

Μέρη από τη θεωρία για μία γρήγορη επανάληψη

(φυσικά στη θεωρία ανήκει η εξεταστέα ύλη όπως έχει οριστεί από το υπουργείο παιδείας για το σχ. Έτος 2025-2026 και ΟΧΙ μόνο τα παρακάτω)

1. Στοίβα/Ουρά
 - a. Πώς υλοποιείται
 - b. Πόσοι δείκτες/δείκτης χρειάζονται
 - c. Ποιες οι λειτουργίες
2. Η τεχνική Διαίρει και Βασίλευε
 - a. Αλγόριθμος Δυναδικής Αναζήτησης
3. Αντικειμενοστραφής
 - a. Ιδιότητες
 - b. Μέθοδοι
 - c. Αντικείμενα
 - d. Κλάσεις
 - e. Κληρονομικότητα
 - f. Πολυμορφισμός
4. Κανόνες που ισχύουν στις εμφωλευμένες δομές επανάληψης
5. Πότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί η σειριακή αναζήτηση
6. Κριτήρια αλγορίθμου
7. Σπουδαιότητα αλγορίθμου
8. Πολλαπλασιασμός α λα ρωσικά
9. Λειτουργίες επί των δομών δεδομένων – ποιες από αυτές ΔΕΝ μπορούν να χρησιμοποιηθούν στους πίνακες
10. Διαφορές δυναμικών και στατικών δομών δεδομένων
11. Δομές δεδομένων δευτερεύουσας μνήμης
12. Στοίβα χρόνου εκτέλεσης
13. Μειονεκτήματα χρήσης πινάκων
14. Ορισμός λίστας (απλά/διπλά συνδεδεμένης) , δένδρου, γράφου
15. Ορισμός σεναρίου ελέγχου
16. Ποιοι πίνακες ονομάζονται τετραγωνικοί
17. Ο αριθμός των επαναλήψεων που απαιτούνται για να γίνει η δυαδική αναζήτηση σε ταξινομημένο πίνακα, συμπεριλαμβανομένης της περίπτωσης μη ύπαρξης του στοιχείου στον πίνακα δίνεται από το ακέραιο μέρος του $\lceil \log_2(n)+1 \rceil$, με στρογγυλοποίηση προς τα κάτω, όπου n ο αριθμός των στοιχείων.
18. Αλγόριθμος ταξινόμησης με επιλογή
19. Τί ονομάζεται συμβολική σταθερά.
20. Βασικές πράξεις επί των συνδεδεμένων λιστών
21. Διαφορές πινάκων/λιστών
22. Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα πινάκων/λιστών
23. Πόσοι δείκτες απαιτούνται σε μία διπλά συνδεδεμένη λίστα – πλεονεκτήματα – μειονεκτήματα των διπλά συνδεδεμένων λιστών
24. Τί ονομάζεται εμβέλεια και πόσα είδη γνωρίζετε; Διαφορές καθολικών και τοπικών μεταβλητών.
25. Ορισμοί:
 - a. Διαδικασία
 - b. Συνάρτηση
 - c. Παράμετρος
26. Χαρακτηριστικά υποπρογραμμάτων
27. Πλεονεκτήματα τμηματικού προγραμματισμού
28. Από τι προσδιορίζεται μία γλώσσα – διαφορές φυσικών και τεχνητών γλωσσών
29. Παράγραφοι 6.1 και 6.7 από το βιβλίο Ανάπτυξη εφαρμογών σε προγραμματιστικό περιβάλλον
30. Παράγραφος 4.1 από το βιβλίο Ανάπτυξη εφαρμογών σε προγραμματιστικό περιβάλλον