

Σελίδα	Περιγραφή				
6	για τη δημιουργία οποιουδήποτε προγράμματος				
9	4. ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ → ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ				
9	H. 'Αννα'				
9	ΛΟΓΙΚΕΣ: ψ → γ				
10	√9 → √9				
10	ea+3 → e^(a+3)				
10	(/, DIV, MOD) → (/,DIV,MOD)				
11	5) 2+3*ψ+3/ψ → 2+3*χ+3/ψ				
11	7) 9/(9+χ) → 9/(8+χ)				
11	A + B > 5 / (x+3) → >=				
12	α) (20 div 2) 5 → (20 div 10)				
12	Η Γ<=B) 2 Η 2<6) → 2 <= 6				
12	ΚΑΙ Γ<B =Ψευ 2 ΚΑΙ 2<=6 = → 2 < 6				
13	2) σ ← σ+χ Αύξηση τας μεταβλητής α κατά χ → της μεταβλητής σ				
14	<table border="1"><tr><td>4η</td><td>30</td><td></td><td></td></tr></table> Η τελική τιμή της μεταβλητής α είναι 30 → 40	4η	30		
4η	30				
15	<table border="1"><tr><td>2η</td><td></td><td>5</td><td></td></tr></table> → 3η	2η		5	
2η		5			
15	ΑΚΕΡΑΙΕΣ:Χρ,Επ → Επίδομα				
15	ΓΡΑΨΕ 'Βασικός Μισθός 650 €' → 537				
15	ΓΡΑΨΕ 'Μισθός:Πληρωτέο → 'Μισθός:', Πληρωτέο				
15	1. (3^2+T_P(9))/2 → 1. (3^2+T_P(9))/2				
16	(ΟΧΙ Α > -2 ΚΑΙ (ΟΧΙ Β < -13) → (ΟΧΙ Α > -2) ΚΑΙ (ΟΧΙ Β < -13)				
16	ΑΚΕΡΑΙΕΣ: α,β,γ,δ , χ, ψ				
18	ΑΛΛΙΩΣ → ΑΛΛΙΩΣ				
18	«αλλιώς να εμφανίζεται κατάλληλο μήνυμα λάθους» → η λύση δεν το εμφανίζει				
18	z ← 2*X → z ← 2*x				
18	z ← 3*X → z ← 3*x				
18	να εμφανίζει την απόλυτη τιμή της διαφοράς τους				
21	«και όλες οι κρατήσεις και επιδόματα που έχει» → και όλες τις κρατήσεις και τα επιδόματα που έχει				
21	ΓΡΑΨΕ 'Κρατήσεις:', Κρατήσεις , 'Επίδομα:', Επίδομα				
21	ΓΡΑΨΕ 'Δώσε (Δ)ικαιολογημένες και (Α)δικαιολόγητες απουσίες μαθητή:' ΔΙΑΒΑΣΕ Α,Δ → ΔΙΑΒΑΣΕ Δ, Α				
23	ΑΚΕΡΑΙΕΣ: Β, Απ, Χρ → ΑΚΕΡΑΙΕΣ: Β, Χρ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: Απ				
23	AN → AN				
23	ΑΚΕΡΑΙΕΣ: Κ, Αξία, T_Αξία, ΦΠΑ, Τελ_Ποσό → ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ				
24	ΤΕΛΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ A1 → A1				

26	Χρόνος σε λεπτά	Χρέωση ανά λεπτό	→ στον χρόνο να μπουν και τα κάτω όρια (1-60, 61-90, 91-120, 121-180). Οι χρεώσεις είναι πιο λογικό να μπουν με την ανάποδη σειρά
	60	0,15€	
	90	0,22€	
	120	0,37€	
	180	0,42€	
	>180	0,55€	
26	Οι τιμές κατ'άτομο για κάθε περίπτωση		
26	και εμφανίζει το κόστος της εκδρομής.		
28	να μπορέσει να ελεγχθεί η συνθήκη $a \leq 1000$		
30	<div><div>(α)</div><div>.....</div><div>→ το βέλος να δείχνει από την άλλη</div></div>		
31	ΓΡΑΨΕ 'Μέσος Όρος=', Mo → MO		
31	<div>ΑΝ <math>Pr &lt; 0</math> Ή <math>Pr &gt; 20</math> ΤΟΤΕ</div> <div>ΓΡΑΨΕ 'Λάθος βαθμός. Ξαναπροσπάθησε!'</div> <div>ΤΕΛΟΣ_ΑΝ</div> <div>→ στοίχιση</div>		
34	αν $MO \geq 10$		
34	ΓΡΑΨΕ MO, 'ΑΠΟΤΥΧΩΝ'		
35	και εφόσον είναι μικρότερη ή ίση απ' αυτήν		
36	<div>1η περίπτωση</div> <div>Αυθαίρετες τιμές</div> <div>ανάποδα</div>	<div>2η περίπτωση</div> <div>Συγκεκριμένες τιμές</div> <div>→ να μπουν</div>	
37	ΑΚΕΡΑΙΕΣ: A, I, Max → ΑΚΕΡΑΙΕΣ: A, i, Max		
38	ΓΙΑ i ΑΠΟ 2 ΜΕΧΡΙ 1000 → ΓΙΑ i ΑΠΟ 2 ΜΕΧΡΙ 1000		
38	ΤΕΛΟΣ_ΑΝ και M → ΤΕΛΟΣ_ΑΝ		
39	<div>ΑΝ <math>A &gt; Max</math> ΤΟΤΕ</div> <div>Max ← A</div> <div>ΤΕΛΟΣ_ΑΝ</div> <div>→ στοίχιση</div>		
39	...ο μέσος όρος του μαθητή με το μεγαλύτερο MO και του μαθητή με το μικρότερο MO. (Παρατήρηση: ο μικρότερος και ο μεγαλύτερος μέσοι όροι είναι μοναδικοί)		
41	<div>ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ</div> <div>ΑΝ <math>x &lt; &gt; 0</math> ΤΟΤΕ</div> <div>    <math>y \leftarrow x^2</math></div> <div>    ΓΡΑΨΕ y</div> <div>    ΔΙΑΒΑΣΕ x</div> <div>ΤΕΛΟΣ_ΑΝ</div> <div>ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ <math>x = 0</math></div> <div>→ με βάση τον προηγούμενο κανόνα, το ΑΝ να βγει απέξω</div>		
43	α) ΟΣΟ $i \leq 100$ ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ → $i \leq 10$		
43	ΓΡΑΨΕ $i^2$ → ΓΡΑΨΕ $i^2$		
43	ΟΣΟ $i \leq 100$ ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ → ΟΣΟ $i \leq 100$ ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ		
43	ΓΙΑ i ΑΠΟ 10 ΜΕΧΡΙ 100_ΒΗΜΑ 100 → ΓΙΑ i ΑΠΟ 10 ΜΕΧΡΙ 100		
45	<div>ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ Ασκηση_Επανάληψης</div> <div>α ← 10</div> <div>→ Δήλωση μεταβλητών + ΑΡΧΗ</div>		
45	<div>ΑΝ <math>\beta &lt; &gt; 0</math> ΤΟΤΕ</div> <div>ΓΡΑΨΕ β</div> <div>ΤΕΛΟΣ_ΑΝ</div> <div>→ στοίχιση</div>		
46	9. (Παρατήρηση: ο μικρότερος και ο μεγαλύτερος μέσοι όροι είναι μοναδικοί)		

46	13. δηλ. Των νεοεισαχθέντων → δηλ. των νεοεισαχθέντων
46	13.b (Παρατήρηση: ο μεγαλύτερος βαθμός είναι μοναδικός)
47	ορίζουμε έναν πίνακα
47	• σαν αποτέλεσμα, → χωρίς bullet
50	και καταχώρηση στον πίνακα A[100,2]
50	<b>Ανά στήλη</b>  $\begin{aligned} & \text{ΓΙΑ } i \text{ ΑΠΟ } 1 \text{ ΜΕΧΡΙ } 2 \\ & \text{ΕΞΕΛΙΞΕ } \text{ΓΙΑ } j \text{ ΑΠΟ } 1 \text{ ΜΕΧΡΙ } 100 \rightarrow \text{ΓΙΑ } j \text{ εξωτερικά, ΓΙΑ } i \text{ εσωτερικά} \end{aligned}$
51	γεμίζει ένα δισδιάστατο πίνακα 4x3, ανά γραμμή
51	- I = 1 Μηδενισμό ΓΙΑ J = 1 → i - j
52	- J = 1 Μηδενισμό ΓΙΑ I = 1 → j - i
52	I = 1 ΓΙΑ J = 1 → i - j
54	J = 2 → j
54	I = 2 → i
55	<b>Max</b> → Max
58	ΑΚΕΡΑΙΕΣ: A[100], I, KEY → ΑΚΕΡΑΙΕΣ: A[100], i, KEY
58	<b>ΑΝ A[i] = key ΤΟΤΕ</b> → είναι λάθος έλεγχος σε περίπτωση που το i=101 → παραβίαση ορίων του πίνακα. ΣΩΣΤΟ: ΑΝ i <= 100 ΤΟΤΕ
58	ΑΚΕΡΑΙΕΣ: A[100], I, KEY → ΑΚΕΡΑΙΕΣ: A[100], i, KEY
59	Απαραίτητη προϋπόθεση είναι ότι ο πίνακας πρέπει να είναι ταξινομημένος, ως προς το στοιχείο που αναζητούμε
59	με το στοιχείο του πίνακα που βρίσκεται στη μεσαία
59	είναι < με από το στοιχείο του πίνακα που βρίσκεται στη μεσαία
59	Αν ισχύει επόμει αλλάζουμε το τέλος του πίνακα
59	όταν μετά από τις διαδοχικές αυξομειώσεις των άκρων του πίνακα μέχρι να ισχύσει συμβεί αρχή > τέλος
59	Η παραπάνω διεργασία στηρίζεται στο ότι ο πίνακας
60	Σε όλη τη σελίδα: KEY → Key, τέλος → Τέλος, αρχή → Αρχή, μέση → Μέση και δήλωση της i
61	ΑΚΕΡΑΙΕΣ: A[25], B[25], i, κ → ΑΚΕΡΑΙΕΣ: A[25], B[21], i, κ
61	<b>ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 21</b> <b>ΔΙΑΒΑΣΕ B[i]</b> <b>ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ</b> → στοίχιση
61	3. Η διαδικασία αυτή σταματά όταν τελειώσουν τα στοιχεία που συγκρίνουμε σε έναν από τους δύο πίνακες, τον Α ή Β πίνακα.
62	ΑΚΕΡΑΙΕΣ: A[25], B[25], i, κ → ΑΚΕΡΑΙΕΣ: A[25], B[21], i, κ, j
62	<b>ΑΛΛΙΩΣ</b> <b>ΓΙΑ i ΑΠΟ i ΜΕΧΡΙ 25</b> $\Gamma[k] \leftarrow A[i]$ → ΓΙΑ j ... A[j]
66	χίν. Έλεγχο του πίνακα A αν είναι ταξινομημένος κατά φθίνουσα σειρά και να βγάξει κατάλληλο μήνυμα.
71	χί. ΓΡΑΨΕ Min, Max
71	ΓΡΑΨΕ 'Πλήθος:', μ
73	β. (θεωρείστε ότι είναι μοναδικοί)
74	ΓΡΑΨΕ 'Το σύνολο όλων των υπαλλήλων, είναι:', s um → sum
75	Να γραφεί πρόγραμμα σε "ΓΛΩΣΣΑ", το οποίο διαβάζει 100 πραγματικούς και τους αποθηκεύει
77	18. ... όπου ο 1ος περιέχει το ονοματεπώνυμο
77	19. Η Σε άκυρη προσπάθεια δίνεται το μηδέν
80	βοηθά στον επιτυχή χωρισμού → βοηθά στον επιτυχή χωρισμό

83	θα εκτελεστεί το πρόγραμμα για με δεδομένα εισόδου												
85	<table><tr><td>α</td><td>7</td></tr><tr><td>β</td><td>3</td></tr><tr><td>ι</td><td></td></tr><tr><td>κ</td><td></td></tr></table> <div>Κατάσταση πριν την πρώτη κλήση</div> <div>→ με βάση τη σελ. 83 είναι α = 3 και β = 7</div>	α	7	β	3	ι		κ					
α	7												
β	3												
ι													
κ													
85	<table><tr><td>α</td><td>7</td></tr><tr><td>β</td><td>3</td></tr><tr><td>ι</td><td></td></tr><tr><td>κ</td><td></td></tr></table> <table><tr><td>κ</td><td>7</td></tr><tr><td>λ</td><td>3</td></tr></table> <div>Μεταβίβαση των μεταβλητών α και β στις κ και λ αντίστοιχα</div> <div>→ α = 3 και β = 7, κ = 3 και λ = 7</div>	α	7	β	3	ι		κ		κ	7	λ	3
α	7												
β	3												
ι													
κ													
κ	7												
λ	3												
85	<table><tr><td>κ</td><td>9</td></tr><tr><td>λ</td><td>2</td></tr></table> <div>Στη διαδικασία γίνεται ανταλλαγή τιμών</div> <div>→ κ = 7 και λ = 3</div>	κ	9	λ	2								
κ	9												
λ	2												
87	6. Οι τιμές των τυπικών παραμέτρων κ,λ (της διαδικασίας) αντιγράφονται πίσω στις τυπικές πραγματικές παραμέτρους ι,κ (του προγράμματος)												
88	που αναφέρονται φαίνονται στο παρακάτω παράδειγμα στο οποίο												
89	ΓΡΑΨΕ 'Διαφορά=';Αθρ4 Διαφ1												
89	παραμέτρους. Έτσι:												
92	<table><tr><td colspan="4">Κύριο πρόγραμμα</td></tr><tr><td>Εντολές</td><td>α</td><td>β</td><td>τ</td></tr><tr><td>1</td><td>6</td><td>9</td><td></td></tr></table> <div>→ β = -9</div>	Κύριο πρόγραμμα				Εντολές	α	β	τ	1	6	9	
Κύριο πρόγραμμα													
Εντολές	α	β	τ										
1	6	9											
92	Στο τμήμα δηλώσεων των μεταβλητών, τα ονόματα των ονομάτων των πινάκων οι πίνακες δηλώνονται κανονικά												
93	Στο τμήμα δηλώσεων των μεταβλητών, τα ονόματα των ονομάτων των πινάκων οι πίνακες δηλώνονται κανονικά												
95	Αν δηλαδή η τιμή που παίρνει επιστρέφει είναι ακέραια												
95	Π. χ. η συνάρτηση «Άθροισμα» οι τιμές που παίρνει τιμές που είναι ακέραιες (η συνάρτησης πρέπει να είναι επιστρέφει τιμή ακέραιου τύπου). Οι παράμετροί της (χ,ψ) Διαδικασίας Μέσο Όρο (x,y) είναι ακέραιες.												
99	6. Να γραφεί συνάρτηση που να υπολογίζει την παρακάτω μαθηματική παράσταση: <div><math display="block">g(x)=x^2+x^3-\frac{\sqrt{2+x^3}}{x+3*\sqrt{x}}</math></div> <div>→ Δε μπορεί η συνάρτηση να διαχειρισθεί την περίπτωση όπου το x = 0 (αδύνατη). Καλύτερα να γραφεί με διαδικασία</div>												