

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΣΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Α.Βακάλη, Η. Γιαννόπουλος, Ν. Ιωαννίδης, Χ.Κοΐλιας, Κ. Μάλαμας, Ι. Μανωλόπουλος, Π. Πολίτης

Διορθώσεις/προσθήκες Βιβλίου Μαθητή

Σελ.	Σημείο που χρίζει διόρθωσης/προσθήκης	Διορθωμένο κείμενο
28	η πρόταση του τέταρτου bullet να αντικατασταθεί με την εξής:	με κωδικοποίηση (coding), δηλαδή με ένα πρόγραμμα γραμμένο είτε με μία ψευδογλώσσα είτε σε κάποιο προγραμματιστικό περιβάλλον που όταν εκτελεσθεί θα δώσει τα ίδια αποτελέσματα με τον αλγόριθμο.
31	δεύτερη λέξη, αντί constands	constants
36	τυπογραφικού τύπου διορθώσεις (εισαγωγικά) για το παράδειγμα 4	Αλγόριθμος Παράδειγμα_4 Διάβασε a Αν a = 1 τότε Εκτύπωσε "Α" αλλιώς_αν a = 2 τότε Εκτύπωσε "Β" αλλιώς_αν a = 3 τότε Εκτύπωσε "Γ" αλλιώς Εκτύπωσε "άγνωστος" Τέλος_αν Τέλος Παράδειγμα_4
37	η προτεινόμενη λύση του παραδείγματος 5 τροποποιείται πολύ λίγο και γίνεται ως εξής:	Αλγόριθμος Παράδειγμα_5 Εμφάνισε "Σε ποια ηλικία άρχισες να μαθαίνεις προγραμματισμό;" Διάβασε age Επίλεξε age Περίπτωση < 0 Εμφάνισε "Είπαμε ηλικία ..." Περίπτωση < 5 Εμφάνισε "Μάλλον τα παραλές !!" Περίπτωση < 60 Εμφάνισε "Μπράβο" Περίπτωση < 100 Εμφάνισε "Ποτέ δεν είναι αργά"

		Περίπτωση αλλιώς Εμφάνισε "Κάλλιο αργά παρά ποτέ" Τέλος_επιλογών Τέλος Παράδειγμα_5
37	δίπλα στον αλγόριθμο του παραδείγματος 5 να προστεθεί η εξής σημείωση:	Στο σχήμα πολλαπλής επιλογής <i>Επίλεξε...Τέλος_επιλογών</i>, που χρησιμοποιήθηκε στο παράδειγμα αυτό, εξετάζεται μια έκφραση (εδώ είναι μια μόνο μεταβλητή, η age). Ανάλογα με την τιμή της έκφρασης εκτελούνται οι εντολές μετά την <i>Περίπτωση</i> που αντιστοιχεί στην τιμή της έκφρασης. Οι τιμές που συνοδεύουν κάθε <i>Περίπτωση</i> μπορεί να είναι μία ή περισσότερες διάκριτες τιμές, περιοχή τιμών από-έως ή να υπακούουν σε μια συνθήκη (όπως στο παράδειγμα αυτό). Αν η τιμή της έκφρασης δεν αντιστοιχεί σε καμία <i>Περίπτωση</i>, τότε εκτελούνται οι εντολές που ακολουθούν την <i>Περίπτωση αλλιώς</i>. Μετά την εκτέλεση μιας περίπτωσης, ο αλγόριθμος συνεχίζει με την εντολή, που ακολουθεί το <i>Τέλος_επιλογών</i>.
38	τυπογραφικού τύπου διορθώσεις (εισαγωγικά) για το παράδειγμα 6	Αλγόριθμος Παράδειγμα_6 Διάβασε βάρος, ύψος Αν βάρος < 80 τότε Αν ύψος < 1.70 τότε Εκτύπωσε "ελαφρύς, κοντός" αλλιώς Εκτύπωσε "B" αλλιώς_αν a = 3 τότε Εκτύπωσε "Γ" αλλιώς Εκτύπωσε "άγνωστος" Τέλος_αν Τέλος Παράδειγμα_4
100	αντί των αναγραφόμενων τιμών στη δεύτερη στήλη του πίνακα, να γραφούν οι εξής τιμές:	32 μικρο-δευτερόλεπτα 57 μικρο-δευτερόλεπτα 507 μικρο-δευτερόλεπτα 5 δευτερόλεπτα (περίπου)
125	η τελευταία πρόταση της σελίδας να γίνει:	Έτσι εμφανίστηκαν γλώσσες ή νέες εκδόσεις των γλωσσών που υλοποιούσαν τις έννοιες του οδηγούμενου από το γεγονός προγραμματισμού (event driven programming) και του οπτικού προγραμματισμού (visual programming).
158	η δήλωση των μεταβλητών στο προγραμματιστικό περιβάλλον Pascal να γίνει ως εξής:	VAR cost, value, quantity: LONGINT; total, cost_fpa: REAL;

166	στη σημείωση περιθωρίου, να συμπληρωθεί:	Ακόμη, οι λογικοί τελεστές έχουν χαμηλότερη ιεραρχία από τους συγκριτικούς.
188	η δήλωση των μεταβλητών στο ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ Στατιστική, να διορθωθεί ως εξής:	ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ ΑΚΕΡΑΙΕΣ : ι, Ν, Χ[100], Άθροισμα, Άθροισμα_2, Βοηθητική ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ : ΜΤ, Τυπ_Απόκλιση, Διάμεσος
189	να διαγραφούν η 10 ^η και η 11 ^η γραμμή από την αρχή της σελίδας	
215	η τρίτη παράγραφος της σελίδας να αντικατασταθεί με την εξής:	Κάθε διαδικασία ή συνάρτηση μπορεί να καλείται από το κύριο πρόγραμμα ή από άλλη διαδικασία ή συνάρτηση. Σε κάθε περίπτωση μετά το τέλος της εκτέλεσης της διαδικασίας γίνεται επιστροφή ακριβώς μετά το σημείο απ' όπου κλήθηκε.
217	η πρώτη σειρά της δεύτερης παραγράφου μετά το ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ Παράδειγμα_3 να διορθωθεί ως εξής:	Οι μεταβλητές Α, Β, Διαφ1 καθώς και όλες οι μεταβλητές του προγράμματος....
232	η τελευταία παράγραφος της σελίδας να αντικατασταθεί με την εξής:	Κάθε αντικείμενο είναι ευδιάκριτο και αντάρκες, ενώ το σύνολο των χαρακτηριστικών (ιδιοτήτων) του προσδιορίζουν με λεπτομέρεια τη φυσική του υπόσταση. Για παράδειγμα, μια μπάλα καλαθοσφαίρισης έχει σχήμα, είναι κατασκευασμένη από κάποιο υλικό, έχει κάποιο χρώμα. Ο άνθρωπος έχει επίσης χαρακτηριστικά (ιδιότητες) όπως όνομα, βάρος, ημερομηνία γέννησης, χρώμα ματιών κλπ. Είναι εμφανές ότι η περιγραφή ενός αντικειμένου καθορίζεται από τις τιμές των επιμέρους ιδιοτήτων του. Για παράδειγμα, το χρώμα της μπάλας καλαθοσφαίρισης είναι πορτοκαλί, το σχήμα της είναι στρογγυλό, το χρώμα των ματιών του ανθρώπου είναι καστανό.
252	η τελευταία παράγραφος της σελίδας να αντικατασταθεί με την εξής:	Οι σύγχρονες τεχνολογίες σύνδεσης, μας επιτρέπουν μέσα από τη δική μας εφαρμογή την αξιοποίηση των δεδομένων μιας άλλης ανεξάρτητης εξωτερικής εφαρμογής. Υπάρχουν δύο τρόποι επικοινωνίας εφαρμογών, φαινομενικά ίδιοι από την πλευρά του χρήστη αλλά με τεχνικές διαφοροποιήσεις.