

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό

Τεστ αξιολόγησης επίδοσης

A. Συμπληρώστε με σωστό ή λάθος

1. Ο συμβολομεταφραστής (assembler) είναι μία γλώσσα προγραμματισμού υψηλού επιπέδου.
2. Μία συμβολική γλώσσα βρίσκεται πιο "κοντά" στον άνθρωπο από ό,τι στη μηχανή.
3. Τα προγράμματα που είναι γραμμένα σε γλώσσες υψηλού επιπέδου μπορούν να εκτελεστούν σε οποιονδήποτε ηλεκτρονικό υπολογιστή, αρκεί να έχουμε το κατάλληλο μεταφραστικό πρόγραμμα.
4. Ο δομημένος προγραμματισμός επιτρέπει την άμεση μεταφορά των αλγορίθμων σε πρόγραμμα.
5. Ο μεταγλωττιστής μας επιτρέπει να συντάσσουμε ένα πρόγραμμα.
6. Ο συντάκτης παράγει το αντικείμενο πρόγραμμα.
7. Το πρόγραμμα που παράγεται με την διαδικασία της σύνδεσης, ονομάζεται εκτελέσιμο.
8. Τα λογικά λάθη ενός προγράμματος εμφανίζονται κατά τη μεταγλώττιση.

B. Επιλέξτε μεταξύ των προτεινόμενων μία σωστή απάντηση

1. Χαρακτηριστικό του οπτικού προγραμματισμού είναι
 - α) Επιτρέπει τη γραφική δημιουργία του περιβάλλοντος
 - β) Επιτρέπει την ανάπτυξη του προγράμματος σε τμήματα
 - γ) Είναι ταχύτερος στην εκτέλεση των προγραμμάτων
 - δ) Επιτρέπει την διαγραμματική παράσταση της σχεδίασης του προγράμματος
2. Η γλώσσα Basic είναι
 - α) Κατάλληλη για εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης
 - β) Υποστηρίζει την ανάπτυξη παράλληλου προγραμματισμού
 - γ) Μία γλώσσα γενικής χρήσης
 - δ) Κατάλληλη μόνο για εκπαίδευση.

Γ. Συμπλήρωσε τα κενά με τη σωστή λέξη που λείπει

1. Ο δομημένος προγραμματισμός στηρίζεται στη χρήση τριών στοιχειωδών δομών: της _____, της _____ και της _____ .
2. Η μεταγλώττιση ενός προγράμματος γίνεται από τους _____ ή τους _____ .
3. Το πρόγραμμα που γράφεται σε έναν συντάκτη κειμένου, λέγεται _____ πρόγραμμα.
4. Το πρόγραμμα σε μορφή γλώσσας μηχανής καλείται _____ πρόγραμμα.
5. Η σύνδεση του αντικείμενου προγράμματος με τις βιβλιοθήκες, γίνεται από τον _____.

Δ. Ερωτήσεις

1. Τι ονομάζεται γλώσσα προγραμματισμού;
2. Τι δέχεται και τι παράγει α) ένας μεταγλωττιστής, β) ένας συνδέτης;