

1^ο ΠΡΟΤΥΠΟ ΓΕΛ ΧΑΛΚΙΔΑΣ



ΜΑΘΗΜΑ: ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ | ΓΟΠ

ΔΙΔΑΣΚΩΝ: ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΤΣΑΛΛΑΣ

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: 20-3-2024

Όνοματεπώνυμο μαθητή/τριας:.....

Όνοματεπώνυμο μαθητή/τριας:.....

ΕΝΟΤΗΤΑ: Υποπρογράμματα – Στοιίβα

ΤΙΤΛΟΣ: «Η αξιοποίηση του τμηματικού προγραμματισμού για επίλυση προβλημάτων με στοιίβα».

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΜΕΘΟΔΟΣ: ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ



ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ

Η Μαρίζα έχει προσκληθεί σε ένα αποκριάτικο πάρτι που οργανώνει ένας φίλος της. Για να προμηθευτεί τα απαραίτητα (στολή, μάσκα, σερπαντίνες, κ.ά) επισκέπτεται το ηλεκτρονικό κατάστημα **eshop.djumbo.gr**

Αρχικά της εμφανίζει το παρακάτω μενού επιλογών:

1. Προσθήκη προϊόντων στο καλάθι αγορών
2. Αφαίρεση προϊόντων από το καλάθι αγορών
3. Ολοκλήρωση αγορών

Να γίνει Πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο θα διαχειρίζεται το καλάθι αγορών για την παραγγελία της Μαρίζας, ως εξής:

1. Θα χρησιμοποιεί τους πίνακες Π[10] και Τ[10] για να υλοποιηθούν δύο στοίβες: στην πρώτη θα τοποθετούνται οι ονομασίες των προϊόντων και στη δεύτερη οι αντίστοιχες τιμές τους (με 2 δεκαδικά ψηφία).
2. **Επαναληπτικά**, θα εμφανίζει το μενού και διαβάζει την επιλογή της Μαρίζας:
 - Αν επιλέξει «1», τότε **διαβάζει την ονομασία του προϊόντος και την τιμή του** και τοποθετούνται στο καλάθι αγορών πάνω στα ήδη υπάρχοντα που έχει επιλέξει (στις αντίστοιχες στοίβες), εφόσον υπάρχει διαθέσιμος χώρος. Στο καλάθι αγορών μπορούν να προστεθούν το πολύ 10 προϊόντα. (ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΠΡΟΣΘΗΚΗ)
 - Αν επιλέξει «2», τότε αν υπάρχει τουλάχιστον ένα είδος στο καλάθι αγορών, αφαιρεί το τελευταίο προϊόν που προστέθηκε μαζί με την αντίστοιχη τιμή. (ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΑΦΑΙΡΕΣΗΣ)
 - Αν επιλέξει «3», τότε η διαδικασία αγορών ολοκληρώνεται

Μετά την ολοκλήρωση της διαδικασίας:

- να εμφανίζει το πλήθος των προϊόντων που βρίσκονται στο καλάθι και
- το ποσό πληρωμής, δηλαδή την αξία όλων των προϊόντων που βρίσκονται στο καλάθι αγορών.

(ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΠΛΗΡΩΜΗ)

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1 – (6 λεπτά): Συμπληρώστε τα κενά στο κύριο πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ, ώστε να υλοποιεί την επίλυση του προβλήματος καλώντας τα αντίστοιχα υποπρογράμματα.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ djumbo

ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ: T[10]

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: Π[10]

ΑΚΕΡΑΙΕΣ: TOP, ΕΠ

ΑΡΧΗ

TOP <- _____

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΓΡΑΨΕ 'ΜΕΝΟΥ ΕΠΙΛΟΓΩΝ'

ΓΡΑΨΕ '1.Προσθήκη προϊόντων στο καλάθι αγορών'

ΓΡΑΨΕ '2.Αφαίρεση προϊόντων από το καλάθι αγορών'

ΓΡΑΨΕ '3.Ολοκλήρωση αγορών'

ΓΡΑΨΕ 'ΔΩΣΕ ΕΠΙΛΟΓΗ (1-3):'

ΔΙΑΒΑΣΕ ΕΠ

ΑΝ ΕΠ = 1 ΤΟΤΕ

ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ ΕΠ = 2 ΤΟΤΕ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ _____

ΚΑΛΕΣΕ _____

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2 (6 λεπτά): Αναπτύξτε τη Διαδικασία ΠΡΟΣΘΗΚΗ που θα διαβάσει την ονομασία ενός προϊόντος και την τιμή του και θα τα προσθέτει στο καλάθι αγορών (στοίβες).

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΡΟΣΘΗΚΗ(Π, Τ, TOP)

ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ: ΤΙΜΗ,

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: ΟΝΟΜΑ,

ΑΚΕΡΑΙΕΣ: TOP

ΑΡΧΗ

ΓΡΑΨΕ 'ΔΩΣΕ ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ'

ΔΙΑΒΑΣΕ ΟΝΟΜΑ

ΓΡΑΨΕ 'ΔΩΣΕ ΤΙΜΗ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ'

ΔΙΑΒΑΣΕ ΤΙΜΗ

ΤΕΛΟΣ_ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3 (6 λεπτά): Αναπτύξτε τη Διαδικασία ΑΦΑΙΡΕΣΗ η οποία θα ελέγχει αν υπάρχει τουλάχιστον ένα προϊόν στο καλάθι αγορών και θα αφαιρεί το τελευταίο προϊόν που προστέθηκε, καθώς και την αντίστοιχη τιμή.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΦΑΙΡΕΣΗ(.....,.....,.....)

ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ: T[10], ΤΙΜΗ

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: Π[10], ΟΝΟΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ: TOP

ΑΡΧΗ

ΤΕΛΟΣ_ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4 (6 λεπτά): Αναπτύξτε τη Διαδικασία ΠΛΗΡΩΜΗ, η οποία θα εμφανίζει το πλήθος των προϊόντων που βρίσκονται στο καλάθι και το ποσό πληρωμής.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΛΗΡΩΜΗ(Π, Τ, TOP)

ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ: T[10],,

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: Π[10],

ΑΚΕΡΑΙΕΣ: TOP

ΑΡΧΗ

ΓΡΑΨΕ 'ΣΤΟ ΚΑΛΑΘΙ ΑΓΟΡΩΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟΠΟΘΕΤΗΜΕΝΑ ',....., ' ΠΡΟΪΟΝΤΑ '

ΣΥΝΟΛΟ <-

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΑΝ TOP > 0 **ΤΟΤΕ**

ΣΥΝΟΛΟ <- ΣΥΝΟΛΟ + ΤΙΜΗ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ TOP = 0

ΓΡΑΨΕ 'ΠΟΣΟ ΠΛΗΡΩΜΗ: ',

ΤΕΛΟΣ_ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ (3 λεπτά)

ΕΝΟΤΗΤΑ: Υποπρογράμματα – Στοιβά

ΤΙΤΛΟΣ: «Η αξιοποίηση του τμηματικού προγραμματισμού για επίλυση προβλημάτων με στοιβά».

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΜΕΘΟΔΟΣ: ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ

Στις παρακάτω προτάσεις (κριτήρια), μ να επιλέξετε (1) μία από τις (4) τέσσερις επιλογές που σας αντιπροσωπεύει.

ΚΡΙΤΗΡΙΑ	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ	ΠΟΛΥ	ΛΙΓΟ	ΚΑΘΟΛΟΥ
Ο τρόπος που διατυπώθηκε η άσκηση (Μελέτη Περίπτωσης), σας βοήθησε να κάνετε την ανάλυση του προβλήματος πιο εύκολα;	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Κατανοήσατε τον τρόπο υλοποίησης των Διαδικασιών για την επίλυση των υποπροβλημάτων;	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Αντιμετωπίσατε δυσκολία στην υλοποίηση της λειτουργίας την ΩΘΗΣΗΣ και της ΑΠΩΘΗΣΗΣ από τη ΣΤΟΙΒΑ, με τη χρήση υποπρογραμμάτων;	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Για να απαντήσετε στην ηλεκτρονική έκδοση επισκεφτείτε την παρακάτω διεύθυνση:

<https://forms.gle/riyWZYJHHcrKpsPk8>

