

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΣΩΣΤΟΥ - ΛΑΘΟΥΣ

- Υπάρχουν δύο κατηγορίες προγραμματιστικών περιβαλλόντων: τα επαγγελματικά και τα εκπαιδευτικά.
- Η γλώσσα χαμηλού επιπέδου είναι η μητρική γλώσσα του υπολογιστή που γίνεται άμεσα κατανοητή.
- Τα προγράμματα σε γλώσσα μηχανής προορίζονται μόνο για τον συγκεκριμένο υπολογιστή για τον οποίο κατασκευάστηκαν.
- Η C, C++ και Java είναι παραδείγματα σύγχρονων γλωσσών προγραμματισμού υψηλού επιπέδου.
- Οι γλώσσες υψηλού επιπέδου είναι ανεξάρτητες από την αρχιτεκτονική του υπολογιστή.
- Ο συνδέτης ελέγχει το πρόγραμμα για συντακτικά λάθη και αν δεν βρει, το εκτελεί σε δυαδική μορφή.
- Το αποτέλεσμα της σύνδεσης ενός προγράμματος είναι το εκτελέσιμο πρόγραμμα.
- Ο μεταφραστής μιας γλώσσας υψηλού επιπέδου μπορεί να είναι μεταγλωττιστής ή διερμηνευτής.
- Το Microsoft Visual Studio και το Apple Xcode είναι παραδείγματα επαγγελματικών περιβαλλόντων ανάπτυξης εφαρμογών.
- Τα Logo-like περιβάλλοντα ανήκουν στα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα ανάπτυξης εφαρμογών.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΕΝΩΝ

- Ένα _____ ανάπτυξης εφαρμογών παρέχει στους χρήστες όλα τα απαραίτητα εργαλεία για να προγραμματίσουν.
- Οι γλώσσες προγραμματισμού είναι _____ γλώσσες με τις οποίες γράφονται τα προγράμματα.
- Η μετατροπή ενός προγράμματος από συμβολική γλώσσα σε γλώσσα μηχανής γίνεται με τον _____.
- Οι _____ γλώσσες είναι γνωστές και ως γλώσσες χαμηλού επιπέδου.
- Ένα πρόγραμμα που έχει _____ δεν είναι εξαρτημένο από την αρχιτεκτονική του υπολογιστή.
- Οι γλώσσες υψηλού επιπέδου διαθέτουν το δικό τους αλφάβητο, _____ και συντακτικό.
- Η εργασία σύνταξης ενός προγράμματος ονομάζεται προγραμματισμός ή _____.
- Ο συντάκτης είναι το πρόγραμμα που επιτρέπει στον προγραμματιστή τη συγγραφή του _____ προγράμματος.
- Ο μεταφραστής δέχεται στην είσοδο τον πηγαίο κώδικα και αν δεν βρει λάθη παράγει στην έξοδο τον _____ κώδικα.
- Ο _____ είναι το πρόγραμμα που συνδέει το αντικείμενο πρόγραμμα με βιβλιοθήκες υποπρογραμμάτων.
- Ένας _____ ελέγχει το πρόγραμμα ανά εντολή και αν δεν βρει λάθη, μεταφράζει κάθε εντολή σε γλώσσα μηχανής και την εκτελεί.

12. Ο _____ ελέγχει το πρόγραμμα για συντακτικά λάθη και αν δεν βρει, το μετατρέπει ολόκληρο σε γλώσσα μηχανής.
13. Ένα επαγγελματικό προγραμματιστικό περιβάλλον είναι ένα _____ περιβάλλον ανάπτυξης.
14. Οι εφαρμογές που παράγονται από ένα εκπαιδευτικό προγραμματιστικό περιβάλλον, είναι γνωστές και ως _____.
15. Το Game Maker, το Alice και το App Inventor είναι δημοφιλή _____ περιβάλλοντα.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΣΥΝΤΟΜΗΣ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ

1. Ποιες είναι οι βασικές κατηγορίες γλωσσών προγραμματισμού;
- α. _____
 - β. _____
 - γ. _____
2. Ποιες είναι τα απαραίτητα εργαλεία που παρέχει ένα περιβάλλον προγραμματισμού;
- α. _____
 - β. _____
 - γ. _____
 - δ. _____