

Ερωτήσεις

1. Σε τι διαφέρει ο Η/Υ από τις άλλες ηλεκτρονικές συσκευές και πού οφείλεται αυτή η διαφορά;
2. Ποιες είναι οι δύο κατηγορίες χρηστών του Η/Υ; Περιγράψτε και δώστε παράδειγμα για κάθε μία.
3. Τι ονομάζουμε **πρόγραμμα**;
4. Ποιες είναι οι τέσσερις **γενιές γλωσσών προγραμματισμού**; Περιγράψτε τις συνοπτικά.
5. Τι ονομάζουμε **μεταφερσιμότητα**;
6. Δώστε τέσσερα παραδείγματα **γλωσσών υψηλού επιπέδου**.
7. Ποιες είναι οι δύο κατηγορίες γλωσσών προγραμματισμού σε σχέση με το πεδίο εφαρμογής τους; Κατονομάστε τις, περιγράψτε τις συνοπτικά και δώστε τουλάχιστον ένα παράδειγμα για κάθε μία.
8. Ποιες είναι οι δύο κατηγορίες **μεταφραστών** των γλωσσών υψηλού επιπέδου; Σε τι διαφέρουν;
9. Δώστε σχηματικά τη διαδικασία **μεταγλώττισης** ενός προγράμματος γραμμένο σε γλώσσα υψηλού επιπέδου.
10. Ποιο είναι το χαρακτηριστικό του **τμηματικού προγραμματισμού**;
11. Ποιες δομές ελέγχου περιλαμβάνει ο **δομημένος προγραμματισμός**; Περιγράψτε τις σε συντομία.
12. Ποια είναι τα στάδια-βήματα που περιλαμβάνει η **μέθοδος ανάπτυξης λογισμικού**; Περιγράψτε τα σε συντομία.
13. Αναφέρετε ονομαστικά τους τρόπους με τους οποίους μπορεί να αναπαρασταθεί ένας **αλγόριθμος**.
14. Τι ονομάζουμε **προγραμματιστικό περιβάλλον**;
15. Ποιό είναι το χαρακτηριστικό του **οπτικού προγραμματισμού**; Δώστε ένα παράδειγμα προγραμματιστικού περιβάλλοντος που υποστηρίζει οπτικό προγραμματισμό.

