

ΕΞΕΤΑΣΤΕΑ ΥΛΗ ΕΝΔΟΣΧΟΛΙΚΩΝ ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ 2021-2022

(Ομάδας Προσανατολισμού Σπουδών Οικονομίας & Πληροφορικής)

Από το βιβλίο «Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον» της Γ τάξης Ενιαίου Λυκείου Τεχνολογικής Κατεύθυνσης των Α. Βακάλη, Η. Γιαννόπουλου, Ν. Ιωαννίδη, Χ. Κοΐλια, Κ. Μάλαμα, Ι. Μανωλόπουλου, Π. Πολίτη, έκδοση Ο.Ε.Δ.Β. 2010.

2. Βασικές Έννοιες Αλγορίθμων

2.3 Περιγραφή και αναπαράσταση αλγορίθμων.

2.4 Βασικές συνιστώσες/ εντολές ενός αλγορίθμου.

3. Δομές Δεδομένων και Αλγόριθμοι

3.1 Δεδομένα.

3.3 Πίνακες

3.6 Αναζήτηση

3.7 Ταξινόμηση

7. Βασικά στοιχεία προγραμματισμού.

7.1 Το αλφάβητο της ΓΛΩΣΣΑΣ.

7.2 Τύποι δεδομένων.

7.3 Σταθερές.

7.4 Μεταβλητές.

7.5 Αριθμητικοί τελεστές.

7.6 Συναρτήσεις.

7.7 Αριθμητικές εκφράσεις.

7.8 Εντολή εκχώρησης.

7.9 Εντολές εισόδου-εξόδου.

7.10 Δομή προγράμματος.

8. Επιλογή και επανάληψη

8.1 Εντολές Επιλογής

8.1.1 Εντολή ΑΝ

8.2 Εντολές επανάληψης

9. Πίνακες

9.1 Μονοδιάστατοι πίνακες.

9.2 Πότε πρέπει να χρησιμοποιούνται πίνακες.

9.3 Πολυδιάστατοι πίνακες.

9.4 Τυπικές επεξεργασίες πινάκων.

10. Υποπρογράμματα

10.1 Τμηματικός προγραμματισμός.

10.2 Χαρακτηριστικά των υποπρογραμμάτων.

10.3 Πλεονεκτήματα του τμηματικού προγραμματισμού.

10.4 Παράμετροι.

10.5 Διαδικασίες και συναρτήσεις.

Από το βιβλίο «Πληροφορική», Γ' Τάξη Γενικού Λυκείου, Βιβλίο Μαθητή, Συμπληρωματικό Εκπαιδευτικό Υλικό.

Ενότητα 1. Δομές Δεδομένων και Αλγόριθμοι

1.3 Άλλες δομές δεδομένων

1.3.1 Λίστες

1.3.2 Δένδρα

1.3.3 Γράφοι

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

4.2 Χτίζοντας Αντικειμενοστραφή Προγράμματα

4.2.1 Μεθοδολογία

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

4.3 Ομαδοποίηση Αντικειμένων σε Κλάσεις: Αφαιρετικότητα και Ενθυλάκωση

4.3.1 Παραδείγματα Διαγραμματικής Αναπαράστασης Κλάσεων

4.4 Η Αντικειμενοστραφής «Οικογένεια»: Κλάσεις - Πρόγονοι, Κλάσεις - Απόγονοι

4.5 Ορίζοντας την Κατάλληλη Συμπεριφορά: Πολυμορφισμός

Ο Διδάσκων καθηγητής

Νικόλαος Σιδέρης