

Πληροφορική και Επιστήμη Η/Υ Β' Λυκείου – Προτεινόμενες Ασκήσεις

Ενότητα	Υποενότητα	Διδακτικές Περίοδοι	Ασκήσεις - Εργασία στην τάξη	Ασκήσεις - Εργασία στο σπίτι
1. Βασικές Έννοιες Πληροφορικής και Επιστήμης Η/Υ	1.1 Αναπαράσταση Δεδομένων	3	1.1, 1.3(α,β), 1.4(α,β), 1.5(α,β), 1.6, 1.7	1.2, 1.3(γ,δ) , 1.4(γ,δ) , 1.5(γ,δ) ,
6. Βάσεις Δεδομένων και Ανάπτυξη Πληροφοριακών Συστημάτων	6.1 Ανάλυση και Σχεδίαση Πληροφοριακών Συστημάτων	1	1.3, 1.4, 1.5, 1.11	1.6, 1.7, 1.12, 1.13
	6.2 Μοντέλο Καταρράκτη	3	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.9	2.5, 2.6, 2.7, 2.8
	6.3 Μέθοδοι Καταγραφής Προδιαγραφών	8	3.1, 3.3, 3.5, 3.6, 3.9, 3.12	3.2, 3.4, 3.7, 3.8, 3.13
7. Αλγοριθμική Σκέψη και Προγραμματισμός	7.1.1 Προγραμματισμός σε C++	1	2.1	
	7.1.2 Τα Πρώτα Προγράμματα σε C++	9	2.2, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 2.13, 2.17, 2.18, 2.22, 2.26, 2.31, 2.32, 2.33, 2.37, 2.39, 2.42, 2.44	2.3, 2.8, 2.10, 2.11, 2.14, 2.15, 2.16, 2.19, 2.23, 2.28, 2.34, 2.35, 2.38, 2.41, 2.45
	7.1.3 Δομές Διακλάδωσης	11	3.1, 3.2, 3.8, 3.9, 3.11, 3.13, 3.16, 3.17, 3.19, 3.22, 3.26, 3.29, 3.33, 3.34, 3.35, 3.39, 3.42, 3.43, 3.50, 3.56	3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7, 3.12, 3.15, 3.18, 3.20, 3.23, 3.28, 3.32, 3.37, 3.38, 3.40, 3.44, 3.45, 3.51, 3.53, 3.55
	7.1.4 Δομές Επανάληψης (Η δομή επανάληψης for)	9	4.1(α, δ), 4.2, 4.3, 4.5, 4.8, 4.10, 4.13, 4.14, 4.15, 4.16, 4.17, 4.21, 4.22, 4.25, 4.26, 4.27	4.1(β, γ), 4.4, 4.6, 4.7, 4.9, 4.18, 4.19, 4.20, 4.23, 4.24, 4.28, 4.30
	7.1.4 Δομές Επανάληψης (Η δομή επανάληψης while και do/while)	11	4.33, 4.34, 4.35, 4.36, 4.37, 4.40, 4.42, 4.44, 4.46, 4.52, 4.55, 4.56, 4.59	4.38, 4.43, 4.45, 4.47, 4.48, 4.49, 4.51, 4.60
	7.1.5 Πίνακες	15	5.1, 5.4, 5.7, 5.11, 5.12, 5.13, 5.14, 5.20, 5.21, 5.23, 5.26, 5.30, 5.31, 5.32, 5.36	5.2, 5.3, 5.5, 5.6, 5.9, 5.15, 5.17, 5.18, 5.19, 5.24, 5.25, 5.27, 5.34, 5.40
	7.2.1 Δημιουργία Παιχνιδιών – Είδη Παιχνιδιών – Το Σύστημα Ταξινόμησης PEGI	2	1.2, 1.3, 1.4	1.1, 1.5, 1.6
	7.2.2 Εισαγωγή στο GameMaker – Τα δομικά στοιχεία ενός παιχνιδιού	6	2.1, 2.3, 2.4, 2.5	2.2

	7.2.3 Συμβάντα (Events) και Ενέργειες (Actions)	3	3.1, 3.2, 3.3	3.5, 3.6 (Προαιρετικές)
	7.2.4 Ζωές, Σκορ και ο Ελεγκτής του παιχνιδιού	2	4.1, 4.3	4.2 (Προαιρετική)
	7.2.5 Δομή διακλάδωσης	3	5.1, 5.3	

Σημείωση: Οι πιο πάνω ασκήσεις είναι ενδεικτικές. Ο διδάσκων εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει και οποιεσδήποτε άλλες ασκήσεις που να εξυπηρετούν τους δείκτες επιτυχίας και επάρκειας του μαθήματος.