

ΠΑΡΟΡΑΜΑΤΑ ΣΥΓΓΡΑΜΑΤΟΣ
«ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ»
Γ' ΤΑΞΗ ΤΟΜΕΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΕΠΑΛ

Σελ	Σημείο	Διόρθωση										
17	Στην εικόνα 1-1 ... Η ανάλυση του προβλήματος βρίσκεται στο Τετράδιο Εργασιών Μαθητή	Διαγράφεται										
24	Παράγραφος 2.1.7 2^η γραμμή. Visual Basic	Γράφεται σε νέα γραμμή										
25	Τελευταία παράγραφος. Βασική αρχή πάνω στην οποία δομήθηκε Αντικειμενοστρεφής ...	Βασική αρχή πάνω στην οποία δομήθηκε ο Αντικειμενοστρεφής...										
34	Πριν τον πρώτο πίνακα	προστίθεται η φράση "η προτεραιότητα των λογικών τελεστών είναι not, and, or".										
34	Πίνακας 3-1....	η ετικέτα Πίνακας 3-1, γράφεται πριν την ετικέτα Παραδείγματα και ανήκει στον Πίνακα										
49	Ετικέτα εικόνας 4-1	Διάγραμμα απλής if(AN)										
55	Σχήμα/διάγραμμα ροής	Ετικέτα: Διάγραμμα ροής while										
57	Δραστηριότητα: Εμφωλευμένη δομή επανάληψης. ... και ποια ήταν η καλύτερη επίδοση που σημειώθηκε.	... και ποια ήταν η καλύτερη επίδοση που σημειώθηκε. Στη συνέχεια δίνεται ο αλγόριθμος σε ψευδογλώσσα μόνο για πληροφορικούς λόγους και ακολούθως ο κώδικας που μας ενδιαφέρει στην τάξη αυτή.										
71	Βήμα 4. 15>8	Γίνεται 11>8										
73	Κώδικας. while not found and guesses < 10:	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>+ mid +</td> <td>+ str(mid) +</td> </tr> <tr> <td>if answer = "N"</td> <td>if answer == "N"</td> </tr> <tr> <td>first = mid + 1</td> <td>last = mid - 1</td> </tr> <tr> <td>input</td> <td>raw_input</td> </tr> <tr> <td>last = mid - 1</td> <td>first = mid + 1</td> </tr> </table>	+ mid +	+ str(mid) +	if answer = "N"	if answer == "N"	first = mid + 1	last = mid - 1	input	raw_input	last = mid - 1	first = mid + 1
+ mid +	+ str(mid) +											
if answer = "N"	if answer == "N"											
first = mid + 1	last = mid - 1											
input	raw_input											
last = mid - 1	first = mid + 1											
79	Κώδικας. for j in range(N-1 , 1, -1):	for j in range(N-1 , 0, -1):										
84	Κώδικας. for j in range(pos, i)	for j in range(i-1, pos-1, 1) και στοιχίζεται ως η while, δηλαδή while pos >0 and array[pos-1]>value : for j in range(i-1, pos-1, 1)										
84	Κώδικας τελευταία εντολή. array[pos] = value	Στοιχίζεται ως η def, δηλαδή def insertionSort(array) : array[pos] = value										
87	Δραστηριότητα 2 ... που δίνεται σε αυτή την ενότητα	... που δίνεται στην ενότητα 6.3 του βιβλίου της Β' τάξης										
89	Δραστηριότητα 11	Για το 2016-17 τουλάχιστον, είναι εκτός ύλης										
98	Παράδειγμα. print line	Βρίσκεται σε εσοχή										
110	που ονομάζεται παράμετρος της συνάρτησης, είναι το 45	που είναι το όρισμα της συνάρτησης, είναι το 45										
110	και με παραμέτρους τις τιμές 3 και 4	και με ορίσματα τις τιμές 3 και 4										
130	Επίσης, οι γνωστοί συγκριτικοί τελεστές(<,<=,>,>=,=) ...	Επίσης, οι γνωστοί συγκριτικοί τελεστές(<,<=,>,>=,==)										

Σελ	Σημείο	Διόρθωση
137	Εφαρμογή: Διαχωρισμός λίστας. positives = negatives = []	positives = [] negatives = []
139	Τελευταίο πλαίσιο κώδικα. for i in range(100)	for i in range(101)
143	Κώδικας: Υλοποίηση Στοιβάς σε Python με δύο τρόπους. stack = [item] + stack	stack.insert(0, item)
143	Κώδικας: Υλοποίηση Στοιβάς σε Python με δύο τρόπους. stack = stack + [item]	stack.append(item)
144	Πρώτο πλαίσιο κώδικα. while ! isEmpty(stack)	while not isEmpty(stack)
145	Κώδικας: Υλοποίηση Ουράς σε Python. queue = queue + [item]	queue.append(item)
145	def createQuere ():	def createQueue (): (λόγω σε συνέπειας με τη γραφή των υπολοίπων συναρτήσεων)
151	Δραστηριότητα 4 Στη συνέχεια να χρησιμοποιήσετε αυτή τη συνάρτηση, για να βρείτε ...	Στη συνέχεια να γράψετε συνάρτηση η οποία να υπολογίζει ...
151	Δραστηριότητα 5 ...Όταν διαβάζει έναν αρνητικό αριθμό θα αφαιρεί τόσους αριθμούς από τη στοίβα, όσο είναι η τιμή του αριθμού. Ο αλγόριθμος θα τερματίζει όταν αδειάσει η στοίβα.	...Όταν διαβάζει έναν αρνητικό αριθμό θα αφαιρεί τόσους αριθμούς από τη στοίβα, όσο είναι η τιμή του αριθμού, αν αυτό είναι δυνατόν, και θα τους εμφανίζει στην οθόνη. Ο αλγόριθμος θα τερματίζει όταν αδειάσει η στοίβα
194	Στην 4^η γραμμή της σελίδας. ... Όλα αυτά τα χαρακτηριστικά αναφέρονται συγκεκριμένο Όλα αυτά τα χαρακτηριστικά αναφέρονται σε συγκεκριμένο ...
201	def eat(self, food): print "I am eating", food	def eat(self, food): self.food = food print "I am eating", self.food

* Οι λύσεις των ασκήσεων να είναι σε γλώσσα προγραμματισμού Python. Να μη γίνεται χρήση ψευδογλώσσας και διαγραμμάτων ροής.

** Να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στα κενά-στοιχίσεις των εντολών, μια και σε αυτό βασίζεται η γλώσσα προγραμματισμού Python για τη δημιουργία των μπλοκ. Σε χειρόγραφο κείμενο πρέπει αυτό να είναι διακριτό σε κάθε περίπτωση.

**ΠΑΡΟΡΑΜΑΤΑ ΣΥΓΓΡΑΜΑΤΟΣ
«ΑΡΧΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ»**

Β' ΤΑΞΗ ΤΟΜΕΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΕΠΑΛ

Σελ	Σημείο	Διόρθωση
40	γραμμή 10: το 28.2.3E-5 σημαίνει $28.2 * 10^{-5}$	το 28.2.E-5-σημαίνει $28.2 * 10^{-5}$.
41	2η παράγραφος της 3.2.3 Το "=" σημαίνει ότι δίνουμε στη μεταβλητή μια τιμή ενός τύπου δεδομένων και ταυτόχρονα την αποθηκεύουμε στη θέση μνήμης, που αντιστοιχεί με αυτό το όνομα. Για παράδειγμα $a=234$ σημαίνει ότι δίνουμε στη μεταβλητή a τη τιμή 234(ακέραιος αριθμός) και την αποθηκεύουμε σε δυαδική μορφή στη θέση μνήμης του υπολογιστή που αντιστοιχεί η μεταβλητή a	Το "=" σημαίνει ότι δίνουμε στη μεταβλητή μια τιμή ενός τύπου δεδομένων, που είναι αποθηκευμένη σε μία θέση μνήμης. Η μεταβλητή λειτουργεί ως δείκτης για να αναφερόμαστε στη τιμή. Για παράδειγμα $a=234$ σημαίνει ότι η μεταβλητή με όνομα a δείχνει τη τιμή 234 (ακέραιος αριθμός), που είναι αποθηκευμένη στη μνήμη του υπολογιστή
43	3.2.5 τελευταίο bullet στο τέλος της σελίδας ... Να γίνουν λογικοί έλεγχο για το περιεχόμενο της μεταβλητής, με χρήση....Παρατήρηση: Οι λογικοί έλεγχοι που προτείνονται μέσα στην παρένθεση δεν ...υλοποιούνται όλοι στο παράδειγμα	... Να γίνουν λογικοί έλεγχοι για το περιεχόμενο της μεταβλητής <code>raixnidia</code> , με χρήση των λογικών τελεστών σύγκρισης σε συνδυασμό με τους τελεστές λογικών πράξεων, όπως για παράδειγμα
47	4^η παράγραφος της 3.3.2 Σχετικά με την εισαγωγή τιμής σε μια μεταβλητή από το πληκτρολόγιο...	Σχετικά με την εισαγωγή τιμής σε μια μεταβλητή από το πληκτρολόγιο, κατάσταση όπου αναμένεται από το χρήστη να εισάγει μία τιμή από το πληκτρολόγιο, την οποία την αποδίδει αυτόματα στη μεταβλητή, χρησιμοποιούμε δύο βασικές συναρτήσεις: την <code>input()</code> και τη <code>raw_input()</code>
51	Στη παράγραφο Τα συντακτικά λάθη. Παράδειγμα: Η παράλειψη των <u>αρχικών</u> εισαγωγικών στην εντολή <code>print</code> για την εμφάνιση μιας συμβολοσειράς <code>print καλημέρα'</code> εμφανίζει το μήνυμα <code>SyntaxError EOL while scanning string literal</code> .	Η παράλειψη των τελικών εισαγωγικών στην εντολή <code>print</code> για την εμφάνιση μιας συμβολοσειράς <code>print 'καλημέρα</code> εμφανίζει το μήνυμα <code>SyntaxError EOL while scanning string literal</code> .
61	4.1.3.2 Δραστηριότητα στη 2η <code>range (1,8)</code> παράγει τη λίστα <code>[1,2,3,4,5,7]</code>	<code>range (1,8)</code> παράγει τη λίστα <code>[1,2,3,4,5,6,7]</code>
69	Σημείωση: Η μεταβίβαση παραμέτρων στην Python είναι κατά τιμή (<code>call byvalue</code>), δηλαδή δημιουργούνται αντίγραφα των ορισμάτων, οπότε οποιαδήποτε αλλαγή στις παραμέτρους εντός της συνάρτησης δεν έχει καμία επίδραση στα ορίσματα-μεταβλητές που έχουν οριστεί εκτός της συνάρτησης, όπως φαίνεται παρακάτω:	Σημείωση: Κατά τη μεταβίβαση παραμέτρων στην Python, οποιαδήποτε αλλαγή στις παραμέτρους εντός της συνάρτησης δεν έχει καμία επίδραση στα ορίσματα-μεταβλητές που έχουν οριστεί εκτός της συνάρτησης, όπως φαίνεται παρακάτω:
69	Οι πραγματικές παράμετροι <code>z</code> , <code>w</code> δεν αλλάζουν τιμή παρόλο που τα αντίγραφα τους (τυπικές παράμετροι) αυξάνονται εντός της συνάρτησης <code>increment</code> , όπως φαίνεται και από ..	Οι πραγματικές παράμετροι <code>z</code> , <code>w</code> δεν αλλάζουν τιμή όπως φαίνεται και από ..
80	Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε τον τελεστή :- <code>>>> word = s[:-] # δημιουργείται</code>	Διαγράφονται

Σελ	Σημείο	Διόρθωση
100	Αλγόριθμος Σειριακής Αναζήτησης (έκδοση 2.0). Στον πίνακα στην αριστερή στήλη $i \leftarrow 1$	$i=1$
110	γραμμή 22: <open file...eb2410>>	Διαγράφεται η γραμμή αυτή