

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Τι είναι πρόβλημα;



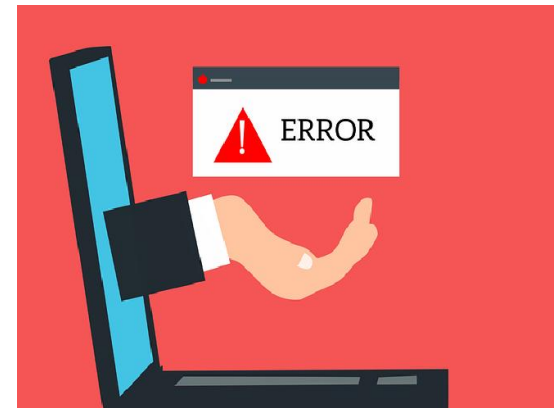
Κάθε τι που μας απασχολεί και πρέπει να αντιμετωπιστεί
Κάθε ζήτημα που τίθεται προς επίλυση

Είδη προβλημάτων



Είδη Προβλημάτων ως προς την επίλυσή τους

- ✓ λύνονται
- ✓ δεν λύνονται
- ✓ θα λυθούν αργότερα



Στοιχεία ενός προβλήματος



Δεδομένα και ζητούμενα

Τι είναι επίλυση ενός προβλήματος;



Η διαδικασία μέσω της οποίας βρίσκουμε το ζητούμενο και επιτυγχάνουμε τον επιθυμητό στόχο

Τι πρέπει να κάνουμε για να λύσουμε ένα πρόβλημα;

1. Να το κατανοήσουμε
2. Να προσδιορίσουμε το περιβάλλον του



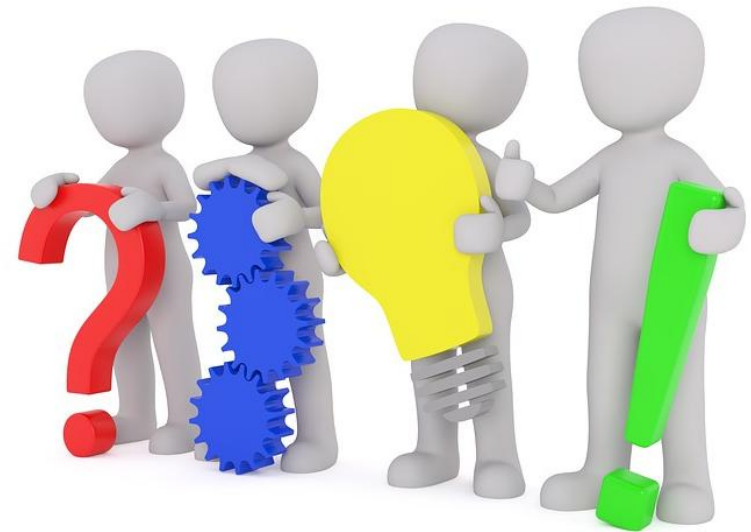
**Ένα σύνθετο πρόβλημα πως θα
καταφέρουμε να το λύσουμε;**



Το αναλύουμε σε απλουστέρα προβλήματα και τα λύνουμε ξεχωριστά

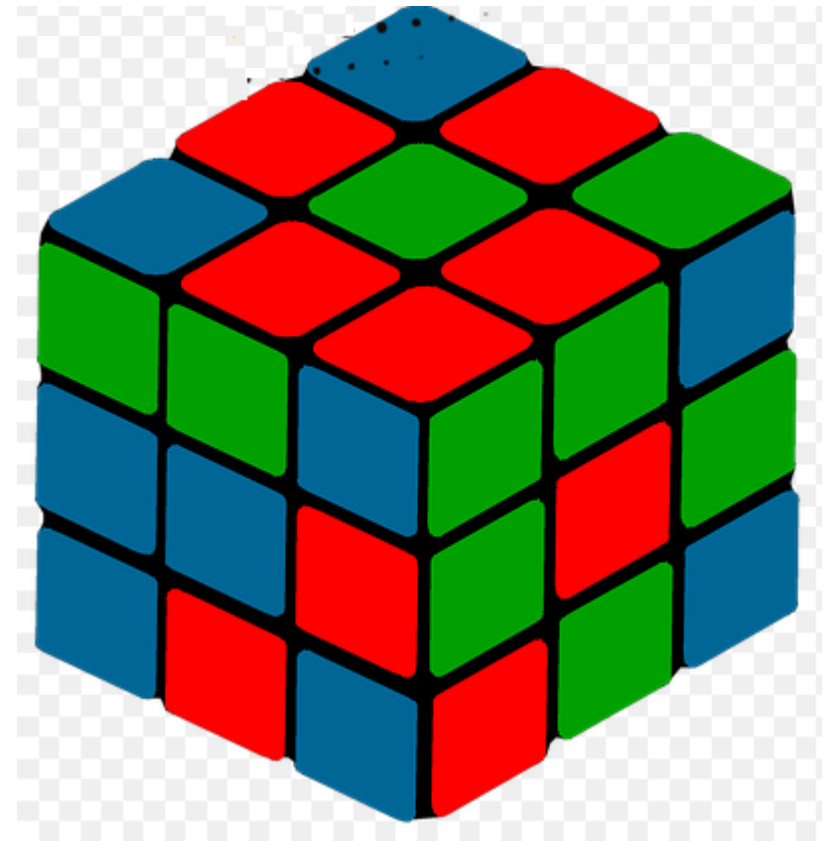
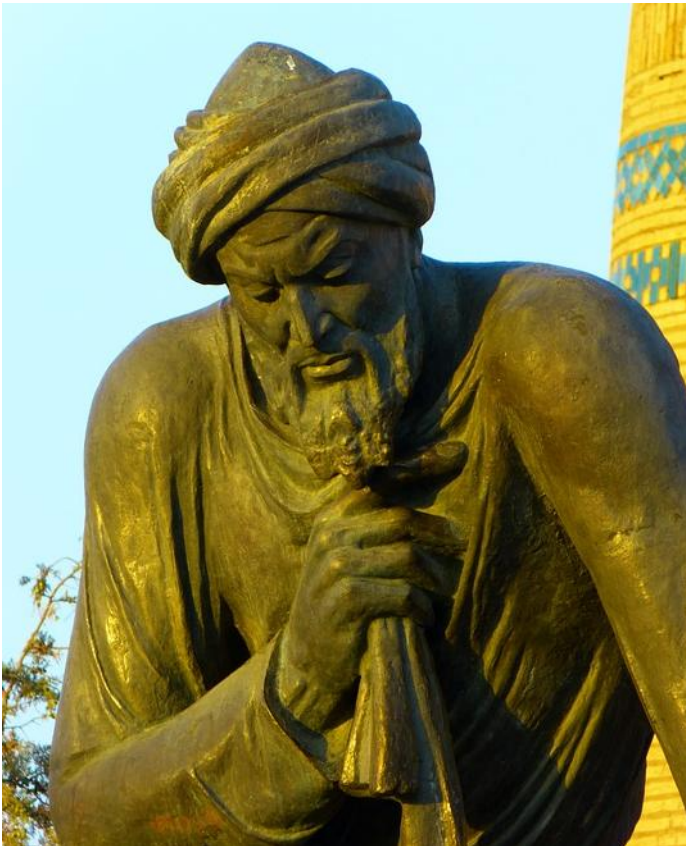
Πώς πρέπει να περιγράψουμε την λύση ενός προβλήματος;

- Η περιγραφή της λύσης ενός προβλήματος, περιέχει συχνά δυσκολίες.
- Όταν θέλουμε να δώσουμε οδηγίες σε κάποιον, για να κάνει μια σύνθετη εργασία, διαπιστώνουμε πόσο δύσκολη είναι η **διατύπωση σωστών οδηγιών**.



Τι είναι αλγόριθμος;

Abu Ja'far Muhammad ibn Musa Al-Khwarizmi



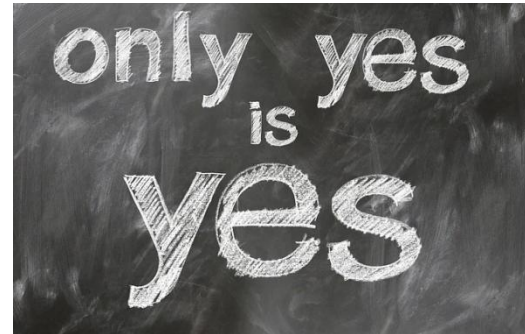
Τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουμε για να βρούμε τη λύση ενός προβλήματος

Ποιες είναι οι ιδιότητες ενός αλγορίθμου;

- Κάποτε θα τελειώσει βρίσκοντας το επιθυμητό αποτέλεσμα



- Οι εντολές του έχουν ακρίβεια και σαφήνεια και



- Είναι εκφρασμένες με απλά λόγια

φέρε μου ένα ποτήρι H_2O



Άσκηση

- Μπείτε στο: plastelina.net και κάνετε το παιχνίδι με το πρόβατο τα χόρτα και τον λύκο, το παιχνίδι με τους κανίβαλους και το παιχνίδι με την γέφυρα.
- Γράψτε μου τον αλγόριθμο (βήματα) που ακολουθήσατε για να λύσετε το κάθε πρόβλημα

Plastelina Logic games

Wolf Sheep & Cabbage



Cannibals & Missionaries



Family Crisis

