

Τάξη: Γ΄ Λυκείου Τεχνολογική Κατεύθυνση
Ενότητες: Εισαγωγή στον προγραμματισμό (6.4 & 6.7)



6° Φυλλάδιο Ασκήσεων

Ερωτήσεις Σωστού-Λάθους

1. Τα λογικά λάθη είναι συνήθως σχεδιασμού και δεν προκαλούν τη διακοπή της εκτέλεσης του προγράμματος. Σ Λ
2. Το αρχικό πρόγραμμα, το οποίο δημιουργείται στο συντάκτη ονομάζεται αντικείμενο πρόγραμμα. Σ Λ
3. Με το διερμηνευτή έχουμε το πλεονέκτημα της άμεσης εκτέλεσης και της άμεσης διόρθωσης μιας εντολής. Σ Λ
4. Ο μεταγλωττιστής μεταφράζει όλο το πηγαίο πρόγραμμα σε γλώσσα μηχανής και κατόπιν το εκτελεί. Σ Λ
5. Τα προγράμματα των γλωσσών υψηλού επιπέδου χρειάζονται μεταγλώττιση για να εκτελεστούν. Σ Λ
6. Για την επιδιόρθωση των λογικών λαθών πολλές φορές ο προγραμματιστής καλείται να εκτελέσει το πρόγραμμά του επανειλημμένα. Σ Λ
7. Ο εντοπισμός των συντακτικών λαθών σε ένα πρόγραμμα γίνεται από τον μεταγλωττιστή (compiler). Σ Λ
8. Ο δομημένος προγραμματισμός επιτρέπει την άμεση μεταφορά των αλγορίθμων σε πρόγραμμα. Σ Λ

Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής (μία σωστή απάντηση)

1. Ο δομημένος προγραμματισμός είναι:
 - α) μια γενική μεθοδολογία ανάπτυξης προγραμμάτων
 - β) ένας τρόπος προγραμματισμού που εφαρμόζεται μόνο από τη γλώσσα Pascal
 - γ) η εξέλιξη του τμηματικού προγραμματισμού
 - δ) ένας τρόπος να εξαλείψουμε τις εντολές GOTO από ένα πρόγραμμα.
2. Από τον συντάκτη (editor) παράγεται:
 - α) Τα αντικείμενα
 - β) Ο εκτελέσιμος κώδικας
 - γ) Ο πηγαίος κώδικας
 - δ) Τίποτα από τα παραπάνω
3. Για τη συγγραφή προγραμμάτων χρησιμοποιείται ένα ειδικό πρόγραμμα που ονομάζεται:
 - α) Διερμηνευτής
 - β) Μεταγλωττιστής
 - γ) Συντάκτης
 - δ) Συνδέτης

4. Το πρόγραμμα που παράγει ο μεταγλωττιστής ονομάζεται:
- Πηγαίο
 - Αντικείμενο
 - Εκτελέσιμο
 - Αρχικό
5. Ο μεταγλωττιστής επισημαίνει:
- Όλες τις κατηγορίες λαθών ενός προγράμματος
 - Μόνο τα συντακτικά λάθη
 - Μόνο τα λογικά λάθη
 - Τα λογικά και τα συντακτικά λάθη

Ερώτηση αντιστοίχισης

Να γράψετε δίπλα από τα γράμματα της στήλης Α, τον αριθμό της στήλης Β που αντιστοιχεί.

Στήλη Α	Στήλη Β
Α. Διερμηνευτής	1. Πρόγραμμα που δέχεται ένα πρόγραμμα γραμμένο σε γλώσσα υψηλού επιπέδου και παράγει ένα ισοδύναμο πρόγραμμα σε γλώσσα μηχανής
Β. Μεταγλωττιστής	2. Μεθοδολογία σύνταξης προγραμμάτων που βοηθάει στην ανάπτυξη σύνθετων προγραμμάτων και στη διαχείρισή τους
Γ. Δομημένος προγραμματισμός	3. Πρόγραμμα που χρησιμοποιείται για τη σύνταξη και τη διόρθωση προγραμμάτων.
Δ. Συντάκτης	4. Πρόγραμμα που διαβάζει μια προς μια τις εντολές αρχικού προγράμματος και για κάθε μια εκτελεί αμέσως μια ισοδύναμη ακολουθία εντολών μηχανής.

Ερωτήσεις σύντομης απάντησης/Ανάπτυξης

- Ποια γλώσσα δεν χρειάζεται μεταγλώττιση και γιατί;
- Να αναφέρεται πέντε πλεονεκτήματα του δομημένου προγραμματισμού;
- Να περιγράψετε τη διαδικασία για τη μετατροπή με μεταγλωττιστή ενός πηγαίου προγράμματος σε εκτελέσιμο πρόγραμμα, συμπεριλαμβανομένης της ανίχνευσης και διόρθωσης λαθών;