

ΒΙΒΛΙΟ: «ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ», Τομέα Πληροφορικής της Γ' τάξης Ημερησίων ΕΠΑ.Λ. (ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ: Αράπογλου Α., Βραχνού Ε., Κανίδη Ε., Λέκκα Δ., Μακρυγιάννη Π., Μπελεσιώτη Β., Παπαδάκη Σπ., Τζήμα Δ.) 2^η έκδοση, ISBN: 978-960-06-5653-4.

ΔΙΔΑΚΤΕΑ-ΕΞΕΤΑΣΤΕΑ ΥΛΗ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. Βασικά στοιχεία γλώσσας προγραμματισμού.

- 3.1 Μεταβλητές και τύποι δεδομένων.
 - 3.1.1 Τύποι δεδομένων.
- 3.2 Αριθμητικές και λογικές πράξεις και εκφράσεις.
- 3.3 Βασικές (ενσωματωμένες) συναρτήσεις.
- 3.4 Δομή προγράμματος και καλές πρακτικές.
- 3.5 Τύποι και δομές δεδομένων στις γλώσσες προγραμματισμού.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. Αλγοριθμικές δομές

- 4.1 Αλγοριθμικές δομές - Ροές εκτέλεσης προγράμματος.
 - 4.1.1 Δομή ακολουθίας.
 - 4.1.2 Δομή επιλογής if (AN).
 - 4.1.3 Δομή επανάληψης (for και while).
- 4.2 Συναρτήσεις.
 - 4.2.1 Δημιουργώντας δικές μας συναρτήσεις.
 - 4.2.2 Παράμετροι συναρτήσεων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. Κλασικοί Αλγόριθμοι II

- 5.1 Δυσκολή αναζήτηση.
- 5.2 Ταξινόμηση Ευθείας ανταλλαγής.
- 5.4 Δραστηριότητες – Άλυτες.
- 5.5 Ερωτήσεις – Ασκήσεις.

(Από τις παραγράφους 5.4 και 5.5, μόνο όσα αναφέρονται στις παραγράφους 5.1 και 5.2).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6. Διαχείριση Αρχείων

- 6.1 Εισαγωγή - δημιουργία, άνοιγμα, κλείσιμο αρχείων.
- 6.2 Ανάγνωση και εγγραφή σε αρχείο.
- 6.4 Ερωτήσεις - Ασκήσεις.

(Από την παράγραφο 6.4, μόνο όσα αναφέρονται στις παραγράφους 6.1 και 6.2).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7. Προηγμένα στοιχεία γλώσσας προγραμματισμού

- 7.1 Υποπρογράμματα και τρόποι κλήσης τους.
 - 7.1.1 Υποπρογράμματα.
 - 7.1.2 Συναρτήσεις στην Python.
- 7.2 Μεταβλητές και παράμετροι.
 - 7.2.1 Παράμετροι συναρτήσεων.
 - 7.2.2 ~~Ειδικά~~ *Ειδικά* των μεταβλητών.
- 7.3 Αρθρώματα (Modules).
 - 7.3.1 Εισαγωγή.
 - 7.3.2 Σύντομη περιγραφή της Πρότυπης βιβλιοθήκης (Standard Library).
 - 7.3.3 Πακέτα (Packages).
- 7.4 Δραστηριότητες.
- 7.5 Ερωτήσεις.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8. Δομές Δεδομένων II

8.1 Συμβολοσειρές (strings).

8.2 Λίστες.

8.3 Στοιβά.

8.4 Ουρά.

8.8 Δραστηριότητες.

8.9 Ερωτήσεις.

(Από τις παραγράφους 8.8 και 8.9, μόνο όσα αναφέρονται στις παραγράφους 8.1, 8.2, 8.3 και 8.4).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 11. Αντικειμενοστρεφής Προγραμματισμός.

11.1 Αντικείμενα και Κλάσεις.

11.2 Στιγμιότυπα (αυτόματη αρχικοποίηση αντικειμένων).

11.3 Ιδιότητες και Μέθοδοι (οι παράγραφοι 11.3.1, 11.3.2 και 11.3.3 είναι εκτός διδακτέας - εξεταστέας ύλης)

11.5 Δραστηριότητες.

11.6 Ερωτήσεις.

(Από τις παραγράφους 11.5 και 11.6, μόνο όσα αναφέρονται στις παραγράφους 11.1, 11.2, και 11.3).