**Ερώτηση 1η**

Αφού μελετήσετε τον παρακάτω αλγόριθμο επιλέξτε τον κατάλληλο χαρακτηρισμό.

1. Προχώρα 3 μέτρα ευθεία
2. Στρίψε δεξιά 90ο
3. Προχώρα 10 μέτρα ευθεία
4. Στρίψε αριστερά 90ο
5. Πήγαινε στο βήμα 3
6. Σταμάτα

**🞎ακατανόητες εντολές 🞎δεν τελειώνει ποτέ 🞎μη σαφείς εντολές 🞎 σωστός**

**Ερώτηση 2η**

**Να συμπληρώσετε τα κενά στις παρακάτω προτάσεις με τις κατάλληλες λέξεις:**

1. Ένα πρόγραμμα είναι η αναπαράσταση ενός \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, γραμμένη σε γλώσσα κατανοητή για έναν \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. Η γλώσσα που καταλαβαίνει ο υπολογιστής και έχει ως αλφάβητο το «0» και το «1» και ονομάζεται \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
3. Κάθε γλώσσα προγραμματισμού έχει ως βασικά χαρακτηριστικά \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ και \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
4. Δύο από τις πιο γνωστές γλώσσες προγραμματισμού είναι η \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_και η \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
5. Το **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** μίας γλώσσας προγραμματισμού είναι το σύνολο των κανόνων που πρέπει να ακολουθούμε για να συνδέουμε λέξεις σε προτάσεις.

**Ερώτηση 3η**

 Χρησιμοποιήστε τις ακόλουθες φράσεις για να συμπληρώσετε σωστά το παρακάτω διάγραμμα με τα στάδια εκτέλεσης ενός αλγορίθμου. *Πρόγραμμα, εκτέλεση του προγράμματος στην ΚΜΕ, Αλγόριθμος, μετατροπή του προγράμματος στη γλώσσα μηχανής.*

**Ερώτηση 4η**

*Βάλτε* ***[x]*** *μπροστά από την σωστή ή τις σωστές απαντήσεις:*

1. *Οι γλώσσες προγραμματισμού χρησιμοποιούνται:*

|  |  |
| --- | --- |
| **🞎** για την περιγραφή των βημάτων ενός αλγορίθμου  **🞎**για την επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων | **🞎** για τη διατύπωση ενός προβλήματος  **🞎**για την επικοινωνία του ανθρώπου με τη μηχανή |

1. *Τι περιλαμβάνει ένα ολοκληρωμένο προγραμματιστικό περιβάλλον;*

|  |  |
| --- | --- |
| **🞎**ένα εξειδικευμένο κειμενογράφο  **🞎** ένα λεξικό ελληνοαγγλικών όρων | **🞎**ένα πρόγραμμα μεταφραστή  **🞎** έναν πρόγραμμα που εντοπίζει λογικά λάθη |

**Ερώτηση 5η**

*Να χαρακτηρίσετε ως Σωστές****(Σ)****ή Λάθος****(Λ)****, τις παρακάτω προτάσεις.*

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Σε ένα περιβάλλον προγραμματισμού ο κειμενογράφος χρησιμεύει για τη σύνταξη και τη διόρθωση του προγράμματος |  |
| 1. Πιο εύκολα προγραμματίζουμε σε γλώσσα μηχανής παρά σε γλώσσα προγραμματισμού |  |
| 1. Αν έχουμε κάνει λάθος στον αλγόριθμο έχουμε κάνει συντακτικό λάθος |  |
| 1. Η εντολή «προχώρα λίγο μπροστά» είναι αυστηρά καθορισμένη. |  |
| 1. Ο μεταγλωττιστής δεν μπορεί να εντοπίσει τα λογικά λάθη ενός προγράμματος. |  |
| 1. Ο γλώσσα που καταλαβαίνει ο υπολογιστής είναι η γλώσσα μηχανής |  |

**Ερώτηση 6η**

*Να αντιστοιχίσετε τα περιεχόμενα της στήλης Α΄ με εκείνα της στήλης Β΄.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Στήλη Α΄** | **Στήλη Β΄** |  |
| 1. Πρόβλημα 2. Μεταγλωττιστής 3. Αλφάβητο 4. Γλώσσα μηχανής 5. Αλγόριθμος 6. Συντακτικό 7. Λεξιλόγιο 8. Προγραμματισμός 9. Διερμηνευτής | **α.** οι εντολές του είναι εκφρασμένες με απλά, αλλά σαφή λόγια, ώστε να είναι απόλυτα κατανοητές.  **β.** είναι η εργασία σύνταξης των προγραμμάτων  **γ.** το σύνολο των χαρακτήρων, που χρησιμοποιούνται από τη γλώσσα.  **δ.** το σύνολο των κανόνων, που πρέπει να ακολουθήσουμε για να συνδέσουμε λέξεις σε προτάσεις.  **ε.** το σύνολο των λέξεων, που αναγνωρίζει η γλώσσα.  **ζ.** το 0 και το 1.  **η.** κάθε ζήτημα που τίθεται προς επίλυση, κάθε κατάσταση που μας απασχολεί και πρέπει να αντιμετωπισθεί.  **θ.** ελέγχει ολόκληρο το πρόγραμμα για συντακτικά λάθη και μετά το μετατρέπει σε γλώσσα μηχανής. |  |