

1^{ΟΣ} ΚΥΚΛΟΣ Τ.Ε.Ε. Β' ΤΑΞΗ

ΤΟΜΕΑΣ : ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ-ΔΙΚΤΥΩΝ Η/Υ

ΚΑΤ/ΝΣΗ : ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΜΑΘΗΜΑ : ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΤΕΣΤ 1^{ΟΥ} ΤΕΤΡΑΜΗΝΟΥ

ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ : Οικονομίδης Δημήτριος

Όνοματεπώνυμο Μαθητή: Ημερομηνία:

Ερωτήσεις:

Επιλέξτε την σωστή απάντηση:

1. Δοκιμή Αλγορίθμου καλείται:
 - α. Η εύρεση των λογικών λαθών του προγράμματος
 - β. Ο έλεγχος των δοκιμαστικών δεδομένων
 - γ. Ο έλεγχος του αλγορίθμου για την ορθότητα των αποτελεσμάτων του
2. Σε εκσφαλμάτωση (debugging) προγράμματος προχωράμε όταν:
 - α. Συμφωνούν τα χειρογραφικά αποτελέσματα με τα αποτελέσματα του υπολογιστή
 - β. Διαφωνούν τα χειρογραφικά αποτελέσματα με τα αποτελέσματα του υπολογιστή
 - γ. Πάντοτε.
3. Τα αναμενόμενα αποτελέσματα υπολογίζονται:
 - α. Με την βοήθεια του υπολογιστή.
 - β. Χειρωνακτικά ακολουθώντας τα βήματα του αλγορίθμου.
 - γ. Με το χέρι χωρίς να λαμβάνουμε υπ' όψιν τον αλγόριθμο.
4. Ένας αλγόριθμος θεωρείται καλός όταν:
 - α. Παρέχει δυνατότητες για εύκολη συντήρηση και ευκολίες για επεκτάσεις και αλλαγές.
 - β. Παρέχει δυνατότητα για εύκολη ανάπτυξη σε γλώσσα προγραμματισμού και καθυστερεί πολύ στην εκτέλεση,
 - γ. Παρέχει δυνατότητα για ελαχιστοποίηση του κόστους ελέγχου ορθότητας του και απασχολεί μεγάλο ποσοστό μνήμης και άλλων πόρων κατά την εκτέλεση του.
5. Ο δομημένος προγραμματισμός με την χρήση τεχνικών όπως η ιεραρχική και η τμηματική ανάπτυξη προγράμματος βοηθά στην:
 - α. Γρήγορη και εύκολη κωδικοποίηση ενός αλγορίθμου.
 - β. Συγγραφή προγραμμάτων χωρίς σφάλματα.
 - γ. Αυτόματη κωδικοποίηση του προγράμματος από τον υπολογιστή.

Συμπληρώστε τις προτάσεις με την σωστή λέξη:

1. Η αξιολόγηση ενός αλγορίθμου εξαρτάται άμεσα και από την (γλώσσα προγραμματισμού / υπολογιστική μονάδα) όπου θα υλοποιηθεί.
2. Πρωταρχικός παράγων επιτυχίας της δοκιμής του αλγορίθμου μας είναι η (εξαγωγή αποτελεσμάτων / επιλογή δεδομένων) του προβλήματος.
3. Η αξιολόγηση ενός αλγορίθμου εξαρτάται και από την απασχόληση της (μνήμης / οθόνης) του υπολογιστή όπου εκτελείται.
4. Για τον έλεγχο του αλγορίθμου που σχεδιάσαμε πρέπει να δημιουργήσουμε.....(σφάλματα / δοκιμαστικά δεδομένα).
5. Μετά την αποτύπωση του αλγορίθμου ενός προβλήματος ακολουθεί η διαδικασία της (κωδικοποίησης / δοκιμής) του προγράμματος.