

**Σχ έτος 2021-22**  
**Εξεταστέα ύλη στο μάθημα ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ**  
**Τάξη Γ (Οικονομίας κ Πληροφορικής)**

Από το <b>ΒΙΒΛΙΟ 1:</b> «Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον», Βιβλίο Μαθητή, Γ' Γενικού Λυκείου των Α. Βακάλη, Η. Γιαννόπουλου, Ν. Ιωαννίδη, Χ. Κοίλια, Κ. Μάλαμα, Ι. Μανωλόπουλου, Π. Πολίτη, έκδοση (Ι.Τ.Υ.Ε.) «Διόφαντος»	Από το <b>ΒΙΒΛΙΟ 2:</b> «Πληροφορική», Γ' Τάξη Γενικού Λυκείου, Βιβλίο Μαθητή, Συμπληρωματικό Εκπαιδευτικό Υλικό, Γραμμένος Ν., Γούσιου, Αν., κ.ά., έκδοση (Ι.Τ.Υ.Ε.) «Διόφαντος»
<b>1. Ανάλυση Προβλήματος</b> <b>1.1</b> Η έννοια πρόβλημα. <b>1.2</b> Κατανόηση προβλήματος. <b>1.3</b> Δομή προβλήματος. <b>1.4</b> Καθορισμός απαιτήσεων.	
<b>2. Βασικές Έννοιες Αλγορίθμων</b> <b>2.1</b> Τι είναι αλγόριθμος <b>2.2</b> Σπουδαιότητα αλγορίθμων. <b>2.3</b> Περιγραφή και αναπαράσταση αλγορίθμων. <b>2.4</b> Βασικές συνιστώσες / εντολές ενός αλγορίθμου. <b>2.4.1</b> Δομή ακολουθίας <b>2.4.2</b> Δομή Επιλογής <b>2.4.3</b> Διαδικασίες πολλαπλών επιλογών <b>2.4.4</b> Εμφωλευμένες Διαδικασίες. <b>2.4.5</b> Δομή Επανάληψης.	
<b>3. Δομές Δεδομένων και Αλγόριθμοι</b>	<b>Ενότητα 1. Δομές Δεδομένων και Αλγόριθμοι</b>
<b>3.1</b> Δεδομένα <b>3.2</b> Αλγόριθμοι + Δομές Δεδομένων = Προγράμματα. <b>3.3</b> Πίνακες.	
<b>3.4</b> Στοίβα.	<b>1.1</b> Στοίβα <b>1.1.1</b> Παραδείγματα υλοποίησης στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα <b>1.1.2</b> Ερωτήσεις - Ασκήσεις
<b>3.5</b> Ουρά.	<b>1.2</b> Ουρά <b>1.2.1</b> Παραδείγματα υλοποίησης ουράς με χρήση μονοδιάστατου πίνακα <b>1.2.2</b> Ερωτήσεις - Ασκήσεις
<b>3.6</b> Αναζήτηση. <b>3.7</b> Ταξινόμηση.	
	<b>1.3</b> Άλλες δομές δεδομένων <b>1.3.1</b> Λίστες <b>1.3.2</b> Δένδρα <b>1.3.3</b> Γράφοι <b>1.3.4</b> Ερωτήσεις - Ασκήσεις
<b>7. Βασικές Έννοιες Προγραμματισμού</b>	

<p>7.1 Το αλφάβητο της 'ΓΛΩΣΣΑΣ'.</p> <p>7.2 Τύποι δεδομένων.</p> <p>7.3 Σταθερές.</p> <p>7.4 Μεταβλητές</p> <p>7.5 Αριθμητικοί τελεστές</p> <p>7.6 Συναρτήσεις.</p> <p>7.7 Αριθμητικές εκφράσεις.</p> <p>7.8 Εντολή εκχώρησης.</p> <p>7.9 Εντολές εισόδου-εξόδου. 7.10 Δομή προγράμματος.</p>	
<b>8. Επιλογή και Επανάληψη</b>	<b>Ενότητα 3. Επιλογή και Επανάληψη</b>
<p>8.1 Εντολές Επιλογής.</p> <p>8.1.1 Εντολή AN.</p>	
<p>8.1.2 Εντολή ΕΠΙΛΕΞΕ.</p>	<p>3.1 Εντολή ΕΠΙΛΕΞΕ</p> <p>3.1.1 Παραδείγματα με χρήση της εντολής ΕΠΙΛΕΞΕ</p> <p>3.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις</p>
<p>8.2.1 Εντολή ΟΣΟ...ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ.</p> <p>8.2.2 Εντολή ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ.</p> <p>8.2.3 Εντολή ΓΙΑ...ΑΠΟ...ΜΕΧΡΙ.</p>	
<p>9. Πίνακες</p> <p>9.1 Μονοδιάστατοι πίνακες</p> <p>9.2 Πότε πρέπει να χρησιμοποιούνται πίνακες.</p> <p>9.3 Πολυδιάστατοι πίνακες</p> <p>9.4 Τυπικές επεξεργασίες πινάκων.</p>	
<b>13. Εκσφαλμάτωση Προγράμματος</b>	<b>Ενότητα 5. Εκσφαλμάτωση Προγράμματος</b>
<p>13.1 Κατηγορίες λαθών.</p>	<p>5.1 Κατηγορίες Λαθών</p> <p>5.1.1 Συντακτικά λάθη</p> <p>5.1.2 Λάθη που οδηγούν σε αντικανονικό τερματισμό του προγράμματος</p> <p>5.1.3 Λογικά λάθη</p>

Ο Διδάσκων

Γαντζούδης Χρήστος