**ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΣΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ (ΑΕΠΠ)  
ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΤΗΣ Γ’ ΛΥΚΕΙΟΥ**

**ΥΛΗ ΓΙΑ ΤΙΣ ΕΝΔΟΣΧΟΛΙΚΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ 2016-2017**

2. Βασικές Έννοιες Αλγορίθμων

* 2.1 Τι είναι αλγόριθμος.
* 2.3 Περιγραφή και αναπαράσταση αλγορίθμων.
* 2.4 Βασικές συνιστώσες/ εντολές ενός αλγορίθμου.  
  2.4.1 Δομή ακολουθίας.  
  2.4.2 Δομή Επιλογής.  
  2.4.4 Εμφωλευμένες Διαδικασίες.  
  2.4.5 Δομή Επανάληψης.

3. Δομές Δεδομένων και Αλγόριθμοι

* 3.2 Αλγόριθμοι + Δομές Δεδομένων  = Προγράμματα

7. Βασικά στοιχεία προγραμματισμού.

* 7.1 Το αλφάβητο της ΓΛΩΣΣΑΣ.
* 7.2 Τύποι δεδομένων.
* 7.3 Σταθερές.
* 7.4 Μεταβλητές.
* 7.5 Αριθμητικοί τελεστές.
* 7.6 Συναρτήσεις.
* 7.7 Αριθμητικές εκφράσεις.
* 7.8 Εντολή εκχώρησης.
* 7.9 Εντολές εισόδου-εξόδου.
* 7.10 Δομή προγράμματος.

8. Επιλογή και επανάληψη

* 8.1 Εντολές Επιλογής  
  8.1.1 Εντολή ΑΝ
* 8.2 Εντολές επανάληψης  
  8.2.1 Εντολή ΟΣΟ...ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ  
  8.2.2 Εντολή ΜΕΧΡΙΣ - ΟΤΟΥ  
  8.2.3 Εντολή ΓΙΑ...ΑΠΟ...ΜΕΧΡΙ

9. Πίνακες

* 9.1 Μονοδιάστατοι πίνακες.
* 9.2 Πότε πρέπει να χρησιμοποιούνται πίνακες.
* 9.3 Πολυδιάστατοι πίνακες.

O Καθηγητής

**Μήταλας Ανδρέας ΠΕ20.01**