

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΣΕ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ
(ΚΥΚΛΟΥ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ)

2011

ΕΚΦΩΝΗΣΕΙΣ

ΘΕΜΑ Α

A1. *Να γράψετε στο τετράδιό σας τον αριθμό καθεμιάς από τις παρακάτω προτάσεις 1-5 και δίπλα τη λέξη **ΣΩΣΤΟ**, αν είναι σωστή, ή τη λέξη **ΛΑΘΟΣ**, αν είναι λανθασμένη.*

1. Ένα δομημένο πρόβλημα είναι επιλύσιμο.
2. Η λογική έκφραση $X \wedge (\text{OXI } X)$ είναι πάντα αληθής για κάθε τιμή της λογικής μεταβλητής X .
3. Ο αλγόριθμος της σειριακής αναζήτησης χρησιμοποιείται αποκλειστικά σε ταξινομημένους πίνακες.
4. Όταν το πλήθος των επαναλήψεων είναι γνωστό, δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί η εντολή επανάληψης Όσο ... Επανάλαβε.
5. Ο πίνακας είναι μία δομή που μπορεί να περιέχει στοιχεία διαφορετικού τύπου.

Μονάδες 10

A2. Δίνεται το παρακάτω τμήμα αλγορίθμου με αριθμημένες τις εντολές του:

- (1) $\Sigma \leftarrow 0$
- (2) $K \leftarrow 0$
- (3) Αρχή_Επανάληψης
- (4) Διάβασε X
- (5) $\Sigma \leftarrow \Sigma + X$
- (6) Αν $X > 0$ τότε
- (7) $K \leftarrow K + 1$
- (8) Τέλος_Αν
- (9) Μέχρις_ότου $\Sigma > 1000$
- (10) Εμφάνισε X

*Να γράψετε στο τετράδιό σας τον αριθμό καθεμιάς από τις παρακάτω προτάσεις 1-5 και δίπλα τη λέξη **ΣΩΣΤΟ**, αν είναι σωστή, ή τη λέξη **ΛΑΘΟΣ**, αν είναι λανθασμένη.*

1. Η εντολή (4) θα εκτελεστεί τουλάχιστον μία φορά.
2. Η εντολή (1) θα εκτελεστεί ακριβώς μία φορά.
3. Στη μεταβλητή K καταχωρείται το πλήθος των θετικών αριθμών που δόθηκαν.
4. Η εντολή (7) εκτελείται πάντα λιγότερες φορές από την εντολή (4).
5. Η τιμή που θα εμφανίσει η εντολή (10) μπορεί να είναι αρνητικός αριθμός.

Μονάδες 10

A3. Δίνεται το παρακάτω τμήμα αλγορίθμου:

$\Delta \leftarrow \text{Αληθής}$
Για a από 1 μέχρι N
 $\Delta \leftarrow \text{OXI } \Delta$
Τέλος_επανάληψης
Εμφάνισε Δ

Να το εκτελέσετε για καθεμία από τις παρακάτω περιπτώσεις:

1) $N=0$ 2) $N=1$ 3) $N=4$ 4) $N=2011$ 5) $N=8128$

και να γράψετε στο τετράδιό σας τον αριθμό καθεμιάς από τις παραπάνω περιπτώσεις 1-5 και δίπλα τη λογική τιμή που θα εμφανιστεί μετά την εκτέλεση της αντίστοιχης περίπτωσης.

A4. Δίνεται το παρακάτω τμήμα αλγορίθμου:

Αν $X > 1$ τότε
 $K \leftarrow$ Αληθής
Αλλιώς
 $K \leftarrow$ Ψευδής
Τέλος_αν

Να γράψετε στο τετράδιό σας συμπληρωμένη την παρακάτω εντολή εκχώρησης, ώστε να έχει το ίδιο αποτέλεσμα με το παραπάνω τμήμα αλγορίθμου.

$K \leftarrow$...

- A5. α. Τι ονομάζεται τμηματικός προγραμματισμός;
β. Τι λέγεται υποπρόγραμμα;
γ. Τι ονομάζεται παράμετρος ενός υποπρογράμματος;

Μονάδες 5

Μονάδες 3

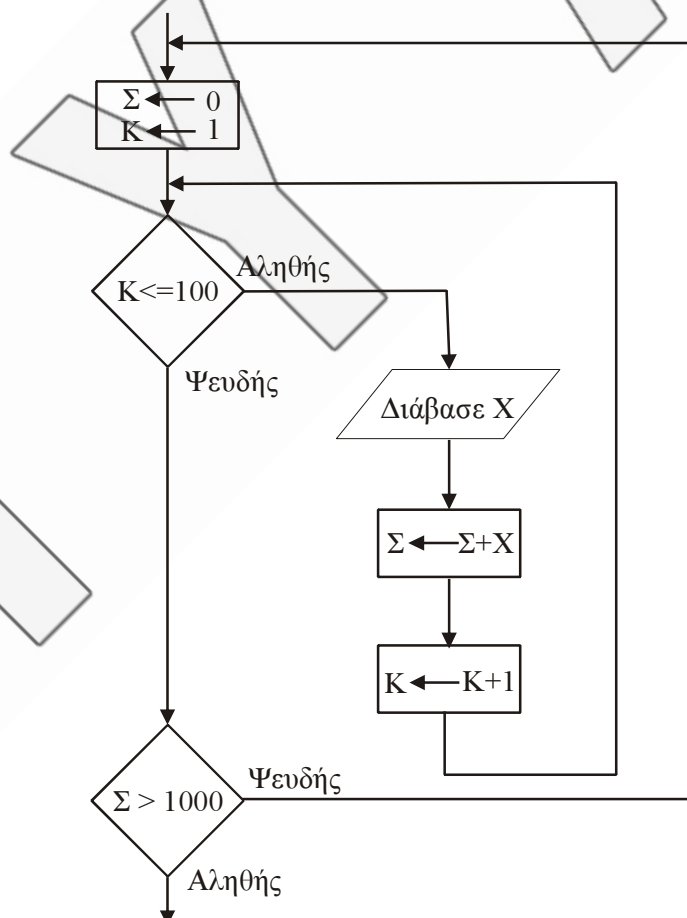
Μονάδες 4

Μονάδες 4

Μονάδες 4

ΘΕΜΑ Β

B1. Δίνεται το παρακάτω τμήμα αλγορίθμου σε μορφή διαγράμματος ροής:



Να κατασκευάσετε ισοδύναμο τμήμα αλγορίθμου σε ψευδογλώσσα.

Μονάδες 10

B2. Δίνεται το παρακάτω πρόγραμμα και ένα υποπρόγραμμα:

<p>Πρόγραμμα ΘέμαB Μεταβλητές Ακέραιες: z,w Αρχή z ← 1 w ← 3 Όσο z ≤ 35 επανάλαβε Κάλεσε Διαδ(z,w) Γράψε z Τέλος_επανάληψης Τέλος_Προγράμματος</p>	<p>Διαδικασία Διαδ(w,z) Μεταβλητές Ακέραιες: z,w Αρχή w ← w + z z ← z + 2 Γράψε z Τέλος_Διαδικασίας</p>
--	---

Να γράψετε στο τετράδιό σας τις τιμές που θα εμφανιστούν κατά την εκτέλεση του προγράμματος με τη σειρά που θα εμφανιστούν.

Μονάδες 10

ΘΕΜΑ Γ

Στις εξετάσεις του ΑΣΕΠ οι υποψήφιοι εξετάζονται σε τρεις θεματικές ενότητες. Ο βαθμός κάθε θεματικής ενότητας είναι από 1 έως 100. Η συνολική βαθμολογία κάθε υποψηφίου προκύπτει από τον μέσο όρο των βαθμών του στις τρεις θεματικές ενότητες. Ο υποψήφιος θεωρείται ως επιτυχών, αν η συνολική βαθμολογία του είναι τουλάχιστον 55 και ο βαθμός του σε κάθε θεματική ενότητα είναι τουλάχιστον 50. Να γράψετε αλγόριθμο ο οποίος:

Για κάθε υποψήφιο:

Γ1. Να διαβάξει το όνομά του και τους βαθμούς του σε καθεμία από τις τρεις θεματικές ενότητες. (Δεν απαιτείται έλεγχος εγκυρότητας δεδομένων).

Μονάδες 2

Γ2. Να εμφανίζει τον μεγαλύτερο από τους βαθμούς που πήρε στις τρεις θεματικές ενότητες.

Μονάδες 5

Γ3. Να εμφανίζει το όνομα και τη συνολική βαθμολογία του στην περίπτωση που είναι επιτυχών.

Μονάδες 4

Γ4. Ο αλγόριθμος να τερματίζει όταν δοθεί ως όνομα η λέξη "ΤΕΛΟΣ".

Μονάδες 4

Γ5. Στο τέλος να εμφανίζει το όνομα του επιτυχόντα με τη μικρότερη συνολική βαθμολογία. Θεωρήστε ότι είναι μοναδικός.

Μονάδες 5

Διευκρίνιση: Να θεωρηθεί ότι υπάρχει τουλάχιστον ένας επιτυχών.

ΘΕΜΑ Δ

Στην αρχή της ποδοσφαιρικής περιόδου οι 22 παίκτες μιας ομάδας, οι οποίοι αριθμούνται από 1 έως 22, ψηφίζουν για τους 3 αρχηγούς που θα τους εκπροσωπούν. Κάθε παίκτης μπορεί να ψηφίσει όσους συμπαίκτες του θέλει, ακόμα και τον εαυτό του. Τα αποτελέσματα της ψηφοφορίας καταχωρίζονται σε έναν πίνακα ΨΗΦΟΣ με 22 γραμμές και 22 στήλες, έτσι ώστε το στοιχείο $\Psi\text{Η}\Phi\text{O}\Sigma[i,j]$ να έχει την τιμή 1, όταν ο παίκτης με αριθμό i έχει ψηφίσει τον παίκτη με αριθμό j , και τιμή 0 στην αντίθετη περίπτωση. Να γράψετε αλγόριθμο ο οποίος:

Δ1. Να διαβάζει τα στοιχεία του πίνακα ΨΗΦΟΣ και να ελέγχει την ορθότητά τους με αποδεκτές τιμές 0 ή 1.

Μονάδες 4

Δ2. Να εμφανίζει το πλήθος των παικτών που δεν ψήφισαν κανέναν.

Μονάδες 4

Δ3. Να εμφανίζει το πλήθος των παικτών που ψήφισαν τον εαυτό τους.

Μονάδες 4

Δ4. Να βρίσκει τους 3 παίκτες που έλαβαν τις περισσότερες ψήφους και να εμφανίζει τους αριθμούς τους και τις ψήφους που έλαβαν. Θεωρήστε ότι δεν υπάρχουν ισοψηφίες.

Μονάδες 8

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

ΘΕΜΑ Α

A1.

1. ΣΩΣΤΟ
2. ΣΩΣΤΟ
3. ΛΑΘΟΣ
4. ΛΑΘΟΣ
5. ΛΑΘΟΣ

A2.

1. ΣΩΣΤΟ
2. ΣΩΣΤΟ
3. ΣΩΣΤΟ
4. ΛΑΘΟΣ
5. ΛΑΘΟΣ

A.3

1. ΑΛΗΘΗΣ
2. ΨΕΥΔΗΣ
3. ΑΛΗΘΗΣ
4. ΨΕΥΔΗΣ
5. ΑΛΗΘΗΣ

A.4

$K \leftarrow X > 1$

A.5

- α) Η απάντηση βρίσκεται στη σελίδα 205 του σχολικού βιβλίου (παράγραφος 10.1)
- β) Η απάντηση βρίσκεται στη σελίδα 206 του σχολικού βιβλίου (παράγραφος 10.1 στο τέλος της)
- γ) Η απάντηση βρίσκεται στη σελίδα 210 του σχολικού βιβλίου (παράγραφος 10.4)

ΘΕΜΑ Β

B1

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
 $\Sigma \leftarrow 0$
ΓΙΑ Κ ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 100
ΔΙΑΒΑΣΕ Χ
 $\Sigma \leftarrow \Sigma + X$
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ $\Sigma > 1000$

B2

Πρόγραμμα Θέμα Β		Διαδικασία Διαδ		Οθόνη
z	w	w	z	
1	3	1	3	
		4	5	5
4	5			4
		4	5	
		9	7	7
9	7			9
		9	7	
		16	9	9
16	9			16
		16	9	
		25	11	11
25	11			25
		25	11	
		36	13	13
36	13			36

ΘΕΜΑ Γ

Αλγόριθμος Θέμα_3

! Έξυπνη αρχικοποίηση για την ελάχιστη τιμή της βαθμολογίας

$\Sigma_{\min} \leftarrow 101$

Αρχή_επανάληψης

! Ερώτημα Γ1

Διάβασε Ον

Αν Ον \diamond "ΤΕΛΟΣ" τότε

Διάβασε Β1, Β2, Β3

! Ερώτημα Γ2

$\max \leftarrow B1$

Αν $B2 > \max$ τότε

$\max \leftarrow B2$

Τέλος_αν

Αν $B3 > \max$ τότε
 $\max \leftarrow B3$

Τέλος_αν
Εμφάνισε \max

! Ερώτημα Γ3

Αν $B1 \geq 50$ και $B2 \geq 50$ και $B3 \geq 50$ τότε

$\Sigma B \leftarrow (B1+B2+B3)/3$

Αν $\Sigma B \geq 55$ τότε

Εμφάνισε "Επιτυχών:", Ον, "Συνολική βαθμολογία:", ΣB

! Αν ο υποψήφιος είναι επιτυχών, θα υπολογίσουμε τη

! μικρότερη συνολική βαθμολογία, καθώς και το όνομά του

Αν $\Sigma B < \Sigma \min$ τότε

$\Sigma \min \leftarrow \Sigma B$

Ον $\min \leftarrow \text{Ον}$

Τέλος_αν

Τέλος_αν

Τέλος_αν

Τέλος_αν

! Ερώτημα Γ4

Μέχρις_ότου Ον="ΤΕΛΟΣ"

! Ερώτημα Γ5

Αν $\Sigma \min < 101$ τότε

Εμφάνισε $\Sigma \min$, Ον \min

Αλλιώς

Εμφάνισε "Δεν έχουν δοθεί βαθμολογίες"

Τέλος_αν

Τέλος Θέμα_3

ΘΕΜΑ Δ

Αλγόριθμος ΘέμαΔ

! ερώτημα Δ1

Για i από 1 μέχρι 22

Για j από 1 μέχρι 22

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

Διάβασε ΨΗΦΟΣ [i,j]

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ ΨΗΦΟΣ [i,j] = 0 ή ΨΗΦΟΣ [i,j] = 1

Τέλος_Επανάληψης

Τέλος_Επανάληψης

! ερώτημα Δ2

πλ_παικτών $\leftarrow 0$

Για i από 1 μέχρι 22

Ψήφισε_κάποιον \leftarrow Ψευδής

Για j από 1 μέχρι 22

Αν ΨΗΦΟΣ [i,j] = 1 Τότε
Ψήφισε_κάποιον \leftarrow Αληθής
Τέλος_Αν
Τέλος_Επανάληψης

Αν Ψήφισε_κάποιον = Ψευδής Τότε
πλ_παικτών \leftarrow πλ_παικτών + 1
Τέλος_Αν
Τέλος_Επανάληψης

Εμφάνισε "Το ζητούμενο πλήθος είναι:", πλ_παικτών

! ερώτημα Δ3
πλήθος \leftarrow 0

Για i από 1 μέχρι 22

Για j από 1 μέχρι 22

Αν i=j τότε

Αν ΨΗΦΟΣ [i,j] = 1 Τότε
πλήθος \leftarrow πλήθος + 1

Τέλος_Αν

Τέλος_Αν

Τέλος_Επανάληψης

Τέλος_Επανάληψης

Εμφάνισε "Το ζητούμενο πλήθος είναι: ", πλήθος

! ερώτημα Δ4

! Θα βρούμε το πλήθος των ψήφων του καθένα,
! αρχικοποιώντας τον αντίστοιχο πίνακα

Για j από 1 μέχρι 22

ΠΛ_ΨΗΦΩΝ [j] \leftarrow 0

Τέλος_Επανάληψης

Για i από 1 μέχρι 22

Για j από 1 μέχρι 22

Αν ΨΗΦΟΣ [i,j] = 1 Τότε

ΠΛ_ΨΗΦΩΝ [j] \leftarrow ΠΛ_ΨΗΦΩΝ [j] + 1

Τέλος_Αν

Τέλος_Επανάληψης

Τέλος_Επανάληψης

! Αρχικοποιούμε τον πίνακα με τον αριθμό του κάθε παίκτη

Για j από 1 μέχρι 22

Αριθμός [j] \leftarrow j

Τέλος_Επανάληψης

! Ταξινομούμε τον πίνακα ΠΛ_ΨΗΦΩΝ σε φθίνουσα σειρά

Για i από 2 μέχρι 22

Για j από 22 μέχρι i με_βήμα - 1

Αν ΠΛ_ΨΗΦΩΝ [j - 1] < ΠΛ_ΨΗΦΩΝ [j] **Τότε**
temp1 ← ΠΛ_ΨΗΦΩΝ [j - 1]
ΠΛ_ΨΗΦΩΝ [j - 1] ← ΠΛ_ΨΗΦΩΝ [j]
ΠΛ_ΨΗΦΩΝ [j] ← temp1

temp2 ← Αριθμός [j - 1]
Αριθμός [j - 1] ← Αριθμός [j]
Αριθμός [j] ← temp2

Τέλος_αν

Τέλος_Επανάληψης

Τέλος_Επανάληψης

Για j από 1 μέχρι 3

Εμφάνισε j, "ος εκλέχθηκε ο παίκτης με αριθμό ", Αριθμός [j]

Εμφάνισε "Αριθμός ψήφων που πήρε: ", ΠΛ_ΨΗΦΩΝ [j]

Τέλος_Επανάληψης

Τέλος ΘέμαΔ