

# ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Γ' ΤΑΞΗ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο: Εισαγωγή Στην Έννοια Του Αλγόριθμου Και Στον Προγραμματισμό

### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΩΝ 3

ΤΜΗΜΑ:\_\_\_ ΟΜΑΔΑ\_\_\_ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:\_\_\_\_\_

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:\_\_\_\_\_

#### ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:

Συντακτικό Λάθος

Λογικό Λάθος

Μεταγλωττιστής(compiler)

διερμηνείς(interpreters)

#### ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΝΟΙΩΝ:

1. Τί είναι το αλφάβητο μιας γλώσσας προγραμματισμού;

.....

.....

.....

2. Τί είναι το λεξιλόγιο μιας γλώσσας προγραμματισμού;

.....

.....

.....

#### ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ - ΑΣΚΗΣΕΙΣ:

1. Συμπληρώστε την τελευταία στήλη ανάλογα με το αν θεωρείτε τις παρακάτω προτάσεις σωστές ή Λάθος

	Προτάσεις Σωστού Λάθους	Σ ή Λ
1	Όταν ένα πρόγραμμα εκτελείται αλλά δε δίνει το αναμενόμενο αποτέλεσμα τότε λέμε ότι έχει κάποιο συντακτικό λάθος.	
2	Οι διερμηνείς ελέγχουν μία οδηγία κάθε φορά την εκτελούν και μετά ελέγχουν την επόμενη οδηγία.	
3	Τα κύρια χαρακτηριστικά μιας γλώσσας προγραμματισμού είναι το λεξιλόγιο, το αλφάβητο και το συντακτικό.	
4	Η γλώσσα μηχανής μοιάζει με τη φυσική μας γλώσσα.	
5	Οι γλώσσες που “καταλαβαίνουν” οι υπολογιστές ονομάζονται γλώσσες προγραμματισμού.	