

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Πρόγραμμα ονομάζουμε την αναπαράσταση ενός αλγόριθμου σε γλώσσα που να την καταλαβαίνει ο υπολογιστής
 - a. Σωστό
 - b. Λάθος
2. Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της στήλης A με τα στοιχεία της στήλης B

1. Πρόγραμμα	a. Περιβάλλον γραφής προγραμμάτων
2. Προγραμματισμός	b. Εργασία σύνταξης προγραμμάτων
3. Προγραμματιστής	c. Αυτός που γράφει έναν αλγόριθμο
4. Αναλυτής	d. Αυτός που γράφει ένα πρόγραμμα
5. Γλώσσα προγραμματισμού	e. Αναπαράσταση αλγόριθμου σε μια γλώσσα προγραμματισμού

3. Βάλτε σε σειρά τις ακόλουθες «γλώσσες», αρχίζοντας από αυτή που είναι πιο κοντά στον υπολογιστή
 - a. Φυσική γλώσσα
 - b. Γλώσσα πολύ υψηλού επιπέδου
 - c. Γλώσσα χαμηλού επιπέδου
 - d. Γλώσσα υψηλού επιπέδου
4. Ποια κατηγορία από τις γλώσσες που ακολουθούν δεν απαιτεί γνώσεις προγραμματισμού;
 - a. Γλώσσα υψηλού επιπέδου
 - b. Γλώσσα χαμηλού επιπέδου
 - c. Γλώσσα πολύ υψηλού επιπέδου

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

5. Ποια από τις ακόλουθες γλώσσες προγραμματισμού είναι χαμηλού επιπέδου;
 - a. Assembly
 - b. Basic
 - c. Pascal
 - d. Fortran
 - e. Γλώσσα μηχανής
6. Βάλτε σε σειρά τα στάδια για την επίλυση ενός προβλήματος με τη βοήθεια του Η/Υ
 - a. Εκτέλεση του προγράμματος από την ΚΜΕ (δηλ. από τον επεξεργαστή)
 - b. Δημιουργία αλγόριθμου
 - c. Μετατροπή του αλγόριθμου σε πρόγραμμα, μέσα στο περιβάλλον μιας γλώσσας προγραμματισμού
 - d. Μετατροπή του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής
7. Σε ποιο στάδιο γίνεται έλεγχος για την ύπαρξη συντακτικών λαθών στο πρόγραμμα;
 - a. Μετατροπή των εντολών σε 0 και 1
 - b. Εκτέλεση προγράμματος από την ΚΜΕ
 - c. Δημιουργία αλγόριθμου
 - d. Μετατροπή του αλγόριθμου σε πρόγραμμα
8. Ποια αποτελούν χαρακτηριστικά μιας γλώσσας προγραμματισμού;
 - a. Αλφάβητο
 - b. Λεξιλόγιο
 - c. Συντακτικό

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

9. Οι γλώσσες προγραμματισμού διαθέτουν μεταγλωττιστή ή διερμηνέα για τον εντοπισμό των συντακτικών λαθών
- Σωστό
 - Λάθος
10. Οι μεταγλωττιστές και οι διερμηνείς μετά τον εντοπισμό των συντακτικών λαθών εντοπίζουν και τα λογικά λάθη του προγράμματος
- Σωστό
 - Λάθος
11. Ένα πρόγραμμα με συντακτικά λάθη εκτελείται από τον επεξεργαστή (ΚΜΕ)
- Σωστό
 - λάθος
12. Σε ποιο στάδιο γίνεται έλεγχος για τα λογικά λάθη;
- Δημιουργία αλγόριθμου
 - Δημιουργία προγράμματος
 - Μετατροπή του προγράμματος σε 0 και 1
 - Εκτέλεση του προγράμματος από τον επεξεργαστή (ΚΜΕ)
 - Σε κανένα από τα παραπάνω
13. Τα λογικά λάθη ενός προγράμματος είναι πιο εύκολο να εντοπιστούν και να διορθωθούν από τα συντακτικά λάθη
- Σωστό
 - Λάθος
14. Ένα ολοκληρωμένο προγραμματιστικό περιβάλλον περιλαμβάνει
- Έναν μεταγλωττιστή ή έναν διερμηνέα
 - Έναν εξειδικευμένο κειμενογράφο
 - Όλα τα παραπάνω

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

15. Ο εντοπισμός των λογικών λαθών σε ένα πρόγραμμα γίνεται με τον εξής τρόπο

- Τα εντοπίζει ο μεταγλωττιστής ή ο διερμηνέας
- Ελέγγω τη λειτουργία του προγράμματος δίνοντας δεδομένα που γνωρίζω το αποτέλεσμα που θα δώσουν
- Δεν υπάρχει τρόπος να ελέγξω τα λογικά λάθη ενός προγράμματος

16. Αντιστοιχείστε τα στοιχεία της στήλης A με τα στοιχεία της στήλης B

1. Μεταγλωττιστής	a. Ελέγχει μια μια τις εντολές του προγράμματος. Όποια είναι σωστή την εκτελεί. Όταν εντοπιστεί κάποια που έχει συντακτικό λάθος σταματάει η εκτέλεση μέχρι να διορθωθεί η λανθασμένη εντολή
2. Διερμηνέας	b. Ελέγχει όλες τις εντολές του προγράμματος για συντακτικά λάθη και εμφανίζει μια λίστα με τα λάθη αυτά. Καμία εντολή δεν θα εκτελεστεί αν δεν διορθωθούν όλα τα συντακτικά λάθη.

17. Το πρόγραμμα που ακολουθεί στη γλώσσα Logo έχει δημιουργηθεί για να υπολογίζουμε το άθροισμα δύο αριθμών.

Κάνε "α 5

Κάνε "β 7

Κάνε "αθροισμα :α * :β

Δείξε :αθροισμα

Το πρόγραμμα αυτό έχει λογικό λάθος;

- Ναι
- Όχι

18. Όσο πιο κοντά στον υπολογιστή είναι η γλώσσα προγραμματισμού τόσο πιο εύκολο είναι να την μάθουμε

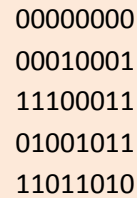
- Σωστό
- Λάθος

19. Αντιστοιχείστε τα στοιχεία της στήλης Α με τα στοιχεία της στήλης Β

1. Αλφάβητο	a. Το σύνολο των κανόνων που ακολουθούμε στην γραφή των εντολών
2. Λεξιλόγιο	b. Το σύνολο των χαρακτήρων που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε στην γλώσσα προγραμματισμού
3. Συντακτικό	c. Το σύνολο των λέξεων που αναγνωρίζει η γλώσσα προγραμματισμού ως εντολές που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε

20. Οι εντολές που υπάρχουν στην εικόνα είναι

- a. Logo
- b. Basic
- c. Pascal
- d. Γλώσσα μηχανής



```
00000000
00010001
11100011
01001011
11011010
```

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

1. a
2. $1 \rightarrow e$
 $2 \rightarrow b$
 $3 \rightarrow d$
 $4 \rightarrow c$
 $5 \rightarrow a$
3. c, d, b, a
4. c
5. a, e
6. b, c, d, a
7. a
8. a, b, c
9. a
10. b
11. b
12. e
13. b
14. c
15. b
16. $1 \rightarrow b$
 $2 \rightarrow a$
17. a
18. b
19. $1 \rightarrow b$
 $2 \rightarrow c$
 $3 \rightarrow a$
20. d

90 Γυμνάσιο Πειραιά