

## Γ-ΤΑΞΗ

### ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΣΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

2. Βασικές Έννοιες Αλγορίθμων  
2.1 Τι είναι αλγόριθμος.  
2.3 Περιγραφή και αναπαράσταση αλγορίθμων.  
2.4 Βασικές συνιστώσες/ εντολές ενός αλγορίθμου.
3. Δομές Δεδομένων και Αλγόριθμοι  
3.2 Αλγόριθμοι + Δομές Δεδομένων = Προγράμματα  
3.3 Πίνακες  
3.4 Στοίβα  
3.5 Ουρά  
3.6 Αναζήτηση  
3.7 Ταξινόμηση  
3.9 Άλλες δομές δεδομένων
6. Εισαγωγή στον προγραμματισμό  
6.7 Προγραμματιστικά περιβάλλοντα.
7. Βασικά στοιχεία προγραμματισμού.  
7.1 Το αλφάβητο της ΓΛΩΣΣΑΣ.  
7.2 Τύποι δεδομένων.  
7.3 Σταθερές.  
7.4 Μεταβλητές.  
7.5 Αριθμητικοί τελεστές.  
7.6 Συναρτήσεις.  
7.7 Αριθμητικές εκφράσεις.  
7.8 Εντολή εκχώρησης.  
7.9 Εντολές εισόδου-εξόδου.  
7.10 Δομή προγράμματος.
8. Επιλογή και επανάληψη  
8.1 Εντολές Επιλογής  
8.1.1 Εντολή ΑΝ  
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.