

ΠΡΟΧΕΙΡΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΑ Α΄ ΤΡΙΜΗΝΟΥ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΤΜΗΜΑ _____

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:.....

ΘΕΜΑΤΑ

1. Να βρείτε ποιο από τα παρακάτω λάθη αντιστοιχεί σε κάθε αλγόριθμο: «δεν τελειώνει ποτέ», «μη σαφείς εντολές», «μη κατανοητές εντολές»

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. Κάνε την κίνηση «χόκους πόκους» 5. Στρίψε αριστερά 6. Σταμάτα	1. Προχώρα 5 μέτρα ευθεία 2. Στρίψε δεξιά 3. Προχώρα 10 μέτρα ευθεία 4. Πήγαινε ξανά στο βήμα 2 5. Στρίψε αριστερά 6. Σταμάτα
«μη σαφείς εντολές», το αρκετά στην οδηγία 3 (ερ. 2Γ)	«μη κατανοητές εντολές», το «χόκους πόκους» στην οδηγία 4 (ερ. 2Δ)	«δεν τελειώνει ποτέ», οδηγία 4 (ερ. 2Β)

Β) Γράψτε τα ονόματα 3 γλωσσών προγραμματισμού.

Scratch, Java, Logo (ερώτηση 11 από Θεωρία)

2. Να βάλετε Σ ή Λ

Η γλώσσα μηχανής έχει για αλφάβητο το 0 και το 1.	Σ (ερ. 4)
Κάθε ολοκληρωμένο προγραμματιστικό περιβάλλον διαθέτει πρόγραμμα παρουσίασης διαφανειών.	Λ (ερ. 10)
Η εκτέλεση ενός προγράμματος από την ΚΜΕ προηγείται της μετατροπής του προγράμματος σε 0 και 1.	Λ (ερ. 6)
Η γλώσσα μηχανής είναι μια εύκολη γλώσσα προγραμματισμού.	Λ (ερ. 12)
Η οδηγία Επανάλαβε συνεχώς [σχεδιασε_πεταλο] θα ολοκληρωθεί με επιτυχία.	Λ (ερ. 2)

3. Ποια είναι τα δύο είδη προγραμμάτων που μεταφράζουν τις οδηγίες ενός προγράμματος σε μορφή κατανοητή από τον υπολογιστή και ποια η διαφορά τους; Ποιο από τα δύο προγράμματα χρησιμοποιεί η γλώσσα προγραμματισμού Scratch;

ερ. 8 _____

η γλώσσα προγραμματισμού Scratch χρησιμοποιεί διερμηνέα

4. α) Τι είναι συντακτικό λάθος;

ερ. 9 _____

β) Ποια είναι χαρακτηριστικά μιας γλώσσας προγραμματισμού και

α)αλφάβητο β)λεξιλόγιο γ)συντακτικό (ερ. 5)