

Πληροφορική Γ Λυκείου

[ΒΙΒΛΙΟ 1]: «Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον»

[ΒΙΒΛΙΟ 2]: «Πληροφορική», Συμπληρωματικό Εκπαιδευτικό Υλικό

Α/Α	Διδακτικά Εγχειρίδια [Ενότητες]		Περιγραφή	Μήνες
	[ΒΙΒΛΙΟ 1]	[ΒΙΒΛΙΟ 2]		
1	Εισαγωγή	----	Σύνδεση με πρότερες γνώσεις	ΣΕΠ
2	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	----	Η έννοια πρόβλημα, Κατανόηση προβλήματος, Δομή προβλήματος, Καθορισμός απαιτήσεων	
3	2.1, 2.2, 2.3	----	Τι είναι αλγόριθμος, Σπουδαιότητα αλγορίθμων, Περιγραφή και αναπαράσταση αλγορίθμων	
4	4.1	----	Ανάλυση προβλημάτων	
5	6.1, 6.4, 6.4.1, 6.4.2, 6.4.3	----	Η έννοια του προγράμματος, Τεχνικές σχεδίασης προγραμμάτων, Ιεραρχική σχεδίαση προγράμματος, Τμηματικός προγραμματισμός, Δομημένος προγραμματισμός	
6	6.3	----	Φυσικές και τεχνητές γλώσσες	ΟΚΤ
7	6.7	----	Προγραμματιστικά περιβάλλοντα	
8	7.1, 7.2, 7.3, 7.4	----	Το αλφάβητο της ΓΛΩΣΣΑΣ, Τύποι Δεδομένων, Σταθερές, Μεταβλητές	
9	7.5, 7.6, 7.7	----	Αριθμητικοί τελεστές, Συναρτήσεις, Αριθμητικές Εκφράσεις	
10	2.4.1, 7.8, 7.9, 7.1	----	Δομή ακολουθίας, Εντολή εκχώρησης, Εντολές εισόδου - εξόδου, Δομή προγράμματος	
11	2.4.2, 2.4.3, 2.4.4, 8.1, 8.1.1, 8.1.2	3.1, 3.1.1, 3.1.2	Δομή επιλογής, Διαδικασίες πολλαπλών επιλογών, Εμφωλευμένες Εντολές επιλογής, Εντολή ΑΝ, Εντολή ΕΠΙΛΕΞΕ	ΝΟΕ
12	2.4.5, 8.2, 8.2.1	----	Δομή επανάληψης, Εντολές επανάληψης, Εντολή ΟΣΟ...ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ	
13	2.4.5, 8.2.2	----	Εντολή ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ	
14	2.4.5, 8.2.3	----	Εντολή ΓΙΑ...ΑΠΟ...ΜΕΧΡΙ	
15	13.1	5.1	Κατηγορίες λαθών	
16	----	5.2.1, 5.2.2	Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στις δομές επιλογής, Εκσφαλμάτωση στις δομές επανάληψης	ΔΕΚ
17			Μετατροπές από μία δομή επανάληψης σε άλλη	
18			Γενικές ασκήσεις εμπέδωσης μέχρι και τη δομή επανάληψης	
19	----	2.1	Μέθοδος διαίρει και βασίλευε (μόνο επαναληπτική και όχι αναδρομική προσέγγιση)	ΔΕΚ
20	3.1, 3.2	----	Δεδομένα, Αλγόριθμοι + Δομές Δεδομένων = Προγράμματα	
21	3.3	----	Πίνακες	
22	9.1	----	Μονοδιάστατοι πίνακες	
23	----	5.2.3	Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στους πίνακες (α)	
24	3.6	----	Αναζήτηση	
25	3.7	----	Ταξινόμηση	
26	9.2	----	Πότε πρέπει να χρησιμοποιούνται πίνακες	
27	----	5.2.3	Εκσφαλμάτωση λογικών λαθών στους πίνακες (β)	