

Εισαγωγή στην Έννοια του Αλγορίθμου και στον και στον Προγραμματισμό

Παραδείγματα ασκήσεων

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
Οδηγία 3: «αρκετά», μη σαφής	Οδηγία 4: πηγαίνει πάντα στο βήμα 2 και δεν τελειώνει ποτέ	Οδηγία 4: κίνηση «άμπα - άμπα», δεν είναι κατανοητή

2. Να συμπληρώσετε αυτά που λείπουν.

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

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

Τα βασικά χαρακτηριστικά μιας γλώσσας προγραμματισμού είναι: (γ) αλφάβητο
 (δ) λεξιλόγιο ..(ε) συντακτικό

Τα λάθη που κάνουμε στον προγραμματισμό είναι τα (στ) συντακτικά και τα (ζ) λογικά