 2</u>

Με βέλη αντιστοιχίστε την κάθε κάρτα στην κατάλληλη υποδοχή επέκτασης.

Κάρτα Γραφικών, Κάρτα τηλεόρασης, Κάρτα ήχου, Μνήμη RAM, Εσωτερικό Modem



<u>Άσκηση 3</u>

Συνδέστε το κάθε εξάρτημα με την αντίστοιχη φωτογραφία και κατόπιν με βέλη στην κατάλληλη θύρα.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3:

Πολυμέσα



Ι. Ο κόσμος των πολυμέσων



Δημιουργία υπερσυνδέσμου στο Microsoft Word

Για να δημιουργήσουμε έναν υπερσύνδεσμο με μια ιστοσελίδα στο Internet, π.χ. του ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΥ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟΥ, στο πρόγραμμα Microsoft Word, κάνουμε τα εξής βήματα:

- 1. Γράφουμε τη φράση ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ
- Την επιλέγουμε, κάνουμε πάνω της δεξί κλικ και ζητάμε την επιλογή Υπερ-Σύνδεση.
 Αμέσως εμφανίζεται το ακόλουθο παράθυρο:



 Στο κάτω μέρος του παράθυρου που εμφανίζεται και στο πλαίσιο Διεύθυνση γράφουμε τη διεύθυνση της ιστοσελίδας του ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΥ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟΥ: http://pi-

schools.gr και πατάμε το OK.

4. Παρατηρούμε ότι η φράση «ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ» που είχαμε γράψει άλλαξε χρώμα γραμματοσειράς (έγινε μπλε) και υπογραμμίστηκε. Μόλις ακουμπήσουμε το ποντίκι πάνω στη «θερμή λέξη» πλέον ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ, εμφανίζεται ένα κίτρινο πλαίσιο, το οποίο μας ενημερώνει πώς θα κάνουμε χρήση της σύνδεσης (πατώντας CTRL + κλικ)

pi-schools.gr/ <u>CTRL + κλικ για χρήση σύνδεσης</u> ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΣΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

<u>Ερώτηση Ι</u>

Για να αποκτήσει μια εφαρμογή πολυμεσικά χαρακτηριστικά αρκεί να προσθέσουμε σε αυτήν μενού

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 2

Μια εφαρμογή πολυμέσων μπορεί να είναι

- α) Μια εγκυκλοπαίδεια
- β) Ένα πρόγραμμα υπολογισμού μισθοδοσίας
- γ) Ένα πρόγραμμα εκμάθησης ξένων γλωσσών

Αν πιστεύεται ότι οι σωστές απαντήσεις είναι περισσότερες από μια επιλέξτε τες όλες

Ερώτηση 3

Ένα ενεργό ή θερμό σημείο σε μια εφαρμογή πολυμέσων μπορεί να είναι αποκλειστικά μια λέξη

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

<u>2. Ο ήχος</u>



Τύποι αρχείων ήχου

Αρχείο	Πρότυπο	Περιγραφή
.wav	WAVE	Ψηφιακός ήχος των Windows. Καταλαμβάνει μεγάλο
		αποθηκευτικό χώρο
.mid	MIDI	Διεθνές πρότυπο MIDI
.aif	AIFF	Δημιουργήθηκε από την εταιρία APPLE, αλλά χρησιμοποιείται
		σε όλα τα λειτουργικά συστήματα. Υποστηρίζει δειγματοληψία
		μέχρι 32 bits.
	MP3 (MPEG-	Συμπιεσμένος ήχος σύμφωνα με το πρότυπο MP3. Κατάλληλα
LAYER3)	για διακίνηση στο Internet.	
.wma WMA	Συμπιεσμένος ήχος Windows Media Audio. Αναπτύχθηκε από	
	την Microsoft.	
		Αναπτύχθηκε από την εταιρεία Sun Microsystems και
.au	SUN AUDIO	υποστηρίζει δειγματοληψία 16 bits με συμπίεση ηχητικών
	δεδομένων. Χρησιμοποιείται για διακίνηση στο Internet.	
.rif RIFF	DIFE	Αναπτύχθηκε από τη Microsoft και υποστηρίζει αρχεία ήχου
	ΚΙΓΓ	WAV και MIDI
.ra	REAL AUDIO	Προορίζεται για άμεση αναπαραγωγή ήχου μέσω Διαδικτύου
.rmi	RMI	Αναπτύχθηκε από τη Microsoft για αρχεία MIDI

<u>Ερώτηση Ι</u>

Η ποιότητα του ψηφιοποιημένου ήχου είναι καλύτερη όσο ψηλότερος είναι ο ρυθμός δειγματοληψίας και όσο μεγαλύτερο είναι το μέγεθος δείγματος.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 2

Ένα αρχείο μουσικής, αν το αποθηκεύσουμε σαν αρχείο MIDI, θα χρειαστεί μεγάλο αποθηκευτικό χώρο

Σωστό 🗆 🛛 Λάθος 🗖

3. Στατική εικόνα - Γραφικά



Σε μερικά προγράμματα επεξεργασίας εικόνας, έχουμε τη δυνατότητα να αυξήσουμε την ανάλυση μιας εικόνας και να κρατήσουμε σταθερό το μέγεθός της, στην ουσία δηλαδή να προσθέσουμε pixels. Το πρόγραμμα λαμβάνει υπόψη του τα διπλανά pixels, κάνει δικούς του υπολογισμούς και δημιουργεί καινούργια εικονοστοιχεία. Η δυνατότητα αυτή λέγεται interpolation.

Αυτή η μέθοδος χρησιμοποιείται πολύ από εταιρίες κατασκευής σαρωτών (scanners), οι οποίες μέσω software αυξάνουν πάρα πολύ την ανάλυση με την οποία μπορεί να σαρωθεί μια φωτογραφία από τον σαρωτή και από εταιρίες κατασκευής ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών, οι οποίες πάλι με τη βοήθεια προγράμματος αλλάζουν την ανάλυση με την οποία τραβήχτηκε η φωτογραφία από τον αισθητήρα της μηχανής.

Αν για παράδειγμα έχουμε μια φωτογραφική μηχανή με αισθητήρα 3 Mpixels και τραβήξουμε μια φωτογραφία, με το συνοδευτικό πρόγραμμα του κατασκευαστή, την μετατρέπουμε σε φωτογραφία που τραβήχτηκε από αισθητήρα 6 Mpixels.

Στα προγράμματα τρισδιάστατης φωτορεαλιστικής σχεδίασης ανήκουν και τα προγράμματα επεξεργασίας τρισδιάστατων γραφικών, όπως είναι το Adobe 3D και το Autodesk VIZ (το οποίο έχει τη δυνατότητα και να δημιουργεί τρισδιάστατα γραφικά).

Πρότυπα χρωμάτων

Τα χρώματα στον υπολογιστή αναπαριστάνονται με δύο βασικά πρότυπα: το RGB και το CMYK.

 Το RGB χρησιμοποιεί τρία βασικά χρώματα (Red, Green, Blue) και τα υπόλοιπα προκύπτουν από την ανάμειξη των τριών αυτών, σε διαφορετικές αναλογίες. Βασίζεται στην εκπομπή του φωτός από τη χρωματική επιφάνεια.

- Το CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, blacK βασίζεται στην απορρόφηση του φωτός από το αντικείμενο που βλέπουμε. Τα χρώματά του δημιουργούνται με την ανά δύο ανάμειξη των τριών χρωμάτων του RGB καθώς και την προσθήκη του μαύρου. Χρησιμοποιείται στους εκτυπωτές και στην τυπογραφία.
- Το Grayscale (διαβαθμίσεις του γκρίζου) είναι κατάλληλο για την αναπαραγωγή ασπρόμαυρων φωτογραφιών, το RGB για την αναπαραγωγή έγχρωμων φωτογραφιών στην οθόνη και το CMYK για τους χρωματικούς διαχωρισμούς με τον υπολογιστή.

Τύποι αρχείων εικόνας

Αρχείο	Πρότυπο	Περιγραφή
.bmp	BMP	Ψηφιογραφικές εικόνες των Windows
.gif	GIF	Συμπιεσμένες ψηφιογραφικές εικόνες. Χρησιμοποιούνται κυρίως για σχέδια και σχήματα και διακίνηση μέσω Internet. Υποστηρίζουν 256 χρώματα .
.jpg	JPEG	Συμπιεσμένες ψηφιογραφικές εικόνες με φυσικά χρώματα (24 bits). Χρησιμοποιούνται κυρίως για φωτογραφίες και διακίνηση μέσω Internet. Επιλέγουμε το βαθμό συμπίεσης με ανάλογη μείωση της ποιότητας της εικόνας.
.wmf	MS WORD METAFILE	Δημιουργήθηκε για διανυσματικές εικόνες σε περιβάλλον Windows. Υποστηρίζει και ψηφιογραφικές εικόνες και αναγνωρίζεται από τα προγράμματα που τρέχουν σε Windows.
.tif	TIFF	Ασυμπίεστες ψηφιογραφικές εικόνες. Υποστηρίζεται από όλους της τύπους σαρωτών.
.cdr, .cmx	COREL DRAW	Διανυσματικές εικόνες από το πρόγραμμα Corel Draw.
.ai	ADOBE ILLUSTRATOR	Διανυσματικές εικόνες από το πρόγραμμα Adobe Illustrator.
.pcx	PAINTBRUSH	Ασυμπίεστες εικόνες από το πρόγραμμα Paintbrush
.psd	ADOBE PHOTOSHOP	Ψηφιογραφικές εικόνες από το πρόγραμμα Photoshop.
.dxf .dwg	AUTO CAD	Διανυσματικές εικόνες από το σχεδιαστικό πρόγραμμα Auto Cad.

<u>Ερώτηση Ι</u>

Τα αρχεία των ψηφιογραφικών εικόνων καταλαμβάνουν λιγότερο αποθηκευτικό χώρο από τα αρχεία των διανυσματικών εικόνων.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 2

Οι ψηφιογραφικές εικόνες αποτελούνται από pixels, ενώ οι διανυσματικές παριστάνονται με μαθηματικές περιγραφές.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

4. Κινούμενη εικόνα (Βίντεο)



Μεθόδους συμπίεσης βίντεο προσφέρουν μεγάλες εταιρίες, όπως η Microsoft, η Apple, η Real Networks καθώς και άλλοι μικρότεροι κατασκευαστές.

Τύποι αρχείων βίντεο

Αρχείο	Περιγραφή
.avi	Ασυμπίεστο βίντεο των Windows
.mov	Συμπιεσμένο βίντεο. Αναπαράγεται με το Quick Time της Apple
	Συμπιεσμένο βίντεο. Χρησιμοποιείται στα CD και στα VCD. Παρέχει ανάλυση
.mpg	352x288 σε ρυθμό 30 εικόνες/sec κα βάθος χρώματος 24 bits. Ο παρεχόμενος
	ήχος είναι ποιότητας CD
1991 P. C.	Συμπιεσμένο βίντεο. Χρησιμοποιείται στα SVCD, στα DVD και στην τηλεόραση.
.mpg	Η ανάλυση εικόνας που υποστηρίζει φτάνει μέχρι 720x480.
	Συμπιεσμένο βίντεο. Βασίστηκε στο πρότυπο MPEG-1, στο πρότυπο MPEG-2
	και στο QUICK TIME. Εκτός από συμπίεση χρησιμοποιεί και την τεχνική του
.avi	χωρισμού των εικόνων σε πολλαπλά επίπεδα και τη διαφορετική επεξεργασία
	καθενός απ' αυτά. Περιλαμβάνει κείμενο καθώς και δυσδιάστατα και τρισδιάστατα
	γραφικά.
.wmv	Συμπιεσμένο Βίντεο μόνο για τα Windows. Χρησιμοποιείται για video streaming
	μέσω Internet
	Συμπιεσμένο βίντεο της εταιρίας Real Networks. Αναπαράγεται με τον Real Player
.rm	ο οποίος διατίθεται μέσω Internet από την ιστοσελίδα της εταιρίας.

<u>Ερώτηση</u>

Ένα βίντεο δημιουργείται από εικόνες οι οποίες εναλλάσσονται με ρυθμό

- α) 3 5 εικόνες ανά δευτερόλεπτο
- b) 25 30 εικόνες ανά δευτερόλεπτο
- γ) 7 14 εικόνες ανά δευτερόλεπτο

5. Κινούμενο σχέδιο - Animation



<u>Ερώτηση Ι</u>

Το κινούμενο σχέδιο έχει κοινά στοιχεία με το βίντεο

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 2

Το κινούμενο σχέδιο καταλαμβάνει περισσότερο αποθηκευτικό χώρο από το βίντεο

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4:

Δίκτυα υπολογιστών



<u>Ερώτηση Ι</u>

Τα ξενοδοχεία χρησιμοποιούν

α) ενσύρματο δίκτυο β) Ασύρματο δίκτυο

Ερώτηση 2

Το Extranet είναι

- α) διευρυμένο Intranet
- β) διευρυμένο Internet
- γ) το ίδιο με το Intranet

Ερώτηση 3

Ποιο από τα παρακάτω είναι δείγμα Intranet;

β) ένα ιδιωτικό εταιρικό δίκτυο στο οποίο έχουν πρόσβαση οι εξουσιοδοτημένοι εξωτερικοί συνεργάτες μιας χώρας

Ερώτηση 4

Ποιο είδος τηλεφωνικής γραμμής θα επιλέξετε για να κατεβάζετε μεγάλο όγκο δεδομένων (π.χ. ταινίες) από το Internet με μεγάλη ταχύτητα;

a) ISDN

β) PSTN

 $\gamma)\,ADSL$

Ερώτηση 5

Για ανταλλαγή μηνυμάτων στο Διαδίκτυο χρησιμοποιούμε την υπηρεσία

- α) Παγκόσμιος Ιστός (www)
- β) Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο
- γ) Chat

ENOTHTA 2:

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ ΜΕ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ



ΤΕΤΡΑΔΙΟ ΜΑΘΗΤΗ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι:

Αρχεία - Φάκελοι



Δραστηριότητα Ι

- Στο πρόγραμμα Microsoft Word δημιουργήστε ένα αρχείο κειμένου με οποιοδήποτε περιεχόμενο
- 2. Αποθηκεύστε το στο φάκελο «Τα έγγραφά μου», με όνομα KEIMENO1.
- **3.** Δημιουργήστε μια συντόμευση του αρχείου αυτού στην επιφάνεια εργασίας. Το αποτέλεσμα στην επιφάνεια εργασίας σας μόλις ολοκληρώσετε την άσκηση, θα είναι το εικονίδιο:



 Μετονομάστε τη συντόμευση που δημιουργήσατε και δώστε της όνομα KEIMENO1 (δηλαδή διαγράψτε τις λέξεις «Συντόμευση για το»).

Δραστηριότητα 2

Το αρχείο κειμένου που δημιουργήσατε με όνομα ΚΕΙΜΕΝΟΙ, αποθηκεύστε το στο φάκελο Τα έγγραφά μου με ένα άλλο όνομα ΑΣΚΗΣΗΙ ΣΕ ΑΡΧΕΙΑ.

Μετά την ολοκλήρωση της άσκησης ελέγξτε το περιεχόμενο του φακέλου **Τα έγγραφά μου** και βεβαιωθείτε ότι υπάρχουν και τα δύο αρχεία.

Δραστηριότητα 3

Εντοπίστε την πλήρη διαδρομή του αρχείου *ΚΕΙΜΕΝΟ1*, που δημιουργήσατε, και συμπληρώστε τη στο κενό πλαίσιο που υπάρχει στη συνέχεια.

Δραστηριότητα 4

Μέσα στο φάκελο **Τα έγγραφά μου δημιουργήστε** έναν **φάκελο** με όνομα *ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ*. Κατόπιν:

- Αντιγράψτε μέσα σ' αυτό το φάκελο το αρχείο που δημιουργήσατε με όνομα ΚΕΙΜΕΝΟΙ, το οποίο έχετε αποθηκευμένο στο φάκελο Τα έγγραφά μου.
- Μεταφέρετε μέσα σ' αυτό το φάκελο το αρχείο με όνομα ΑΣΚΗΣΗ1 ΣΕ ΑΡΧΕΙΑ, το οποίο έχετε αποθηκευμένο στο φάκελο Τα έγγραφά μου.

Δραστηριότητα 5

Από το παράθυρο ιδιοτήτων του φακέλου «Τα έγγραφά μου», βρείτε τις εξής πληροφορίες:

- 1. το πλήθος των φακέλων που περιέχει
- 2. το πλήθος των αρχείων που περιέχει
- 3. to μ egged s tou
- 4. το μέγεθος που καταλαμβάνει στο δίσκο
- 5. την **ημερομηνία δημιουργίας** του

Δραστηριότητα 6

Στο πρόγραμμα Microsoft Word δημιουργήστε 7 αρχεία (ανεξαρτήτως περιεχομένου) και φυλάξτε τα στον φάκελο «Τα έγγραφά μου» με ονόματα *KEIMENO2, KEIMENO3, …, KEIMENO8*. Στο φάκελο «Τα έγγραφά μου» ήδη έχετε αποθηκεύσει ένα αρχείο με όνομα KEIMENO1. Αν για κάποιο λόγο το αρχείο KEIMENO1 δεν υπάρχει δημιουργήστε το και αυτό. Κατόπιν κάντε με τη σειρά τις εξής ενέργειες:

- 1. στην επιφάνεια εργασίας σας δημιουργήστε έναν φάκελο και δώστε του όνομα το *ονοματεπώνυμό* σας.
- 2. ταξινομήστε το περιεχόμενο του φακέλου «Τα έγγραφά μου» κατά όνομα.
- στο 1° κομμάτι του κενού πίνακα που ακολουθεί, συμπληρώστε τα στοιχεία που σας ζητούνται.
- τα 3 πρώτα αρχεία που περιέχονται στο φάκελο «Τα έγγραφά μου» αντιγράψτε τα ομαδικά (όλα μαζί και όχι ένα - ένα) στον φάκελο που δημιουργήσατε στην επιφάνεια εργασίας.
- από τον φάκελο «Τα έγγραφά μου» αντιγράψτε ομαδικά το 4ο αρχείο, το 6ο και το 80 (όλα μαζί και όχι ένα - ένα) στον φάκελο που έχετε δημιουργήσει στην επιφάνεια εργασίας σας.
- ταξινομήστε κατά όνομα το φάκελο που δημιουργήσατε στην επιφάνεια εργασίας στο 1ο βήμα.
- αφού ελέγξετε το αποτέλεσμα των εργασιών σας, συμπληρώστε το 2ο κομμάτι του πίνακα που ακολουθεί.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΦΑΚΕΛΟΥ «ΤΑ ΕΓΓΡΑΦΑ ΜΟΥ»		
META TO 2º BHMA	UNUMAATAEISZIN	
1°APXEIO		
2° APXEIO		
3° APXEIO		
4º APXEIO		
5° APXEIO		
6° APXEIO		
7º APXEIO		
8º APXEIO		
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΔΙΚΟΥ ΣΑΣ ΦΑΚΕΛΟΥ	ONOMA ADVELON	
META TO 6º BHMA	UNUMA APAEIS2N	
1°APXEIO		
2º APXEIO		

3°APXEIO	
4º APXEIO	
5° APXEIO	
6° APXEIO	

Δραστηριότητα 7

Αναζητήστε όλες τις **θέσεις** στις οποίες βρίσκεται το **αρχείο** με όνομα «**KEIMENO1**». Τα αποτελέσματα αυτής της αναζήτησης **καταγράψτε** τα στη **δεξιά στήλη** του πίνακα που ακολουθεί. Αν δεν σας χρειάζονται τόσες θέσεις αγνοήστε αυτές που σας περισσεύουν. Αν αυτές που έχουν σημειωθεί δεν σας φτάνουν, συμπληρώστε μόνοι σας τις επικεφαλίδες στις κενές θέσεις.

ΔΙΑΔΡΟΜΗ 1	
ΔΙΑΔΡΟΜΗ 2	
ΔΙΑΔΡΟΜΗ 3	
ΔΙΑΔΡΟΜΗ 4	

КЕФАЛАІО 2:

Η «Βοήθεια» στον υπολογιστή



Δραστηριότητα Ι

Αναζητήστε βοήθεια από τα Windows με θέμα: «Αντιγραφή αρχείων ή φακέλων»



Δραστηριότητα 2

Τα **αποτελέσματα** της προηγούμενης αναζήτησης **εκτυπώστε** με τη βοήθεια του εκτυπωτή του εργαστηρίου σας.

ENOTHTA 3:

ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΑΝΑΚΑΛΥΨΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ


ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι:

Υπηρεσίες Αναζήτησης στον Παγκόσμιο Ιστό



Δραστηριότητα Ι

Χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης «www.google.gr» αναζητήστε πληροφορίες για τις «Νέες Τεχνολογίες»

Δραστηριότητα 2

Χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης «www.google.gr» αναζητήστε εικόνες για τους «Ολυμπιακούς Αγώνες».



Adnvà

Poibos

КЕФАЛАЮ 2:

Επεξεργασία Δεδομένων και Υπολογιστικά Φύλλα



<u>Εισαγωγή</u>

Αγαπητέ μαθητή, αγαπητή μαθήτρια

οιδραστηριότητες που ακολουθούν, όταν ολοκληρωθούν, θα έχουν ως αποτέλεσμα τη δημιουργία ενός Ελέγχου Προόδου με βαθμολογίες Α και Β Τριμήνου, μαζί με το αντίστοιχο Γράφημα. Είναι λοιπόν σημαντικό να τις λύσεις με τη σειρά που είναι σημειωμένες, ακολουθώντας τις οδηγίες του καθηγητή σου και τα βήματα ένα ένα.

Όλες οι δραστηριότητες που ακολουθούν αφορούν το αρχείο που θα δημιουργήσετε στη Δραστηριότητα 1 και θα το αποθηκεύσετε με όνομα «Ο ΕΛΕΓΧΟΣ ΜΟΥ»

Κάθε φορά θα ενεργοποιείτε την εφαρμογή Microsoft Excel, θα ανοίγετε το αρχείο σας και όταν ολοκληρώνετε τη δραστηριότητα θα το αποθηκεύετε. Κατόπιν θα κλείνετε το αρχείο σας και στη συνέχεια θα κλείνετε την εφαρμογή Microsoft Excel.

Δραστηριότητα Ι

- 1. Ανοίξτε την εφαρμογή Microsoft Excel.
- 2. Δημιουργήστε ένα νέο βιβλίο εργασίας.
- 3. Στο κελί Α1 γράψτε τίτλο «ΕΛΕΓΧΟΣ ΠΡΟΟΔΟΥ»
- 4. Στο κελί G2 γράψτε τίτλο «Σχολικό Έτος :».
- 5. Στο κελί Α4 γράψτε τίτλο «Ονοματεπώνυμο :»
- 6. Στο κελί Α5 γράψτε τίτλο «Τμήμα :»
- **7. Αποθηκεύστε** το βιβλίο σας στο φάκελο «Τα έγγραφά μου», δίνοντας **όνομα** «Ο ΕΛΕΓΧΟΣ ΜΟΥ»
- 8. Κλείστε το αρχείο σας
- 9. Κλείστε την εφαρμογή Microsoft Excel

Δραστηριότητα 2

- 1. Στο κελί G2 πληκτρολογήστε Σχολικό Έτος το 2006 2007
- 2. Στο κελί Α4 πληκτρολογήστε Ονοματεπώνυμο «ΑΓΓΕΛΗΣ ΘΕΜΗΣ»
- 3. Στο κελί Α5 πληκτρολογήστε Τμήμα «B1»

Δραστηριότητα 3

- 1. Ανάμεσα στη γραμμή 1 και 2 δημιουργήστε 2 κενές γραμμές.
- 2. Τα περιεχόμενα του κελιού G4 μεταφέρετ
έταστο κελί G3
- 3. Διαγράψτε τη γραμμή 4.
- Ξεκινώντας από το κελί C9 συμπληρώστε με τη σειρά που είναι σημειωμένα, το ένα κάτω από το άλλο τα εξής: Μαθήματα, Θρησκευτικά, Αρχαία Ελληνική Γραμματεία, Ιστορία, Μαθηματικά, Αρχαία Μετάφραση, Αρχαία Πρωτότυπο και Μ.Ο.
- 5. Στο κελί G9 συμπληρώστε τίτλο Α τρίμηνο

Δραστηριότητα 4

- 1. Αυξήστε το ύψος της 1ης γραμμής.
- Συγχρόνως στα κελιά A5 και A6 κάντε το μέγεθος της γραμματοσειράς 12, το χρώμα της γραμματοσειράς έντονο μπλε και το χρώμα φόντου των κελιών ανοιχτό πορτοκαλί.
- 3. Αντιγράψτε τη μορφοποίηση του κελιού Α5 στο κελί G3.
- 4. Επιλέξτε τα κελιά A1 έως I1 και εφαρμόστε «Συγχώνευση και στοίχιση στο κέντρο». Κατόπιν αλλάξτε το μέγεθος της γραμματοσειράς σε 18 και εφαρμόστε Έντονη γραφή.
- 5. Συγχώνευση και στοίχιση στο κέντρο κάντε και για τις ακόλουθες ομάδες κελιών (κάθε ομάδα ξεχωριστά): A5 έως E5, A6 έως E6, G3 έως I3, C9 έως F9, C10 έως F10, C11 έως F11, C12 έως F12, C13 έως F13, C14 έως F14, C15 έως F15 και C16 έως F16. Αφού ολοκληρώσετε τη συγχώνευση και στοίχιση στο κέντρο των ομάδων αυτών αλλάξτε τους τη στοίχιση σε «Στοίχιση αριστερά».

Δραστηριότητα 5

- 1. Τα κελιά με τίτλο «Μαθήματα» και «ΑΤρίμηνο» κάντε τα με Έντονη γραφή. Μεγαλώστε λίγο το πλάτος της στήλης G για να χωράει ολόκληρος ο τίτλος «Α Τρίμηνο».
- 2. Στο κελί G10 συμπληρώστε 19
- 3. Στο κελί G12 συμπληρώστε 17
- 4. Στο κελί G13 συμπληρώστε 17
- 6. Στο κελί G15 συμπληρώστε 16

Δραστηριότητα 6

- 1. Στα κελιά C9 και G9 ορίστε περίγραμμα
- Στην περιοχή κελιών C10 έως G13 ορίστε περίγραμμα, χωρίς να συμπεριλάβετε τις οριζόντιες γραμμές ανάμεσα στις γραμμές 10 έως 13.
- στην περιοχή κελιών C14 έως G15 ορίστε περίγραμμα, χωρίς να συμπεριλάβετε τη γραμμή ανάμεσα στην 14 και 15.

4. Στα κελιά C16 και G16 ορίστε περίγραμμα.

Ι. Σύνθεση Συναρτήσεων

Σε ορισμένες περιπτώσεις χρειάζεται να κάνουμε σύνθεση δύο συναρτήσεων.

Για παράδειγμα, έστω ότι έχουμε τη βαθμολογία ενός μαθητή στο μάθημα της Ιστορίας στα τρία τρίμηνα και στα γραπτά του Ιουνίου. Θέλουμε να βρούμε το Μέσο Όρο στο μάθημα αυτό, ο οποίος πρέπει να στρογγυλοποιηθεί.

N	hicrosof	t Excel - Biß7	\io3					
	Αρχείο αρά <u>θ</u> υρο	<u>Ε</u> πεξεργασία <u>Β</u> οήθεια	Προβολή	Εισαγ <u>ω</u> γή	<u>Μ</u> ορφή	Εργα <u>λ</u> εία	ι <u>Δ</u> εδοι –	μένα 6 ×
	ri 🛛	BIBB	Ř. Þ	B - 🦪	5-0	- 0	Σ -	0
10	- B	≣ ∰€	≪,0 ,00 ,00 →,0	🔄 + 🖄 +	<u>A</u> -			
S	English	to French	- 🛈 🕉	2 -				
	B6	•	fx -					
		А		В		С	D	~
1				ΙΣΤΟΡ	A			
2	A TIMH	NO		14				
3	B TPIM	HNO		13				≡
4	Γ ΤΡΙΜΙ	HNO		14				
5	ΓΡΑΠΤ/	A IOYNIOY		12				
6	ΜΕΣΟΣ	ορος μαο	ΙΜΑΤΟΣ					
7								
8								
9								~
R A	Г н н∖	Φύλλο1 (Φι	ύλλο2 / Φι	ύλλο3 / 💽][>
'Етој	μο				KE	ΦAP		

0		Ô	
🖾 Microsoft Excel - BithAio 3			. D. X
i Aportio Enclapyadia Noofaha	Econych Booch E	ργαχεία δεδαμένο Παράβυρο βαήθαο Πληκτρολογήστε ερώτηση 🖲	- 0 ×
100969444	1 8 2 3 . 3	○ - ○ - 國 은 Σ - 삶 있 論 移 100% 王 ※	
Arial 10 - B	「豆」原著書を	월 99 % ∞ € % 않 课课 8-3• <u>A</u> •	
G English to French . (1)	0	6	
86 • X √ 15 =		Εισαγωγή συνάρτησης	
A	B	ტაიწერეთე თააბი რეთევ:	
1 2 A TIMHNO	14	Πληκτρολογήστε μο σύντομη περιγραφή της ενέργοος που θέλετε να ακτελεστεί και κατόπιν κάντε κλικε στο	±ĩ
3 B TPIMHNO	13	Επλογή χατηγορίας: Σταποτικές	
5 FPARTA IOYNIOY	12	Enkoyh auvdomanc:	
 6 ΜΕΣΟΣ ΟΡΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 7 9 Στο κελί Β6 κάνουμε πρώτα εισαγωγή της συνάρτησης AVERAGE, η οποία θα μας υπολογίσει το Μέσο Όρο των τεσσάρων βαθμών 		AVEDEV EXTRACTA RETACIST RETACIST RETACIST RETACIST RETACIST RETACIST RETACIST AVERACE (number 1 journber 2;) AverBACE (number 1 journber 2;) AverBACE (number 1 journber 2;) AverBACE (number 1 journber 2;) Retacist AverBACE (number 1 journber 2;) Retacist AverBACE (number 1 journber 2;) AverBACE (number 1 journber 2;.	
19 H + + H (DUNO1 / DUNO2 / DU	W03 /		8
EncErpysolo		KEO AP	T Car

Microsoft Excel 8:8Alo3							0	
And Entropy and Tables	Exercisent Bopent Epred 設計系行の低・プロー エロロ目目目目目 日日	yela &ebaµév)•?≠-[∰ 19]% 000	ο Παράθυς 3 (9), Σ • € 1,6 4,6	o got/Reo 쇼타 있다.(요 (3年, 6年) ((104) (1009 (1009 (1009 (1009 (1009) (1		oinn R	. 8 ×
English to French	0.00.00							
Α 1 2 2 A TIMHNO 3 B TPIMHNO 4 f TPIMHNO 5 ΓΡΑΙΤΑ ΙΟΥΝΙΟΥ 6 ΜΕΣΟΣ ΟΡΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18	28 C 1210PIA 14 13 14 13,25 13,25		Ε Όπω όρος βαθμ άρα στρο	ε των τα ιών είν πρέπε γγυλο	ο πουμε εσσάρ γαι δεκ τι να κά ποίησι	ο μέσ ων αδικόα ίνουμε	τος ς,	
19 Η () Η Φάλλο1 (Φάλλο2 (4 Έτομο	01103 /	1].c.		-		API 1	3

El Microsoft Excel - Bißbio3	262
(1) Annio Emferencia Definiti Estevent Month Estevent Atlantic Definition Balt	an Devrocheviers soleron 🗐 🖉 🗙
	1 dia and some in the lite
	34 40 100 1 2 10 2
G English to Transmitter () (3 (2)	
B6 • / =ROUND(AVERAGE(B2:B5),0)	
A B C D E F	G H I
1 IZTOPIA	
2 A TIMINO 14 1	
4 F TPIMHNO 14	
5 FPARTA IOYNIOY 12	
6 ΜΕΣΟΣ ΟΡΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 13	
7	
10	
11 Κάνουμε κλικ μετο ποντίκι	
12 μας στη γραμμή τύπων όπου βρίσκεται ο τύπος της συνάρτησης	
13 που χρησιμοποιήσαμε, μετακνούμε το σημείο εισαγωγής	
14 ROIND βάζαντας όλα το υπόλοιπο που ακολουθοία στ	
16 ζευγάρι παρενθέσεων (), χωρίς να ξεχάσουμε να δηλώσουμε 0	
17 για τον αριθμό των δεκαδικών ψηφίων, ώστε η στρογγωλοποίηση	
18 να γίνει στον πλησιέστερο ακέραιο.	
19	
	× *
Eropo	KEO AP

Δραστηριότητα 7

- 1. Στο κελί G11 εισάγετε με συνάρτηση το μέσο όρο των κελιών G14 και G15
- Το περιεχόμενο του κελιού G11 στρογγυλοποιήστε το με κατάλληλη συνάρτηση στον πλησιέστερο ακέραιο (χωρίς δεκαδικά ψηφία)
- 3. Sto kelí G16 eiságete me sunárthsh to Méso Ord twu kelión G10 éw
ς G13
- 4. Το Μέσο Όρο του κελιού G16 μετατρέψτε τον σε κλασματικό αριθμό

Δραστηριότητα 8

- 1. Στη στήλη Η9 συμπληρώστε τίτλο Β ΤΡΙΜΗΝΟ
- 2. Στο κελί Η10 δώστε βαθμολογία 19 και κατόπιν στα κελιά Η12 έως Η 15 δώστε με τη σειρά τους βαθμούς 18, 17, 16, 17.
- Με τη μέθοδο της αυτόματης συμπλήρωσης, αντιγράψτε το περιεχόμενο του κελιού G11 στο H11 και του κελιού G16 στο κελί H16.

Κάντε κλικ στο κελί H11 και κοίταξε προσεκτικά τη συνάρτηση που αντιγράψατε. Παρατηρήστε ότι το Excel αυτομάτως άλλαξε την περιοχή των κελιών που συμμετέχουν στο μέσο όρο και αντί για τα κελιά G14 και G15 που είχαμε για το Α τρίμηνο, τώρα έχει συμπεριλάβει στο μέσο όρο τα κελιά H14 και H15.

Δραστηριότητα 9

- Μετονομάστε το φύλλο εργασίας στο οποίο δημιουργήσατε τον έλεγχο επίδοσης (Φύλλο1) και δώστε του όνομα «ΕΛΕΓΧΟΣ ΕΠΙΔΟΣΗΣ»
- 2. Μετακινηθείτε στο Φύλλο3. Εισάγετε κείμενο του WordArt και πληκτρολογήστε κείμενο «ΓΡΑΦΙΚΗ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ». Κάντε τη γραμματοσειρά Arial και το μέγεθός της 20.
- 3. Μετακινήστε στην αρχή του φύλλου σας την εικόνα του WordArt και εισάγετε από τη συλλογή έτοιμων εικόνων ClipArt, οποιαδήποτε εικόνα της κατηγορίας «Εκπαίδευση» θέλετε και τοποθετήστε τη κάτω από το κείμενο του WordArt. Αλλάξτε το μέγεθός της και δώστε της ύψος 6 εκ.

Δραστηριότητα ΙΟ

- Στο φύλλο3, σε ένα άδειο κελί κάτω από τις εικόνες, κάντε εισαγωγή γραφήματος στηλών για όλα τα μαθήματα και το μέσο όρο του Α και του Β τριμήνου. Στο γράφημα δώστε τίτλο «ΓΡΑΦΙΚΗ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ», στον άξονα Χ δώστε τίτλο Μαθήματα, ενώ στον άξονα Υ δώστε τίτλο Βαθμολογία. Το γράφημα τοποθετήστε το στο φύλλο εργασίας3.
- Στον άξονα Χ αλλάξτε τον προσανατολισμό της ονομασίας των μαθημάτων και δώστε κλίση 450.
- **3.** Αλλάξτε το χρωματισμό των βαθμών του Α τριμήνου και κάντε τον ροζ, ενώ το χρωματισμό των βαθμών του Β τριμήνου κάντε τον κίτρινο.

4. Δώστε στο Φύλλο3 όνομα «ΓΡΑΦΙΚΗ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ» και μετακίνησε το μετά το φύλλο «ΕΛΕΓΧΟΣ ΕΠΙΔΟΣΗΣ».

Δραστηριότητα II

- Με χρήση φίλτρων, αναζήτησε τα μαθήματα στα οποία ο βαθμός ανά τρίμηνο είναι μεγαλύτερος ή ίσος του 17. Από την αναζήτηση να εξαιρεθεί ο Μ.Ο.
- 2. Καταργήστε το φίλτρο.

КЕФАЛАЮ 3:

Γραφήματα και Παρουσιάσεις



Εισαγωγή

Αγαπητέ μαθητή, αγαπητή μαθήτρια

οι δραστηριότητες που ακολουθούν, όταν ολοκληρωθούν, θα έχουν ως αποτέλεσμα τη δημιουργία ολοκληρωμένης παρουσίασης. Είναι λοιπόν σημαντικό να τις λύσεις με τη σειρά που είναι σημειωμένες, ακολουθώντας τις οδηγίες του καθηγητή σου καθώς επίσης και τα βήματα ένα-ένα.

Δραστηριότητα Ι

- 1. Ανοίξτε την εφαρμογή Microsoft PowerPoint.
- **2. Αποθηκεύστε** την Παρουσίαση1 στο **φάκελο** «Τα έγγραφά μου» δίνοντας όνομα «Η ΠΡΩΤΗ ΜΟΥ ΔΟΚΙΜΗ».
- 3. Κλείστε το αρχείο σας.
- 4. Κλείστε την εφαρμογή Microsoft PowerPoint.

Δραστηριότητα 2

- 1. Ανοίξτε την εφαρμογή Microsoft PowerPoint.
- 2. Ανοίξτε το αρχείο «Η ΠΡΩΤΗ ΜΟΥ ΔΟΚΙΜΗ», το οποίο έχετε αποθηκεύσει στο φάκελο «Τα έγγραφά μου»
- **3.** Αλλάξτε την προβολή της παρουσίασης και από Προβολή κανονική, κάντε τη Προβολή ταξινόμησης διαφανειών. Κατόπιν γυρίστε πάλι σε Προβολή κανονική.
- 4. Αποθηκεύστε το αρχείο σας.
- 5. Κλείστε το αρχείο σας και κατόπιν κλείστε την εφαρμογή Microsoft PowerPoint.

Δραστηριότητα 3

- 1. Ανοίξτε την εφαρμογή Microsoft PowerPoint.
- 2. Δημιουργήστε μια νέα παρουσίαση.
- 3. Εισάγετε πέντε νέες διαφάνειες στην παρουσίασή σας.
- 4. Στην 1η διαφάνεια επιλέξτε διάταξη «Διαφάνεια Τίτλου». Στη 2η επιλέξτε διάταξη «Τίτλος και κείμενο», ενώ στις υπόλοιπες επιλέξτε διάταξη «Τίτλος κείμενο και αντικείμενο».
- 5. Στην 1η διαφάνεια στο πλαίσιο Τίτλου πληκτρολογήστε «Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΟΥ ΘΕΙΟΥ ΜΟΥ».
- 6. Στην 2η διαφάνεια στο πλαίσιο Τίτλου πληκτρολογήστε «ΤΑ ΜΕΛΗ ΤΗΣ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΣ ΤΟΥ» και στο πλαίσιο κειμένου πληκτρολογήστε με κεφαλαία γράμματα:
 - NIKOS ANAFNOSTOY O Θ EIOS MOY

160

- ΜΑΡΙΑ ΑΓΑΠΙΟΥ Η ΘΕΙΑ ΜΟΥ
- EAENH ANAGNWSTOY H $\Xi A \Delta E A \Phi H MOY$
- IOPDANHS ANAGNOSTOY O EADEAPOS MOY
- Στην 3η διαφάνεια, στο πλαίσιο Τίτλου πληκτρολογήστε «ΝΙΚΟΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ» και στο πλαίσιο Κειμένου «ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Καθηγητής».
- 8. Στην 4η διαφάνεια, στο πλαίσιο Τίτλου πληκτρολογήστε «ΜΑΡΙΑ ΑΓΑΠΙΟΥ» και στο πλαίσιο Κειμένου «ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Ιδιωτική Υπάλληλος».
- 9. Στην 5η διαφάνεια, στο πλαίσιο Τίτλου πληκτρολογήστε «ΕΛΕΝΗ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ» και στο πλαίσιο Κειμένου «ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Γιατρός».
- 10. Στην6ηδιαφάνεια, στο πλαίσιο Τίτλου πληκτρολογήστε «ΙΟΡΔΑΝΗΣΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ» και στο πλαίσιο Κειμένου «ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Ιδιωτικός Υπάλληλος».
- Τέλος, αποθηκεύστε το αρχείο σας δίνοντας όνομα «Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΟΥ ΘΕΙΟΥ ΜΟΥ», κλείστε το και κατόπιν κλείστε την εφαρμογή Microsoft PowerPoint.

Δραστηριότητα 4

- 1. Ανοίξτε το αρχείο σας «Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΟΥ ΘΕΙΟΥ ΜΟΥ».
- Στην 3η διαφάνεια, στο Πλαίσιο Αντικειμένου ζητήστε εισαγωγή εικόνας ClipArt. Από την κατηγορία «Επάγγελμα» επιλέξτε το τελευταίο επάγγελμα της τελευταίας σειράς.
- 3. Στην 4η διαφάνεια, στο Πλαίσιο Αντικειμένου εισάγετε το 30 ClipArt της 1ης σειράς.
- 4. Στην 5η διαφάνεια εισάγετε το τελευταίο ClipArt της 2ης σειράς.
- 5. Στην 6η διαφάνεια εισάγετε το 20 ClipArt της τελευταίας σειράς.
- Τέλος, αποθηκεύστε το αρχείο σας, κλείστε το και κλείστε την εφαρμογή Microsoft PowerPoint.

Δραστηριότητα 5

- 1. Ανοίξτε το αρχείο σας «Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΟΥ ΘΕΙΟΥ ΜΟΥ».
- 2. Εισάγετε μια νέα διαφάνεια.

- 3. Στη νέα διαφάνεια εισάγετε Οργανόγραμμα.
- 4. Μετατρέψτε τη διάταξη του οργανογράμματος σε «Προεξοχή στα δεξιά»
- **5.** Εισάγετε μέσα τα ονόματα των μελών της οικογένειας του θείου σας με τη σειρά που υπάρχουν στη διαφάνεια 2.
- 6. Βάλτε φόντο στα αυτόματα σχήματα του οργανογράμματος Ώχρα.
- 7. Προβάλετε την παρουσίασή σας.
- 8. Αποθηκεύστε το αρχείο σας, κλείστε το και κατόπιν κλείστε την εφαρμογή Microsoft PowerPoint.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4: Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΤΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ





<u>Ερώτηση</u>

Σε ποιο κατά τη γνώμη σας από τα ακόλουθα επαγγέλματα δεν χρησιμοποιείται ο υπολογιστής;

- α) Γραφίστας
- β) Οικοδόμος
- γ) Τραπεζικός Υπάλληλος
- δ) Οδοκαθαριστής

Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ENOTHTA I:

ΓΝΩΡΙΖΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΩΣ ΕΝΙΑΙΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

- ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

```
Writeln ('Give mark of the lesson');
Readln (Mark);
While Mark>=0 do
Begin
Athrisma:=Athrisma + Mark;
Plithos_mathimaton:=Plithos_mathimaton+1;
Writeln ('Give mark of the lesson');
Readln (Mark);
End;
If plithos_mathimaton>0 then
Begin
Mesos_oros:=Athrisma/Plithos_mathimaton;
Write ('Mesos oros :',Mesos_oros:8:2);
End
```

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι:

Εισαγωγή στην έννοια του αλγόριθμου και στον προγραμματισμό



Ι. Η Έννοια του Αλγόριθμου

Συνταγή μαγειρικής

Ρύζι πιλάφι (οδηγίες πάνω στο πακέτο)
1 Βράζετε 2 +1/2 φλιτζάνια νερό με αλάτι
2 Προσθέτετε 1 φλιτζάνι ρύζι και ανακατεύετε
4 Χαμηλώνετε πολύ τη φωτιά
3 Σκεπάζετε και αφήνετε να βράσει για 20 λεπτά περίπου
έως ότου απορροφήσει όλο το νερό
5 Προσθέτετε το βούτυρο και ανακατεύετε ελαφρά

<u>Ερώτηση Ι</u>

Τι είναι ο αλγόριθμος;

Ερώτηση 2

Ένας αλγόριθμος πρέπει να είναι:

A) _	
B) _	
Г)_	
Δ)	
E) _	
Z)	

Ερώτηση 3

Ένας αλγόριθμος μπορεί να περιγραφεί με

A)_____ B)_____

Ερώτηση 4

Αντιστοιχίστε τις λέξεις της αριστερής στήλης με τις λέξεις της δεξιάς στήλης.

Α) Οβάλ

Δ) Ρόμβος

1. Είσοδος

B) Ορθογώνιο

- 2. Ερώτηση
- Γ) Πλάγιο παραλληλόγραμμο
- 3. Τέλος4. Διαδικασία
- <u>Ερώτηση 5</u>

Οι δέκα εντολές αποτελούν αλγόριθμο; Αιτιολογήστε την απάντηση σας.

Ερώτηση 6

Επιλέξτε τις σωστές απαντήσεις

- Α) Η ψευδογλώσσα είναι κατανοητή από τον υπολογιστή
- B) Η ψευδογλώσσα είναι κατανοητή από το άνθρωπο
- Γ) Η ψευδογλώσσα είναι ένας τρόπος σύνταξης ενός προγράμματος
- Δ) Η ψευδογλώσσα είναι ένας τρόπος περιγραφής ενός αλγόριθμου

Ερώτηση 7

Περιγράψτε σε μορφή αλγόριθμου την πρόσθεση δύο αριθμών.

Ερώτηση 8

Περιγράψτε σε μορφή αλγόριθμου τον τρόπο υπολογισμού του εμβαδού ενός τριγώνου.

2. Η Έννοια του Προγράμματος



<u>Ερώτηση Ι</u>

Τι είναι ένα πρόγραμμα;

Ερώτηση 2

Βάλτε στη σωστή σειρά τις βασικές φάσεις ανάπτυξης ενός προγράμματος

- Α. Κωδικοποίηση αλγόριθμου
- Β. Εκσφαλμάτωση και συντήρηση προγράμματος
- Γ. Ανάλυση του προβλήματος
- Δ. Σχεδιασμός αλγόριθμου

3. Γλώσσες προγραμματισμού



Ερώτηση Ι

Η μόνη γλώσσα που καταλαβαίνει ο υπολογιστής είναι η γλώσσα μηχανής.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

Ερώτηση 2

Αναφέρετε τρία χαρακτηριστικά της γλώσσας μηχανής.

Ερώτηση 3

Συμπληρώστε τα κενά:

Στη γλώσσα Assembly οι εντολές αποτελούνται από _____.

Η γλώσσα Assembly είναι _____ για το άνθρωπο.

Στις γλώσσες υψηλού επιπέδου οι εντολές χρησιμοποιούν _____ από την Αγγλική γλώσσα και _____ από τα μαθηματικά.

Οι γλώσσες υψηλού επιπέδου είναι _____ για τον άνθρωπο.

Ερώτηση 4

Ποιοι λόγοι επέβαλαν τη δημιουργία πολλών γλωσσών προγραμματισμού;

Ερώτηση 5

Αναφέρετε τουλάχιστον τέσσερις γλώσσες υψηλού επιπέδου.

<u>Απάντηση</u>:



Ερώτηση 6

Γιατί υπάρχουν οι μεταγλωττιστές;

Ερώτηση 7

Ποια είναι τα δύο είδη μεταγλωττιστών;

<u>Απάντηση</u>:

A) _____

B)_____

Ερώτηση 8

Ο μεταφραστής μεταφράζει και εκτελεί εντολή - εντολή τις εντολές που δίνει ο χρήστης.

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

КЕФАЛАЮ 2:

Ο προγραμματισμός στην πράξη



Ι. Βασικές έννοιες προγραμματισμού

Εντολή Εισόδου Εντολή Εξόδου Εκχώρηση τιμής

Ερώτηση Ι

Επιλέξτε τη σωστή απάντηση.

Α. Μια μεταβλητή έχει μία και μόνο τιμή.

Β. Μία μεταβλητή μπορεί να αλλάξει πολλές φορές τιμή.

Ερώτηση 2

Η αλγεβρική παράσταση: (3X+5):(X+2) ...αν γραφεί σε ένα πρόγραμμα με τη μορφή: (3X+5)/(X+2) είναι σωστή;

Ερώτηση 3

Σ' ένα πρόγραμμα υπάρχουν οι εντολές:

```
Α ← «πολλά»
Β ← «λίγα»
Γράψε «Όποιος πάει για τα », Α, « χάνει και τα », Β.
Γράψε «Όποιος πάει για τα », Β, « χάνει και τα », Α.
```

Μετά την εκτέλεση των εντολών τι θα τυπωθεί;

Ερώτηση 4

Μέσα σ' ένα πρόγραμμα υπάρχουν οι παρακάτω εντολές:

X ← 5

X ← X + 2 Y ← 8 Z ← X + Y Γράψε Ζ

Μετά την εκτέλεση των εντολών τι θα τυπωθεί; Δικαιολογήστε την απάντηση σας.

Ερώτηση 5

Να γράψετε έναν αλγόριθμο που θα εισάγει δύο αριθμούς θα υπολογίζει το πηλίκο τους και θα το τυπώνει.

Ερώτηση 6

Ναγράψετε έναν αλγόριθμο που θα εισάγει το μήκος και το πλάτος ενός παραλληλογράμμου, θα υπολογίζει το εμβαδό τους και θα το τυπώνει.

Ερώτηση 7

Να γράψετε έναν αλγόριθμο που θα εισάγει τη ακτίνα ενός κύκλου, θα υπολογίζει την περίμετρο του κύκλου και θα την τυπώνει.

Ερώτηση 8

Να γράψετε έναν αλγόριθμο που θα εισάγει την τιμή ενός προϊόντος και την τιμή του ΦΠΑ, θα υπολογίζει την συνολική αξία του προϊόντος και θα την τυπώνει.

2.Δομή επιλογής



<u>Ερώτηση Ι</u>

Κωδικοποιήστε σε παράσταση συνθήκης τις παρακάτω προτάσεις:

Το Σύνολο είναι μικρότερο του 100

Το ύψος είναι μεγαλύτερο του 160

Ο βαθμός είναι μεγαλύτερος ή ίσος του 10

Ο αριθμός είναι διάφορος του μηδενός

Ερώτηση 2

Να γράψετε έναν αλγόριθμο που εισάγει δύο αριθμούς και τυπώνει το μεγαλύτερο από τους δύο.

Ερώτηση 3

Να γράψετε έναν αλγόριθμο που θα υπολογίζει και θα τυπώνει την λύση της εξίσωσης α' βαθμού αχ+β=0.

<u>Ερώτηση 4</u>

Να γράψετε έναν αλγόριθμο που θα εισάγει το έτος γέννησης και το έτος που διανύουμε, θα υπολογίζει την ηλικία του χρήστη και αν αυτή είναι μεγαλύτερη του 18 να τυπώει ένα μήνυμα που να λέει «Είσαι ενήλικος» αλλιώς να τυπώνει το μήνυμα «Είσαι ανήλικος».

<u>Ερώτηση 5</u>

Να γράψετε έναν αλγόριθμο που θα ζητάει από το χρήστη την ακτίνα ενός κύκλου στη συνέχεια θα υπολογίζει το εμβαδό ή την περίμετρο του κύκλου ανάλογα με την επιθυμία του χρήστη.

3. Δομή επανάληψης

Ερώτηση Ι

Σ' ένα πρόγραμμα υπάρχουν οι παρακάτω εντολές:

M ← 1 Όσο M <= 10 M ← M + 1 Επανέλαβε

Πόσες φορές θα εκτελεστεί ο βρόχος;

α) 2

β) 10

γ) 9

δ) άπειρες

Ερώτηση 2

Σ' ένα πρόγραμμα υπάρχουν οι παρακάτω εντολές:

```
\begin{array}{rcl} \mbox{M} &\leftarrow 1 \\ & & & \\ \mbox{Oso} & \mbox{M} &<= \mbox{M} &+ \ 1 \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\ & & & \\
```

Πόσες φορές θα εκτελεστεί ο βρόχος;

α) 21

β) 10

γ) 11

δ) άπειρες

Ερώτηση 3

Να γράψετε έναν αλγόριθμο που θα υπολογίζει την προπαίδεια ενός αριθμού και θα την τυπώνει.
Ερώτηση 4

Να γράψετε έναν αλγόριθμο που θα υπολογίζει το διάστημα ανά δευτερόλεπτο που διανύει ένα σώμα μέσα στα 10 πρώτα δευτερόλεπτα της κίνησης του, αν βρίσκεται σε ελεύθερη πτώση και θα το τυπώνει.

<u>Ερώτηση 5</u>

Να γράψετε έναν αλγόριθμο που θα υπολογίζει το άθροισμα από το 1 έως το 10 και θα το τυπώνει.

Ερώτηση 6

Να γράψετε έναν αλγόριθμο που θα ζητάει τους βαθμούς ενός μαθητή, θα υπολογίζει το μέσο όρο της βαθμολογίας του και θα τον τυπώνει.

Υπόδειζη: Για να σταματήσετε την εισαγωγή βαθμών χρησιμοποιήστε το τέχνασμα του να δώσετε ένα αρνητικό αριθμό ως βαθμό

ENOTHTA 2:

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ



ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι:

Προγραμματιστικό Περιβάλλον MicroWorlds Pro



Ι. Γνωριμία με το Περιβάλλον

Δραστηριότητα Ι

- 1. Ανοίξτε την εφαρμογή MicroWorlds Pro
- 2. Δημιουργήστε στη σελίδα σας το ακόλουθο σχέδιο



- 3. Αποθηκεύστε το σχέδιό σας δίνοντας όνομα «ΕΞΟΧΗ»
- 4. Κλείστε την εφαρμογή MicroWorlds Pro

Δραστηριότητα 2

- 1. Ανοίξτε την εφαρμογή MicroWorlds Pro
- 2. Ανοίξτε το αρχείο σας με όνομα «ΕΞΟΧΗ»
- 3. Δημιουργήστε στη σελίδα σας τέσσερις χελώνες και τοποθετήστε τις δύο στον ορίζοντα και τις άλλες δυο στο έδαφος με την εξής σειρά: κάτω αριστερά, κάτω δεξιά, πάνω αριστερά, πάνω αριστερά.



4. Αποθηκεύστε το αρχείο σας και κατόπιν κλείστε την εφαρμογή MicroWorlds Pro

Δραστηριότητα 3

- 1. Ανοίξτε την εφαρμογή MicroWorlds Pro
- 2. Ανοίξτε το αρχείο σας με όνομα «ΕΞΟΧΗ»
- 3. Δώστε στη χελώνα η οποία βρίσκεται κάτω αριστερά τη μορφή «Αθλητής1»
- 4. Δώστε στη χελώνα η οποία βρίσκεται κάτω δεξιά τη μορφή «σκύλος1»
- 5. Δώστε στη χελώνα η οποία βρίσκεται πάνω αριστερά τη μορφή «πουλί1»
- 6. Δώστε στη χελώνα η οποία βρίσκεται πάνω δεξιά τη μορφή «πεταλούδα1»
- 7. Αποθηκέυστε το αρχείο σας
- 8. Κλείστε την εφαρμογή MicroWorlds Pro

Δραστηριότητα 4

- 1. Ανοίξτε την εφαρμογή MicroWorlds Pro
- 2. Ανοίξτε το αρχείο σας με όνομα «ΕΞΟΧΗ»
- 3. Ανοίξτε το παράθυρο ιδιοτήτων της κάθε χελώνας και συμπληρώστε στον πίνακα που ακολουθεί τα στοιχεία που σας ζητούνται. Τον πίνακα αυτό σημειώστε τον σε ένα χαρτί. Τα στοιχεία του θα τα χρειαστείτε στην επόμενη Δραστηριότητα

ΜΟΡΦΗ ΧΕΛΩΝΑΣ	ΟΝΟΜΑ ΧΕΛΩΝΑΣ				

2. Βασικές Εντολές της LOGO

ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΝΤΟΛΗΣ	ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ
ΣτΚή ΣτυλόΚάτα		Η χελώνα αφήνει αποτυπώματα καθώς
Ζίκ η Ζιυλοκαίω		κινείται
ΣτΑ ή Στυλό Αυγο		Η χελώνα δεν αφήνει αποτυπώματα καθώς
		κινείται
ΣβΓ ή ΣβήσεΓοαωικά		Σβήνει τα γραφικά και η χελώνα
Δρι η Δρησει ραφικά		επανέρχεται στην αρχική της θέση
Σβε ή ΣβήσεΕντολές		Σβήνει ότι υπάρχει στην περιοχή εντολών
Κέντρο		Η χελώνα πηγαίνει στο κέντρο της σελίδας
Πάγωσε		Η χελώνα μένει «παγωμένη»
Ξεπάγωσε		Η χελώνα «ξεπαγώνει»
		Η χελώνα αποτυπώνει το σχήμα της στην
		οθόνη, το οποίο το βλέπουμε αν την
Σφρ η Σφραγιοα		μετακινήσουμε και το οποίο εκτυπώνεται
		αν εκτυπώσουμε τη σελίδα μας
ΑπΧ ή ΑπόκρυψηΧελώνας		Αποκρύπτεται η χελώνα
ΕμΧ ή ΕμφάνισηΧελώνας		Εμφανίζεται η χελώνα

ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΝΤΟΛΗΣ	ΠΑΡΑΛΕΙΓΜΑ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ				
ΘέσεΘέση [χ ψ]	ΘέσεΘέση [-38	Η χελώνα μετακινείται ως προς το κέντρο				
	-21]	της σελίδας 38 πίξελς αριστερά και 21				
		πίξελς κάτω				
ΘέσεΧ αριθμός	ΘέσεΧ 100	Η χελώνα μετακινείται ως προς το κέντρο				
		της σελίδας 100 πίξελς δεξιά				
ΘέσεΨ αριθμός	ΘέσεΨ 100	Η χελώνα μετακινείται ως προς το κέντρο				
		της σελίδας 100 πίξελς πάνω				
ΘέσεΠάχοςΣτυλό αριθμός	ΘέσεΠάχοςΣτυλό	Η χελώνα αφήνει αποτύπωμα μεγέθους				
	100	100 πίξελς				
ΘέσεΧρ ή ΘέσεΧρώμα	ΘέσεΧρ	Το χρώμα της χελώνας γίνεται κόκκινο				
"όνομα ή ΘέσεΧρ αριθμός	"κόκκινο ή					
	ΘέσεΧρ 117					
ΘέσεΜέγεθος αριθμός	ΘέσεΜέγεθος 15	Το μέγεθος της χελώνας γίνεται 15 πίξελς				
		(εξ ορισμού είναι 40 πίξελς)				
ΘέσεΦντ ''όνομα ή ΘέσεΦντ	ΘέσεΦντ	Ορίζει το χρώμα του φόντου σε γαλάζιο				
109	"γαλάζιο ή					
	ΘέσεΦντ 109					

ΘέσεΣχήμα αριθμός	θέσεΣχήμα 10	Εμφανίζεται στην οθόνη το σχήμα με			
ή ΘέσεΣχήμα ''όνομα	ή ΘέσεΣχήμα	αριθμό 10 και όνομα «λεωφορείο»			
σχήματος	"λεωφορείο				
Πάγωσεφόντο ή πάγωσεφντ		Προστατεύεται το φόντο της εργασίας από			
		διαγραφή ή σβήσιμο			
Ξεπάγωσεφόντο ή		Το φόντο γίνεται διαθέσιμο για			
ξεπάγωσεφντ		επεξεργασία και μεταβολές			

ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΝΤΟΛΗΣ	ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ				
μπ ή μπροστά αριθμός	μπροστά 100	Η χελώνα κινείται μπροστά κατά 100				
		πίξελς				
πι ή πίσω αριθμός	πίσω 100	Η χελώνα κινείται πίσω κατά 100 πίξελς				
δε ή δεξιά αριθμός	δεξιά 90	Η χελώνα γυρίζει δεξιά κατά 90ο				
αρ ή αριστερά αριθμός	αριστερά 90	Η χελώνα γυρίζει αριστερά κατά 90ο				
Επανάλαβε αριθμός [λίστα	Επανάλαβε 3 [μπ	Η χελώνα σχηματίζει ισόπλευρο τρίγωνο				
οδηγιών]	30 δε 120]	με πλευρά 30 πίξελς				
ΘέσεΚτθ ή θέσεΚατεύθυνση	ΘέσεΚατεύθυνση	Η χελώνα στρέφεται κατά 60ο δεξιά σε				
αριθμός	60	σχέση με το κέντρο της σελίδας				
Δείξε Κατεύθυνση		Στο πλαίσιο εντολών επιστρέφει ένας				
		αριθμός σε μοίρες που δείχνει ποια				
		κατεύθυνση έχει η χελώνα σε σχέση με το				
		κέντρο της σελίδας				
Όνομα χελώνας, Δείξε	Χ1, Δείξε	Στο πλαίσιο εντολών επιστρέφει ένας				
Κατεύθυνση Κατεύθυνση		αριθμός σε μοίρες που δείχνει ποια				
		κατεύθυνση έχει η χελώνα 1 σε σχέση με				
		το κέντρο της σελίδας				

ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΝΤΟΛΗΣ	ΠΑΡΑΛΕΙΓΜΑ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ				
όνομα χελώνας, Σφρ λίστα	Χ2, σφρ μπ 100	Η χελώνα 2 αφήνει το αποτύπωμά της				
οδηγιών ή όνομα χελώνας,	δε 90	στην αρχική θέση, πηγαίνει 100 πίξελς				
Σφραγίδα λίστα οδηγιών		μπροστά και στρέφεται 900 δεξιά				
όνομα χελώνας, γέμισε	Χ1, γέμισε	Η χελώνα 1 γεμίζει μια περιοχή με το				
		χρώμα της (το χρώμα της χελώνας είναι εξ				
		ορισμού μαύρο)				
Περίμενε αριθμός	Περίμενε 5	Η χελώνα σταματάει για 5 δέκατα του				
		δευτερολέπτου την κίνησή της				
Εκτέλεσε εντολή ή εκτέλεσε	Εκτέλεσε	Με κλικ πάνω στη χελώνα θα εκτελεστούν				
όνομα Πλαισίου Κειμένου	αθροιστής	οι εντολές που υπάρχουν στο πλαίσιο				
		κειμένου με όνομα αθροιστής				

<u>Ερώτηση Ι</u>

Για να σβηστούν τα γραφικά από τη σελίδα μας χρησιμοποιούμε την εντολή

α) ΣβήσεΕντολέςβ) ΣβήσεΓραφικάγ) ΣτυλόΆνω

<u>Ερώτηση 2</u>

Για να εκτελεστούν οι εντολές που περιέχονται σε ένα Πλαίσιο Κειμένου με όνομα «Κίνηση», η εντολή που θα συντάζουμε είναι η Εκτέλεσε Κίνηση

Σωστό 🗆 Λάθος 🗆

3. Απόδοση Φυσικής Κίνησης στη Χελώνα

Πολλές εικόνες της καρτέλας Γραφικών είναι διπλές ή πολλαπλές, αναπαριστάνοντας την ίδια μορφή σε διαφορετικές στάσεις. Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε στη σελίδα μας μια χελώνα η οποία θα έχει φυσική κίνηση, π.χ. μιας μέλισσας που πετάει, τότε ακολουθούμε την εξής διαδικασία:

$1o\varsigma\,TPO\Pi O\Sigma$

- 1. Dínoume sth celúna thn 1^{η} morgh.
- 2. Από την καρτέλα Γραφικά επιλέγουμε τη 2^η μορφή, πατάμε και κρατάμε πατημένο το Shift από το πληκτρολόγιο και κάνουμε κλικ πάλι πάνω στη χελώνα. Τώρα η χελώνα έχει ενσωματώσει και τις δύο στάσεις. Αν οι διαθέσιμες στάσεις είναι περισσότερες από δύο, επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία και για τις υπόλοιπες για να τις ενσωματώσουμε στη χελώνα.
- 3. Από το κέντρο εντολών δίνουμε στη χελώνα την κατεύθυνση που θέλουμε, ανάλογα με την κατεύθυνση του αντικειμένου που θα τεθεί σε κίνηση. (<u>Υπενθύμιση</u>: κάθε χελώνα που δημιουργούμε έχει κατεύθυνση προς τα πάνω), π.χ. χ2, αριστερά 90 ή κάνουμε χρήση της εντολής «ΘέσεΚατεύθυνση»: χ2, θέσεκατεύθυνση 270 (για να πάρει η χελώνα κατεύθυνση 90 μοίρες αριστερά σε σχέση με το κέντρο της σελίδας).
- 4. Κάνουμε δεξί κλικ πάνω στη χελώνα και δηλώνουμε Κινούμενη εικόνα.
- 5. Κάνουμε κλικ πάνω στη χελώνα και αρχίζει η κίνηση
- Για να σταματήσουμε την κίνηση της χελώνας ή κάνουμε κλικ πάνω της ή κάνουμε κλικ στο κουμπί Διακοπή όλων της Γραμμής Εργαλείων.



2ος ΤΡΟΠΟΣ

- Από την καρτέλα Γραφικά επιλέγουμε τη 2^η μορφή, πατάμε και κρατάμε πατημένο το Shift από το πληκτρολόγιο και κάνουμε κλικ πάλι πάνω στη χελώνα. Τώρα η χελώνα έχει ενσωματώσει και τις δύο στάσεις. Αν οι διαθέσιμες στάσεις είναι περισσότερες

από δύο, επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία και για τις υπόλοιπες για να τις ενσωματώσουμε και αυτές στη χελώνα.

- 3. Από το παράθυρο ιδιοτήτων της κάθε χελώνας (εμφανίζεται με δεξί κλικ και ζητώντας Επεξεργασία) δίνουμε την κατεύθυνση που θέλουμε, ανάλογα με την κατεύθυνση του αντικειμένου που θα τεθεί σε κίνηση. (<u>Υπενθύμιση</u>: κάθε χελώνα που δημιουργούμε έχει κατεύθυνση προς τα πάνω), π.χ. χ2, αριστερά 90 ή χ2, θέσεκατεύθυνση 270.
- Δημιουργούμε ένα Πλαίσιο Κειμένου με όνομα π.χ. «κείμενο1», στο οποίο πληκτρολογούμε την εντολή για κίνηση της κάθε χελώνας, π.χ. χ1, μπροστά 5 περίμενε 0,01.
- 5. Δημιουργούμε μια χελώνα η οποία θα παίξει το ρόλο του κουμπιού «αρχή κίνησης και τέλος κίνησης» σε κάθε πάτημά της και στην οποία δίνουμε την οδηγία «εκτέλεσε κείμενο1» και την κατάλληλη μορφή, π.χ. του πολύεδρου
- 6. Αφού ελέγξουμε τα αποτελέσματα και όλα δουλεύουν σωστά, μπορούμε να κάνουμε αόρατο το Πλαίσιο Κειμένου κάνοντας δεξί κλικ μέσα επιλέγοντας Επεξεργασία και κάνοντας κλικ στο κουτάκι Ορατό για να φύγει η επισήμανση.

Όνομα: κείμενο1	_
🔽 Εμφάνιση ονόματος	
🔲 Διαφανές	
Ορατό ΟΚ	Акиро

Δραστηριότητα 5

- 1. Ανοίξτε την εφαρμογή MicroWorlds Pro
- 2. Ανοίξτε το αρχείο σας με όνομα «ΕΞΟΧΗ»
- 3. Δώστε σε κάθε χελώνα όλες τις διαθέσιμες μορφές από την Καρτέλα Γραφικών.
- **4.** Δώστε σε κάθε χελώνα αρχική κατεύθυνση, σύμφωνα με τον πίνακα που ακολουθεί, χρησιμοποιώντας κατάλληλες εντολές στο παράθυρο οδηγιών της κάθε χελώνας.

Αθλητής1 κατεύθυνση Δεξιά

Σκύλος1 κατεύθυνση Αριστερά

Πουλί1 κατεύθυνση Δεξιά

Μέλισσα1 κατεύθυνση Πάνω

Το όνομα κάθε χελώνας το έχετε από την προηγούμενη Δραστηριότητα4.

- 5. Χρησιμοποιήστε Πλαίσιο Κειμένου για να πληκτρολογήσετε τις εντολές που θα θέσουν σε κίνηση τις χελώνες.
- **6.** Δημιουργήστε μια χελώνα, δώστε της τη μορφή του πολύεδρου *και* δώστε της οδηγία να εκτελούνται οι εντολές που υπάρχουν στο Πλαίσιο Κειμένου.
- 7. Αποθηκεύστε το αρχείο σας και κλείστε την εφαρμογή MicroWorlds Pro.

4. Υπολογισμός Γωνίας Περιστροφής της Χελώνας

Η γωνία κατά την οποία περιστρέφεται η χελώνα, είναι η εξωτερική. Για να ολοκληρώσει η χελώνα τη διαδρομή της γύρω από ένα **απλό κλειστό σχήμα**, και να επιστρέψει στην αρχική της θέση και κατεύθυνση, πρέπει η συνολική περιστροφή της να είναι 360° ή ένα πολλαπλάσιο των 360°.

Για παράδειγμα, αν θέλουμε να δημιουργήσουμε ένα τετράγωνο, για να υπολογίσουμε τη γωνία περιστροφής της χελώνας, θα σκεφτούμε ως εξής: το τετράγωνο έχει 4 γωνίες ίσες, άρα η γωνία περιστροφής της χελώνας θα είναι: 360° : 4 = 90°

<u>Άσκηση Ι</u>

Συντάξτε πρόγραμμα με το οποίο να δημιουργείται ισόπλευρο τρίγωνο πλευράς 100 πίξελς. Κατόπιν ανοίξτε το πρόγραμμα MicroWorlds Pro και πληκτρολογήστε το πρόγραμμα που ετοιμάσατε, στο προγραμματιστικό περιβάλλον, για να δείτε το αποτέλεσμα. Αν έχετε συντάξει σωστά το πρόγραμμα, στη σελίδα σας θα εμφανιστεί το ακόλουθο σχήμα:



Υπολογισμός γωνίας περιστροφής της χελώνας:

<u> Аокηоη 2</u>

Συντάξτε πρόγραμμα με το οποίο να δημιουργείται ένα **ισόπλευρο τρίγωνο** πλευράς **100 πίξελς**, δίνοντας **αρχική κατεύθυνση** στη χελώνα **30**°. Το αποτέλεσμα θα είναι το σχήμα:



<u>Άσκηση 3</u>

Συντάξτε πρόγραμμα με το οποίο να δημιουργείται κανονικό δεκάγωνο πλευράς **50 πίξελς** και **βήμα** χελώνας **50**. Το αποτέλεσμα θα είναι:



Υπολογισμός γωνίας περιστροφής της χελώνας:

5. Δημιουργία Αστεριού με 5 Κορυφές

Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε ένα αστέρι με 5 κορυφές και πλευρά π.χ. 100 πίξελς, τότε η χελώνα για να επανέλθει στην αρχική της θέση και κατεύθυνση, θα πραγματοποιήσει 2 ολικές περιστροφές, δηλαδή γωνία 2 x 360° = 720°.

Έτσι, η γωνία περιστροφής της χελώνας θα είναι: 720° : $5 = 144^\circ$.

Η εντολή για τη δημιουργία του 5κορφου αστεριού είναι:



Μπορούμε να δημιουργήσουμε αστέρια με περισσότερες από 5 κορυφές, αρκεί να θυμόμαστε τα εξής για να υπολογίσουμε σωστά τη γωνία περιστροφής της χελώνας:

Τα αστέρια έχουν μονό αριθμό κορυφών, δηλαδή 5, 7, 9, Για κάθε δύο κορυφές που προσθέτουμε στο αστέρι μας, η χελώνα κάνει μια επιπλέον πλήρη περιστροφή των 360°. Για παράδειγμα στο αστέρι με τις 5 κορυφές η χελώνα έκανε συνολική περιστροφή 2 x $360^\circ = 720^\circ$. Για αστέρι με 7 κορυφές, η χελώνα θα πραγματοποιήσει συνολική περιστροφή 3 x $360^\circ = 1080^\circ$, ενώ για αστέρι με 9 κορυφές, η χελώνα θα πραγματοποιήσει συνολική περιστροφή 4 x $360^\circ = 1440^\circ$.

<u>Άσκηση Ι</u>

Συντάξτε πρόγραμμα με το οποίο να δημιουργείται **αστέρι** με **9 κορυφές** και **βήμα** χελώνας **50**. Το αποτέλεσμα θα είναι:



<u>Υπολογισμός γωνίας περιστροφής της χελώνας:</u>

<u>Άσκηση 2</u>

Συντάξτε πρόγραμμα για τη δημιουργία **5 τετραγώνων διαφορετικού προσανατολισμού** πλευράς **100 πίξελς**



<u>Υπολογισμός γωνίας περιστροφής της χελώνας:</u>

<u>6. Μέτρηση των ψηφίων ενός αριθμού ή των χαρακτήρων</u> μιας λέξης

Η εντολή με την οποία μετράμε τους χαρακτήρες μιας λέξης ή το πλήθος των ψηφίων ενός αριθμού είναι η **μέτρησε**. Η σύνταξή της είναι:

• Για παράδειγμα αν στο κέντρο εντολών πληκτρολογήσουμε:

```
δείξε μέτρησε 12569
```

```
θα λάβουμε απάντηση 5
```

• Αν πληκτρολογήσουμε:

```
δείξε μέτρησε "Καλημέρα
```

θα λάβουμε απάντηση **8**

Το ίδιο αποτέλεσμα θα έχουμε αν δημιουργήσουμε μια μεταβλητή πρώτα με την εντολή **κάντε** ή δημιουργήσουμε ένα **Πλαίσιο Κειμένου** με κάποιο όνομα.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

κάντε "όνομα "Γιάννης
 δείξε μέτρησε :όνομα
 Απάντηση στο κέντρο εντολών: 7

7. Επιλογή του πρώτου χαρακτήρα μιας λέξης ή του πρώτου ψηφίου ενός αριθμού

Αν έχουμε δώσει μια τιμή σε μια μεταβλητή και θέλουμε να εμφανίσουμε τον πρώτο χαρακτήρα της είτε είναι αριθμός είτε είναι λέξη, χρησιμοποιούμε την εντολή

δείξε πρώτο :όνομα μεταβλητής

...αρκεί να έχουμε δημιουργήσει πρώτα την μεταβλητή και να της έχουμε δώσει και μια τιμή.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Να δημιουργηθεί μια μεταβλητή με όνομα *ΕΠΩΝΥΜΟ* και κατόπιν να εμφανίζεται ο πρώτος της χαρακτήρας.

- Δημιουργούμε την μεταβλητή με την εντολή: κάντε "ΕΠΩΝΥΜΟ "Παπαδόπουλος στο κέντρο εντολών.
- Πληκτρολογούμε σαν 2η εντολή την δείξε πρώτο :ΕΠΩΝΥΜΟ και πατάμε το Enter.
 Στην επόμενη γραμμή εμφανίζεται το γράμμα Π.

8. Επιλογή του τελευταίου χαρακτήρα μιας λέξης ή του τελευταίου ψηφίου ενός αριθμού

Η εντολή για τον εντοπισμό του τελευταίου χαρακτήρα μιας λέξης ή του τελευταίου ψηφίου ενός αριθμού είναι:

δείξε τελευταίο : όνομα μεταβλητής

...αρκεί να έχουμε δημιουργήσει πρώτα όπως είπαμε την μεταβλητή και να της έχουμε δώσει και μια τιμή.

<u>Άσκηση Ι</u>

Να δημιουργηθεί μια μεταβλητή με όνομα αριθμός και να της δοθεί τιμή 65,369. Κατόπιν να εμφανίζεται στο κέντρο εντολών το τελευταίο ψηφίο του αριθμού.

9. Επιλογή των χαρακτήρων μιας λέξης ή των ψηφίων ενός αριθμού εκτός του πρώτου ή του τελευταίου

Αν θέλουμε από την τιμή μιας μεταβλητής να εμφανίσουμε όλους τους χαρακτήρες της ή όλα τα ψηφία της εκτός του 1^{ου}, τότε χρησιμοποιούμε την εντολή

```
δείξε εκτόςπρώτου :όνομα μεταβλητής
```

Αν θέλουμε από την τιμή μιας μεταβλητής να εμφανίσουμε όλους τους χαρακτήρες της ή όλα τα ψηφία της εκτός του τελευταίου, τότε χρησιμοποιούμε την εντολή

```
δείξε εκτόςτελευταίου :όνομα μεταβλητής
```

ΙΟ. Επιλογή χαρακτήρα ή ψηφίου συγκεκριμένης θέσης

Αν θέλουμε να εμφανίσουμε τον χαρακτήρα ή το ψηφίο το οποίο βρίσκεται σε μια συγκεκριμένη θέση στην τιμή μιας μεταβλητής, τότε χρησιμοποιούμε την εντολή

δείξε στοιχείο θέσηστοιχείου :όνομα μεταβλητής

<u>Άσκηση Ι</u>

Να δημιουργηθεί μια μεταβλητή με όνομα *ΑΡΙΘΜΟΣ* και τιμή *12856,987*. Κατόπιν να εμφανιστεί σε ένα πλαίσιο κειμένου το ψηφίο που βρίσκεται στην 6η θέση.

<u>ΙΙ. Επιλογή από τη χελώνα χαρακτήρα ή ψηφίου τυχαίας</u> <u>θέσης</u>

Αν θέλουμε η χελώνα να εμφανίσει κάποιον χαρακτήρα ή ψηφίο τυχαίας θέσης, τότε χρησιμοποιούμε την εντολή **Διάλεξε**. Η σύνταξη είναι η εξής:

δείξε διάλεξε :όνομα μεταβλητής

<u>Άσκηση Ι</u>

Να δημιουργηθεί μια μεταβλητή με όνομα *ΖΑΡΙ* και τιμή 123456. Κατόπιν να εμφανίζεται σε ένα Πλαίσιο κειμένου ψηφίο τυχαίας θέσης.

Ι2. Απλές Διαδικασίες

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΥΚΛΟΥ (ΤΟΞΟΥ 360°)



Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε κύκλο (τόξου 360°) με χρήση διαδικασίας ονόματος «*κύκλος*» και βήμα χελώνας 1, τότε η σύνταξη του προγράμματος θα είναι:

για κύκλος

ΣτυλόΚάτω

επανάλαβε 360 [μπ 1 δε 1] (προχωράει με βήμα l πίζελ και συγχρόνως στρίβει δεζιά lo. Με επανάληψη 360 φορές θα συμπληρώσει έναν πλήρη κύκλο)

τέλος

<u>Άσκηση Ι</u>

Συντάξτε διαδικασία με όνομα «*τεταρτοκύκλιο*» για τη δημιουργία τόξου 90⁰ (τεταρτοκύκλιου) με βήμα χελώνας 1.



<u>Άσκηση 2</u>

Συντάξτε διαδικασία με την οποία να δημιουργείται πέταλο το οποίο αποτελείται από δύο τόξα τεταρτοκύκλια και βήμα χελώνας 1.



<u>Άσκηση 3</u>

Συντάξτε διαδικασία ονόματος «λουλούδι»για τη δημιουργία λουλουδιού 10 πετάλων χρησιμοποιώντας

- 1. Διαδικασία με όνομα «τεταρτοκύκλιο» για τη δημιουργία του τόξου 90°
- 2. Διαδικασία με όνομα «πέταλο» για τη δημιουργία του πέταλου



<u>Άσκηση 4</u>

Δημιουργήστε σπίτι πλευράς 100 πίξελς, χρησιμοποιώντας

1. Διαδικασία ονόματος «τετράγωνο» για τη δημιουργία του τετραγώνου

- 2. Διαδικασία ονόματος «τρίγωνο» για τη δημιουργία της σκεπής
- 3. Διαδικασία ονόματος «σπίτι» για τη δημιουργία του σπιτιού



<u>Άσκηση 5</u>

Τροποποιήστε κατάλληλα το πρόγραμμα που δημιουργήσατε στην προηγούμενη άσκηση, έτσι ώστε μετά τη δημιουργία του σπιτιού η χελώνα να επιστρέψει στην αρχική της θέση και να αποκτήσει τον κατακόρυφο προσανατολισμό που είχε:



Ι3. ΠΑΡΑΜΕΤΡΙΚΕΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ

<u>Άσκηση Ι</u>

Συντάξτε Παραμετρική Διαδικασία με όνομα «λουλούδι» για τη δημιουργία λουλουδιού με μεταβλητό αριθμό πετάλων και βήμα χελώνας 1, χρησιμοποιώντας:

- 1. Διαδικασία ονόματος «τεταρτοκύκλιου» για τη δημιουργία του τόξου 90°
- 2. Διαδικασία ονόματος «πέταλο» για τη δημιουργία του πέταλου



Για τη λύση αυτής της άσκησης να γίνει χρήση ΜΕΤΑΒΛΗΤΗΣ ονόματος «χ» για τον αριθμό των πετάλων

<u>Άσκηση 2</u>

Στη λύση της προηγούμενης άσκησης κάντε τις απαραίτητες μετατροπές, ώστε να αλλάζει ο αριθμός των πετάλων με χρήση μεταβολέα.

КЕФАЛАЮ 2:

Γλώσσα προγραμματισμού QBASIC

G	0:\ N	lic ros	oft Quid	kBASIC									- 🗆 🗙
	F	ile	Edit	View	Search	Run	Debug	Options					Help
I							Uniting	IGU					'"' Ó
I													
I													
I													
I													
I													
I													
I													
I													
I		anananan Mananan				mmmmm					,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	unununun	
							— Immed	liate —					
	<\$h	ift+	F1=Hel	.p> <f6< th=""><th>=Window></th><th><f2=< th=""><th>Subs> <</th><th>F5=Run></th><th><f8=step< th=""><th>></th><th>1</th><th>0000</th><th>1:001</th></f8=step<></th></f2=<></th></f6<>	=Window>	<f2=< th=""><th>Subs> <</th><th>F5=Run></th><th><f8=step< th=""><th>></th><th>1</th><th>0000</th><th>1:001</th></f8=step<></th></f2=<>	Subs> <	F5=Run>	<f8=step< th=""><th>></th><th>1</th><th>0000</th><th>1:001</th></f8=step<>	>	1	0000	1:001

<u>Άσκηση Ι</u>

Συντάξτε πρόγραμμα σε Qbasic, το οποίο να υπολογίζει το **μέσο όρο τριών αριθμών**. Οι αριθμοί θα δίνονται από το **πληκτρολόγιο** κατά την εκτέλεση του προγράμματος. Στην οθόνη θα πρέπει να εμφανίζονται και **μηνύματα** που θα μας καθοδηγούν.

Ι.Δομές Επιλογής

<u>Άσκηση 2</u>

Συντάξτε πρόγραμμα σε QBasic, το οποίο να ζητάει από το πληκτρολόγιο το όνομά μας, το έτος γέννησής μας και το έτος που διανύουμε. Κατόπιν να υπολογίζει τη ηλικία μας και αν είναι μεγαλύτερη ή ίση του 18 να μας εμφανίζει το εξής μήνυμα: Γεια σας «όνομα», είσαι «ηλικία» ετών και είσαι Ενήλικος/η, αλλιώς, αν η ηλικία μας είναι μικρότερη του 18 να μας εμφανίζει το μήνυμα: Γεια σας «όνομα», είσαι «ηλικία» ετών και είσαι Ανήλικος/η.

Στη θέση «όνομα» θα εμφανίζεται το όνομα που πληκτρολογήσαμε και στη θέση «ηλικία» θα εμφανίζεται η ηλικία μας έτσι όπως την υπολόγισε το πρόγραμμα.

<u>Άσκηση 3</u>

Συντάξτε πρόγραμμα σε QBasic το οποίο να μας ζητάει να πληκτρολογήσουμε την ομάδα που υποστηρίζουμε από Αγγλία ή Ισπανία. Αν η ομάδα που θα πληκτρολογήσουμε δεν είναι μια από τις ΜΠΑΡΤΣΕΛΩΝΑ, ΡΕΑΛ, ΒΑΛΕΝΘΙΑ ΑΡΣΕΝΑΛ, ΛΙΒΕΡΠΟΥΛ, ΜΑΝΤΣΕΣΤΕΡ ή ΤΣΕΛΣΙ να εμφανίζεται το μήνυμα: «Δεν ξέρεις ορθογραφία ή πρέπει να αλλάξεις ομάδα;» ενώ αν είναι μια απ' αυτές να βγαίνει το «μήνυμα Μπράβο ζέρεις να επιλέγεις σωστά!»

Εντολή IF ... THEN ... ELSEIF ... ELSE ... END IF

Την εντολή αυτή τη χρησιμοποιούμε σε περίπτωση που έχουμε περισσότερες από δύο επιλογές. Μπορούμε να προσθέσουμε όσα ELSEIF θέλουμε. Η σύνταξή της είναι η εξής:

IF συνθήκη THEN (πατάμε το πλήκτρο Enter) ομάδα εντολών (πατάμε το πλήκτρο Enter) ELSEIF συνθήκη THEN (πατάμε το πλήκτρο Enter) ομάδα εντολών (πατάμε το πλήκτρο Enter) ELSEIF συνθήκη THEN (πατάμε το πλήκτρο Enter) ομάδα εντολών (πατάμε το πλήκτρο Enter) ELSE (πατάμε το πλήκτρο Enter) ομάδα εντολών (πατάμε το πλήκτρο Enter) END IF Το τμήμα ELSE είναι προαιρετικό

<u>Άσκηση 4</u>

Συντάξτε πρόγραμμα το οποίο να μας ζητάει να πληκτρολογήσουμε δύο αριθμούς και στη συνέχεια να ελέγχει αν είναι ίσοι και αν όχι ποιος είναι ο μεγαλύτερος. Στην οθόνη να εμφανίζονται τα ανάλογα μηνύματα.

Η εντολή SELECT CASE

Η εντολή SELECT CASE είναι παρόμοια με την IF ... THEN ... ELSEIF ... ELSE ... END IF. Η διαφορά τους είναι ότι στην SELECT CASE εξετάζονται μόνο συνθήκες ισότητας. Μπορείς να έχουμε όσα βήματα CASE θέλουμε Η σύνταξή της είναι η εξής:

```
SELECT CASE μεταβλητή
CASE (μεταβλητή 1 ή σταθερά 1)
Ομάδα εντολών Α
CASE (μεταβλητή 2 ή σταθερά 2)
Ομάδα εντολών Β
.......
CASE ELSE
Ομάδα εντολών Γ
```

END SELECT

Η εντολή SELECT CASE χρησιμοποιείται όταν μια μεταβλητή παίρνει τιμή από προεπιλεγμένες τιμές, π.χ. ένα μενού επιλογών. Η εντολή CASE ELSE είναι παρόμοια με την ELSEIF και είναι προαιρετική.

<u>Άσκηση 5</u>

Συντάξτε πρόγραμμα σε QBASIC, το οποίο να υπολογίζει το εμβαδό ενός γεωμετρικού σχήματος, ανάλογα με την επιλογή μας: 1 για τετράγωνο, 2 για τρίγωνο ή 3 για κύκλο.

2. Δομές Επανάληψης

Βρόχος FOR ΝΕΧΤ

Στο βρόχο επανάληψης, ορίζουμε τον αριθμό επαναλήψεων εκτέλεσης μιας ομάδας εντολών, χρησιμοποιώντας τους μετρητές. Η σύνταξη του βρόχου είναι:

```
FOR μετρητής = αρχική τιμή TO τελική τιμή STEP βήμα
ομάδα εντολών
NEXT μετρητής
```

Το μέρος [STEP βήμα] δείχνει την αύξηση του μετρητή και είναι προαιρετικό. Αν δοθεί, τότε σε κάθε επανάληψη ο μετρητής αυξάνει κατά βήμα την τιμή του. Αν όχι, τότε η QBASIC δίνει τιμή στο βήμα 1, δηλαδή ο μετρητής αυξάνει κατά 1 σε κάθε επανάληψη.

<u>Άσκηση 6</u>

Συντάξτε πρόγραμμα σε QBASIC, το οποίο να υπολογίζει και να εμφανίζει στην οθόνη το άθροισμα των φυσικών αριθμών από το 1 έως το 10.

Η εντολή EXIT FOR

Η εντολή **EXIT FOR** διακόπτει την επαναληπτική εντολή και μεταφέρει την εκτέλεση του προγράμματος στην πρώτη εντολή αμέσως μετά το **NEXT**.

<u>Άσκηση 7</u>

Συντάξτε πρόγραμμα το οποίο αφού μας ζητήσει να πληκτρολογήσουμε έναν αριθμό, στη συνέχεια να αθροίζει τους συνεχόμενους φυσικούς αριθμούς από το 1 έως τον αριθμό που πληκτρολογήσαμε και να εμφανίζει το αποτέλεσμα στην οθόνη.

Βρόχος WHILE - WEND

Ο βρόχος WHILE - WEND επαναλαμβάνει την ομάδα εντολών που περικλύει όσο ισχύει η συγκεκριμένη συνθήκη.

Η σύνταξή του είναι η εξής:

```
WHILE συνθήκη
ομάδα εντολώνWEND
```

<u>Άσκηση 8</u>

Συντάξτε πρόγραμμα το οποίο αφού μας ζητήσει να πληκτρολογήσουμε έναν αριθμό, να αθροίζει τους συνεχόμενους φυσικούς αριθμούς, από το 1 έως τον αριθμό που πληκτρολογήσαμε, εκτός αν πληκτρολογήσαμε το μηδέν, οπότε και θα εμφανίζεται στην οθόνη το μήνυμα «Ευχαριστώ πολύ! Τα ξαναλέμε!».

КЕФАЛАІО 3:

Γλώσσα προγραμματισμού Pascal



<u>Ερώτηση Ι</u>

Ποια από τα παρακάτω ονόματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως ονόματα μεταβλητών στην Pascal;

- A) X1 Γ) Write E) Number 1
- B) 5X Δ) Total_1 $\Sigma \tau$) R1+R2

Ερώτηση 2

Να γράψετε ένα πρόγραμμα που θα εισάγει τρεις αριθμούς θα υπολογίζει το μέσο όρο τους και θα τον τυπώνει.

Ερώτηση 3

Να γράψετε ένα πρόγραμμα που θα εισάγει τη μεγάλη βάση, τη μικρή βάση και το ύψος ενός τραπεζίου, θα υπολογίζει το εμβαδό του και θα το τυπώνει.

Ερώτηση 4

Να γράψετε πρόγραμμα που θα εισάγει τη ακτίνα ενός κύκλου, θα υπολογίζει την περίμετρο του κύκλου και θα την τυπώνει.

Ερώτηση 5

Να γράψετε έναν αλγόριθμο που θα εισάγει την τιμή ενός προϊόντος και την τιμή του ΦΠΑ, θα υπολογίζει την συνολική αξία του προϊόντος και θα την τυπώνει.
Ι. Ασκήσεις με "Δομή Επιλογής"

<u>Ερώτηση Ι</u>

Να γράψετε ένα πρόγραμμα που εισάγει δύο αριθμούς και τυπώνει το μεγαλύτερο από τους δύο.

Ερώτηση 2

Να γράψετε ένα πρόγραμμα που θα υπολογίζει και θα τυπώνει την λύση της εξίσωσης α' βαθμού αχ+β=0.

Ερώτηση 3

Να γράψετε ένα πρόγραμμα που θα ζητάει από το χρήστη την ακτίνα ενός κύκλου στη συνέχεια θα υπολογίζει το εμβαδό ή την περίμετρο του κύκλου ανάλογα με την επιθυμία του χρήστη.

2. Ασκήσεις με "Δομής Επανάληψης"

Ερώτηση Ι

Πόσες φορές θα εκτελεστεί ο παρακάτω βρόχος.

```
i := 1;
repeat
    i := i + 1;
until i <= 11</pre>
```

<u>Απάντηση:</u>_____

Ερώτηση 2

Πόσες φορές θα εκτελεστεί ο παρακάτω βρόχος.

<u>Απάντηση:</u>_____

Ερώτηση 3

Να γράψετε ένα πρόγραμμα που θα υπολογίζει την προπαίδεια ενός αριθμού και θα την τυπώνει

Ερώτηση 4

Να γράψετε ένα πρόγραμμα που θα υπολογίζει το άθροισμα από το 1 έως το 10 και θα το τυπώνει.

<u>Ερώτηση 5</u>

Να γράψετε ένα πρόγραμμα που θα ζητάει τους βαθμούς ενός μαθητή, θα υπολογίζει το μέσο όρο της βαθμολογίας του και θα τον τυπώνει.

(Υπόδειζη: Για να σταματήσετε την εισαγωγή βαθμών χρησιμοποιήστε το τέχνασμα του να δώσετε ένα αρνητικό αριθμό ως βαθμό)

ENOTHTA 3:

ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΑΝΑΚΑΛΥΨΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ



Δραστηριότητα Ι

- Στο περιβάλλον του Microsoft Power Point δημιουργήστε μια νέα παρουσίαση με 6 διαφάνειες.
- Στην 1^η διαφάνεια εφαρμόστε διάταξη «Διαφάνεια Τίτλου», στη 2^η εφαρμόστε διάταξη «τίτλος και κείμενο», ενώ στις υπόλοιπες εφαρμόστε διάταξη «Τίτλος κείμενο και αντικείμενο»
- 3. Στην 1^η διαφάνεια στο πλαίσιο Τίτλου πληκτρολογήστε «Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΜΟΥ».
 - Στην 2^η διαφάνεια στο πλαίσιο Τίτλου πληκτρολογήστε «ΤΑ ΜΕΛΗ ΤΗΣ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΣ ΜΟΥ» και στο πλαίσιο κειμένου πληκτρολογήστε με κεφαλαία γράμματα:
 - NIKOS ANAGNOSTOY O ΠΑΤΕΡΑΣ MOY
 - ΜΑΡΙΑ ΑΓΑΠΙΟΥ Η ΜΗΤΕΡΑ ΜΟΥ
 - EAENH ANAGNMSTOY H ADEPPH MOY
 - IOP Δ ANH Σ ANA Γ N $\Omega\Sigma$ TOY EF Ω
 - Στην 3^η διαφάνεια, στο πλαίσιο Τίτλου πληκτρολογήστε «ΝΙΚΟΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ» και στο πλαίσιο Κειμένου «ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Καθηγητής».
 - Στην 4^η διαφάνεια, στο πλαίσιο Τίτλου πληκτρολογήστε «ΜΑΡΙΑ ΑΓΑΠΙΟΥ» και στο πλαίσιο Κειμένου «ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Ιδιωτική Υπάλληλος».
 - Στην 5^η διαφάνεια, στο πλαίσιο Τίτλου πληκτρολογήστε «ΕΛΕΝΗ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ» και στο πλαίσιο Κειμένου «ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Φοιτήτρια».
 - Στην 6^η διαφάνεια, στο πλαίσιο Τίτλου πληκτρολογήστε «ΙΟΡΔΑΝΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ» και στο πλαίσιο Κειμένου «ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Μαθητής».
- Αποθηκεύστε το αρχείο σας δίνοντας όνομα «Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΜΟΥ», κλείστε το και κατόπιν κλείστε την εφαρμογή Microsoft Power Point.

Δραστηριότητα 2

- 1. Ανοίξτε το αρχείο σας «Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΜΟΥ».
- 2. Στις διαφάνειες 3 έως 6 εισάγετε ανάλογες εικόνες Clip Art.
- 3. Σε όλες τις διαφάνειες εφαρμόστε την εξής μορφοποίηση:
 - Γραμματοσειρά Comic Sans MS

- Μέγεθος γραμματοσειράς 14 για το κανονικό κείμενο και 20 για τους τίτλους.
- Φόντο διαφανειών «Λεβάντα». ΑΝ θέλετε δημιουργήστε και εφέ γεμίσματος.
- 4. Αποθηκεύστε το αρχείο σας, κλείστε το και κλείστε την εφαρμογή Microsoft Power Point.

Δραστηριότητα 3

- 1. Ανοίξτε το αρχείο σας «Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΜΟΥ».
- 2. Εισάγετε ήχο στην 1^η διαφάνεια της παρουσίασή σας. (οποιονδήποτε θέλετε)
- 3. Ενεργοποιήστε εναλλαγή διαφανειών με «αποκάλυψη αριστερά κάτω», ορίστε ταχύτητα μεσαία και ήχο εναλλαγής «άνεμο» και κάντε εφαρμογή σε όλες τις διαφάνειες.
- 4. Κάντε προβολή των διαφανειών σας.
- 5. Αποθηκεύστε το αρχείο σας, κλείστε το και κλείστε και την εφαρμογή Microsoft PowerPoint.

Δραστηριότητα 4

- 1. Ανοίξτε το αρχείο σας «Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΟΥ ΘΕΙΟΥ ΜΟΥ».
- 2. Εισάγετε μια νέα διαφάνεια.
- 3. Στη νέα διαφάνεια εισάγετε Οργανόγραμμα.
- 4. Μετατρέψτε τη διάταξη του οργανογράμματος σε «Προεξοχή στα δεξιά»
- **5.** Εισάγετε μέσα τα ονόματα των μελών της οικογένειας του θείου σας με τη σειρά που υπάρχουν στη διαφάνεια 2.
- 6. Βάλτε φόντο στα αυτόματα σχήματα του οργανογράμματος Όχρα.
- 7. Προβάλετε την παρουσίασή σας.
- **8. Αποθηκεύστε** το αρχείο σας, **κλείστε** το και κατόπιν **κλείστε** την **εφαρμογή** Microsoft Power Point.