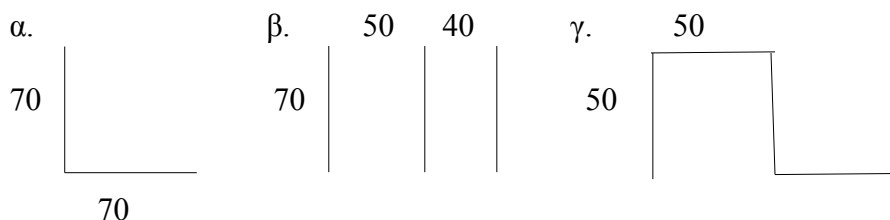


**ΓΡΑΠΤΕΣ ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΤΙΚΕΣ ΑΠΟΛΥΤΗΡΙΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ**  
**ΠΕΡΙΟΔΟΥ ΜΑΪΟΥ – ΙΟΥΝΙΟΥ 2010**  
**ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ**

**ΘΕΜΑΤΑ**

1. Τι ονομάζεται αλγόριθμος και ποιες οι ιδιότητές του; Αναφέρετε ένα παράδειγμα αλγορίθμου.
2. Τι είναι γλώσσες προγραμματισμού και ποια τα χαρακτηριστικά τους; Αναφέρετε δύο γλώσσες προγραμματισμού.
3. Τι είναι ένα πρόγραμμα-μεταφραστής; Σε ποιες κατηγορίες χωρίζονται τα προγράμματα – μεταφραστές; Ποια η διαφορά των δύο κατηγοριών;
4. Γράψτε τι κάνει κάθε μια από τις παρακάτω εντολές  
α.  $\pi$  50      β.  $\alpha\rho$  60      γ.  $\sigma\tau\alpha$       δ.  $\sigma\beta\gamma$
5. Τι είναι διαδικασία και από ποια μέρη αποτελείται; Γράψτε μια διαδικασία τετράγωνο, η οποία θα ζωγραφίζει ένα τετράγωνο με μήκος πλευράς 50 εικονοστοιχεία.
6. Δίνοντας τις παρακάτω εντολές και θεωρώντας ότι κάθε φορά η χελώνα είναι στο κέντρο της επιφάνειας εργασίας με κατεύθυνση προς τα πάνω τι θα σχεδιαστεί στην οθόνη ;  
α.  $\sigma\tau\kappa$       β.  $\sigma\tau\kappa$       γ.  $\sigma\tau\kappa$   
     $\mu\pi$  100            $\pi$  100      επανάλαβε 2 [  $\mu\pi$  50 δε 90     $\mu\pi$  100 δε 90 ]  
    δε 90            $\mu\pi$  50  
     $\mu\pi$  100           δε 90  
     $\alpha\rho$  90            $\pi$  50  
     $\mu\pi$  100            $\mu\pi$  100
7. Να δημιουργήσετε μια διαδικασία, η οποία θα ρωτά τον χρήστη τι σχήμα θέλει να σχεδιαστεί στην οθόνη. Αν η απάντηση του χρήστη είναι Κύκλος, τότε ένας κύκλος θα σχεδιάζεται. Διαφορετικά θα σχεδιάζεται ένα ισόπλευρό τρίγωνο με μήκος πλευράς 60 εικονοστοιχεία.
8. Να δημιουργήσετε μια διαδικασία, η οποία θα ρωτά τον χρήστη έναν αριθμό και στη συνέχεια θα εμφανίζει τον αριθμό αυξανόμενο κατά 5.
9. Γράψτε τις εντολές που χρειάζονται ώστε να εμφανιστούν τα παρακάτω σχήματα



**ΣΗΜΕΙΩΣΗ: ΕΠΙΛΕΓΤΕ ΤΑ 6 ΑΠΟ ΤΑ 9 ΘΕΜΑΤΑ**

**ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ**

**Ο Διευθυντής**

**Ο εισηγητής**