**ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1**

**Εισαγωγή στην Έννοια του Αλγορίθμου και στον Προγραμματισμό**

1. **Να βρείτε το λάθος που έχει ο κάθε αλγόριθμος σε σχέση με τις ιδιότητες ενός αλγορίθμου.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Αλγόριθμος 1 | Αλγόριθμος 2 | Αλγόριθμος 3 |
| 1. Προχώρα 5 μέτρα ευθεία 2. Στρίψε δεξιά 3. Προχώρα αρκετά 4. Στρίψε αριστερά 5. Σταμάτα | 1. Προχώρα 5 μέτρα ευθεία 2. Στρίψε δεξιά 3. Προχώρα 10 μέτρα ευθεία 4. Πήγαινε πάλι στο βήμα 2 5. Στρίψε αριστερά 6. Σταμάτα | 1. Προχώρα 5 μέτρα ευθεία 2. Στρίψε δεξιά 3. Προχώρα 10 μέτρα ευθεία 4. Κάνε την κίνηση «άμπα - άμπα» 5. Στρίψε αριστερά 6. Σταμάτα |
|  |  |  |

**2. Συμπληρώστε τα κενά.**

(α)**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** είναι η αναπαράσταση ενός αλγορίθμου γραμμένη σε γλώσσα κατανοητή για έναν υπολογιστή.

Ένα ολοκληρωμένο προγραμματιστικό περιβάλλον αποτελείται από έναν εξειδικευμένο (β)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, που χρησιμεύει για τη σύνταξη και τη διόρθωση του προγράμματος

Τα βασικά χαρακτηριστικά μιας γλώσσας προγραμματισμού είναι: (γ)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,

(δ)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_..

(ε)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Τα λάθη που κάνουμε στον προγραμματισμό είναι τα (στ)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ και τα (ζ)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_