

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΥ Γ΄ ΛΥΚΕΙΟΥ

ΒΙΒΛΙΑ

1. «Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον», Βιβλίο Μαθητή, Γ΄ Γενικού Λυκείου
Α. Βακάλη, Η. Γιαννόπουλου, Ν. Ιωαννίδη, Χ. Κοίλια, Κ. Μάλαμα, Ι. Μανωλόπουλου, Π. Πολίτη,
έκδοση (Ι.Τ.Υ.Ε.) «Διόφαντος»
2. «Πληροφορική», Γ΄ Τάξη Γενικού Λυκείου, Βιβλίο Μαθητή, Συμπληρωματικό Εκπαιδευτικό Υλικό
Γραμμένου Ν., Βεντούρας Ερρίκος-Χαϊμ, Σγουροπούλου Κλειώ, Γούσιου Ανθή
έκδοση (Ι.Τ.Υ.Ε.) «Διόφαντος».

ΔΙΔΑΚΤΕΑ – ΕΞΕΤΑΣΤΕΑ ΥΛΗ

Από το ΒΙΒΛΙΟ 1	Από το ΒΙΒΛΙΟ 2
<p>1. Ανάλυση Προβλήματος</p> <p>1.1 Η έννοια πρόβλημα</p> <p>1.2 Κατανόηση προβλήματος</p> <p>1.3 Δομή προβλήματος</p> <p>1.4 Καθορισμός απαιτήσεων</p>	
<p>2. Βασικές Έννοιες Αλγορίθμων</p> <p>2.1 Τι είναι αλγόριθμός</p> <p>2.2 Σπουδαιότητα αλγορίθμων</p> <p>2.3 Περιγραφή και αναπαράσταση αλγορίθμων</p> <p>2.4 Βασικές συνιστώσες / εντολές ενός αλγορίθμου</p> <p>2.4.1 Δομή ακολουθίας</p> <p>2.4.2 Δομή Επιλογής</p> <p>2.4.3 Διαδικασίες πολλαπλών επιλογών</p> <p>2.4.4 Εμφωλευμένες Διαδικασίες</p> <p>2.4.5 Δομή Επανάληψης</p>	
<p>3. Δομές Δεδομένων και Αλγόριθμοι</p> <p>3.1 Δεδομένα</p> <p>3.2 3.2 Αλγόριθμοι + Δομές Δεδομένων = Προγράμματα</p> <p>3.3 Πίνακες</p> <p>3.4 Στοιβά</p>	<p>Ενότητα 1. Δομές Δεδομένων και Αλγόριθμοι</p> <p>1.1 Στοιβά</p> <p>1.1.1 Παραδείγματα υλοποίησης στοιβάς με χρήση μονοδιάστατου πίνακα</p> <p>1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις</p>

<p>3.5 Ουρά</p> <p>3.6 Αναζήτηση</p> <p>3.7 Ταξινόμηση</p> <p>4. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων</p> <p>4.1 Ανάλυση προβλημάτων</p> <p>6. Εισαγωγή στον Προγραμματισμό</p> <p>6.1 Η έννοια του προγράμματος</p> <p>6.3 Φυσικές και τεχνητές γλώσσες</p> <p>6.4 Τεχνικές σχεδίασης προγραμμάτων</p> <p>6.4.1 Ιεραρχική σχεδίαση προγράμματος</p> <p>6.4.2 Τμηματικός προγραμματισμός</p> <p>6.4.3 Δομημένος προγραμματισμός</p> <p>6.5 Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός</p> <p>6.7 Προγραμματιστικά περιβάλλοντα</p> <p>7. Βασικές Έννοιες Προγραμματισμού</p> <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</p> <p>7.10 Δομή προγράμματος</p>	<p>1.2 Ουρά</p> <p>1.2.1 Παραδείγματα υλοποίησης ουράς με χρήση μονοδιάστατου πίνακα</p> <p>1.2.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις</p> <p>1.3 Άλλες δομές δεδομένων</p> <p>1.3.1 Λίστες</p> <p>1.3.2 Δένδρα</p> <p>1.3.3 Γράφοι</p> <p>1.3.4 Ερωτήσεις - Ασκήσεις</p> <p>Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων</p> <p>2.1 Μέθοδος Διαίρει και Βασίλευε</p>
--	--

8. Επιλογή και Επανάληψη

8.1 Εντολές Επιλογής

8.1.1 Εντολή AN

8.1.2 Εντολή ΕΠΙΛΕΞΕ

8.2 Εντολές επανάληψης

8.2.1 Εντολή ΟΣΟ ... ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ

8.2.2 Εντολή ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ

8.2.3 Εντολή ΓΙΑ ... ΑΠΟ ... ΜΕΧΡΙ

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

10.5.1 Ορισμός και κλήση συναρτήσεων

10.5.2 Ορισμός και κλήση διαδικασιών

10.5.3 Πραγματικές και τυπικές παράμετροι

10.6 Εμβέλεια μεταβλητών – σταθερών

Ενότητα 3. Επιλογή και Επανάληψη

3.1 Εντολή ΕΠΙΛΕΞΕ

3.1.1 Παραδείγματα με χρήση της εντολής ΕΠΙΛΕΞΕ

3.1.2 Ερωτήσεις – Ασκήσεις

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:

