

ΚΕΦ. 6 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΣΩΣΤΟ-ΛΑΘΟΣ

Να σημειώσετε αν είναι σωστή ή λανθασμένη καθεμιά από τις παρακάτω προτάσεις, βάζοντας σε κύκλο το αντίστοιχο γράμμα Σ ή Λ.

- 7.26 Ένα πρόγραμμα είναι το σύνολο των εντολών που πρέπει να δοθούν στον υπολογιστή. Σ Λ
- 7.27 Στη γλώσσα μηχανής οι εντολές δίνονται ως αγγλικές λέξεις. Σ Λ
- 7.28 Η συμβολική γλώσσα είναι η πλέον δυσνόητη γλώσσα για τον άνθρωπο. Σ Λ
- 7.29 Οι συμβολικές γλώσσες εξαρτώνται από την αρχιτεκτονική του υπολογιστή. Σ Λ
- 7.30 Οι γλώσσες υψηλού επιπέδου δεν εξαρτώνται από την αρχιτεκτονική του υπολογιστή. Σ Λ
- 7.31 Η FORTRAN ανήκει στην κατηγορία των γλωσσών οπτικού προγραμματισμού. Σ Λ
- 7.32 Η C++ είναι αντικειμενοστρεφής γλώσσα. Σ Λ
- 7.33 Ένα από τα πλεονεκτήματα των γλωσσών υψηλού επιπέδου είναι η ευκολία εκμάθησης. Σ Λ
- 7.34 Στις γλώσσες 4^{ης} γενιάς ο προγραμματιστής συνήθως δεν γράφει κώδικα, αλλά υποβάλλει ερωτήσεις σε μια βάση δεδομένων με συγκεκριμένο τρόπο. Σ Λ
- 7.35 Η γραμματική μιας φυσικής γλώσσας αποτελείται από το τυπικό (τυπολογικό) και το συντακτικό. Σ Λ
- 7.36 Οι γλώσσες προγραμματισμού ακολουθούν παρόμοιους ρυθμούς ανανέωσης με τις φυσικές γλώσσες. Σ Λ
- 7.37 Ο τμηματικός προγραμματισμός μειώνει την πιθανότητα ύπαρξης λάθους σε ένα πρόγραμμα. Σ Λ
- 7.38 Ο δομημένος προγραμματισμός στηρίζεται, μόνο, στη χρήση των δομών επιλογής και επανάληψης. Σ Λ
- 7.39 Η διόρθωση και συντήρηση ενός προγράμματος είναι ευκολότερη στην περίπτωση του δομημένου προγραμματισμού, από ότι αν χρησιμοποιούσαμε την εντολή GOTO. Σ Λ
- 7.40 Οι σύγχρονες γλώσσες προγραμματισμού δεν υποστηρίζουν την εντολή GOTO. Σ Λ

- 7.41 Ο δομημένος προγραμματισμός επιτρέπει την άμεση μεταφορά των αλγορίθμων σε πρόγραμμα. Σ Λ
- 7.42 Τα αντικείμενα στον αντικειμενοστρεφή προγραμματισμό περιέχουν τα δεδομένα και τις ενέργειες που εκτελούνται πάνω σε αυτά. Σ Λ
- 7.43 Το αρχικό πρόγραμμα, το οποίο δημιουργείται στο συντάκτη, λέγεται αντικείμενο πρόγραμμα. Σ Λ
- 7.44 Με το διερμηνευτή έχουμε το πλεονέκτημα της άμεσης εκτέλεσης και της άμεσης διόρθωσης μιας εντολής. Σ Λ
- 7.45 Ο μεταγλωττιστής μεταφράζει όλο το πηγαίο πρόγραμμα σε γλώσσα μηχανής και κατόπιν το εκτελεί. Σ Λ

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

Να επιλέξετε τη σωστή απάντηση, βάζοντας σε κύκλο το κατάλληλο γράμμα.

- 7.46 Το πρόγραμμα που αναλαμβάνει την μετάφραση ενός προγράμματος σε συμβολική στη γλώσσα μηχανής, ονομάζεται
- Συνδέτης
 - Μεταγλωττιστής συμβολικής γλώσσας
 - Συμβολομεταφραστής
 - Διερμηνευτής συμβολικής γλώσσας
- 7.47 Ποια από τις ακόλουθες γλώσσες προγραμματισμού χρησιμοποιείται σε εμπορικές εφαρμογές;
- COBOL
 - LISP
 - JAVA
 - PROLOG
- 7.48 Ένα χαρακτηριστικό του οπτικού προγραμματισμού είναι ότι
- Επιτρέπει την γραφική δημιουργία του προγράμματος
 - Επιτρέπει την ανάπτυξη παράλληλων προγραμμάτων
 - Είναι ταχύτερος στην εκτέλεση προγραμμάτων
 - Απαιτείται η γλώσσα OCCAM
- 7.49 Η LISP ανήκει στις
- Αλγοριθμικές γλώσσες προγραμματισμού
 - Αντικειμενοστρεφείς γλώσσες προγραμματισμού
 - Συναρτησιακές γλώσσες προγραμματισμού
 - Γλώσσες ερωταπαντήσεων

- 7.50 Ποιο από τα ακόλουθα στοιχεία δεν προσδιορίζει μια φυσική γλώσσα
- α) Αλφάβητο
 - β) Λεξιλόγιο
 - γ) Γραμματική
 - δ) Σημαντικότητα
- 7.51 Για τη συγγραφή προγραμμάτων χρησιμοποιείται ένα ειδικό πρόγραμμα που ονομάζεται
- α) Διερμηνευτής
 - β) Μεταγλωττιστής
 - γ) Συντάκτης
 - δ) Συνδέτης
- 7.52 Το πρόγραμμα που παράγει ο μεταγλωττιστής ονομάζεται
- α) Πηγαίο
 - β) Αντικείμενο
 - γ) Εκτελέσιμο
 - δ) Αρχικό
- 7.53 Ο μεταγλωττιστής επισημαίνει
- α) Όλες τις κατηγορίες λαθών ενός προγράμματος
 - β) Μόνο τα συντακτικά λάθη
 - γ) Μόνο τα λογικά λάθη
 - δ) Τα λογικά και τα συντακτικά λάθη
- 7.54 Για τη δημιουργία παράλληλων προγραμμάτων χρησιμοποιείται η γλώσσα προγραμματισμού
- α) BASIC
 - β) PASCAL
 - γ) JAVA
 - δ) OCCAM
- 7.55 Στον παράλληλο προγραμματισμό ισχύει
- α) Χρησιμοποιείται ένας υπολογιστής με έναν επεξεργαστή
 - β) Οι υπολογιστές διαθέτουν πολλούς επεξεργαστές
 - γ) Χρησιμοποιείται συχνά η εντολή GOTO
 - δ) Χρησιμοποιούνται συμβολικές γλώσσες προγραμματισμού

🔗 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΚΕΝΟΥ

Να συμπληρώσετε τα κενά των παρακάτω προτάσεων βάζοντας την κατάλληλη λέξη.

- 7.56 Ο τμηματικός προγραμματισμός υλοποιεί την σχεδίαση προγράμματος.
- 7.57 Η VISUAL BASIC ανήκει στις γλώσσες προγραμματισμού.
- 7.58 Οι διαδικασιακές γλώσσες λέγονται αλλιώς και
- 7.59 Η μιας φυσικής γλώσσας αποτελείται από το τυπικό (τυπολογικό) και το συντακτικό.
- 7.60 Η PROLOG με βάση την περιοχή χρήσης της, ανήκει στην κατηγορία γλωσσών (2 λέξεις).

🔗 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΔΙΑΤΑΞΗΣ

Να τοποθετηθούν οι ακόλουθες έννοιες με τη σειρά.

- 7.61
- A. Εκτελέσιμο πρόγραμμα
 - B. Πηγαίο πρόγραμμα
 - Γ. Συνδέτης
 - Δ. Αντικείμενο πρόγραμμα
 - E. Μεταγλωττιστής

🔗 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΗΣΗΣ

Να αντιστοιχίσετε τα στοιχεία της στήλης A με τα στοιχεία της στήλης B.

7.62

A (Γλώσσα προγραμματισμού)	B (Βασικό χαρακτηριστικό)
1. PROLOG	α. Γλώσσα προγραμματισμού οδηγούμενου από το γεγονός.
2. C++	β. Αντικειμενοστρεφής
3. VISUAL BASIC	γ. Γλώσσα ερωταπαντήσεων ή 4 ^{ης} γενιάς.
4. SQL	δ. Τεχνητή νοημοσύνη.

7.63

Α (Τύπος προγραμματισμού)	Β (Χαρακτηριστικά)
1. Δομημένος προγραμματισμός 2. Παράλληλος προγραμματισμός	α. Δημιουργία απλούστερων προγραμμάτων. β. Πολλοί επεξεργαστές. γ. Άμεση μεταφορά των αλγορίθμων σε προγράμματα. δ. Μεγάλες ταχύτητες.

7.64

Α	Β
1. Κατηγορία γλώσσας προγραμματισμού 2. Διαδικασία μεταγλώττισης	α. Σύνδεση β. Αντικειμενοστρεφής γ. Συντακτικά λάθη δ. Συναρτησιακή ε. Αντικείμενο πρόγραμμα στ. Μη διαδικασιακή