

Ερωτήσεις και Ασκήσεις στο μάθημα ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ της Α' Τάξης ΕΠΑΛ

A. Να γράψετε δίπλα από κάθε πρόταση Σ αν είναι Σωστή ή Λ αν είναι λάθος. Απάντηση

1. Οπτικό χαρακτηρίζεται το περιβάλλον προγραμματισμού, όπου ο προγραμματιστής δεν πληκτρολογεί εντολές, αλλά επιλέγει και τοποθετεί κατάλληλα γραφικά στοιχεία (πλακίδια -blocks) με τη διαδικασία "σύρε και άφησε".	Σ
2. Στο προγραμματιστικό περιβάλλον App Inventor δεν έχουμε τη δυνατότητα εκτέλεσης της εφαρμογής μας στον προσομοιωτή (Emulator) φορητής συσκευής.	Λ
3. Το Alice είναι ένα ελεύθερα διαθέσιμο και δισδιάστατο (2D) περιβάλλον προγραμματισμού.	Λ
4. Μια κλάση (class) είναι ένα πρότυπο (καλούπι) που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ενός αντικειμένου.	Σ
5. Μέθοδοι ονομάζονται οι διαδικασίες που ορίζουν τις συμπεριφορές των αντικειμένων στον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό.	Σ
6. Στο Web 2.0 ο χρήστης απλώς κάνει «παθητική» ανάγνωση του περιεχομένου της χωρίς να μπορεί να το επεξεργαστεί.	Λ
7. Ο Παγκόσμιος Ιστός και το Διαδίκτυο είναι το ίδιο πράγμα, απλώς το ονομάζουμε με δύο διαφορετικούς τρόπους.	Λ

B. Συμπληρώστε τα κενά επιλέγοντας μία από τις τέσσερις επιλογές που σας δίνονται.

Στο εκπαιδευτικό περιβάλλον Alice αναπτύσσουμε εφαρμογές με _____ 1 _____ προγραμματισμό.

Με το App Inventor αναπτύσσουμε εφαρμογές για φορητές συσκευές με λειτουργικό σύστημα _____ 2 _____.

Η κλασική δομή του περιβάλλοντος του App Inventor αποτελείται από:

(i) τον _____ 3 _____, όπου ο χρήστης επιλέγει τα συστατικά μέρη για την εφαρμογή που αναπτύσσει, και

(ii) τον _____ 4 _____, όπου ο χρήστης συνδυάζει οπτικά τα πλακίδια του προγράμματος, για να ορίσει τη συμπεριφορά των μερών της εφαρμογής (μοιάζει με τη συναρμολόγηση ενός πάζλ).

α) συντάκτη πλακιδίων (Blocks Editor)

β) αντικειμενοστραφή

γ) android

δ) Σχεδιαστή (Designer)

B. Απάντηση : 1β, 2γ, 3δ, 4α

Γ. Εκτός από τον παγκόσμιο ιστό ποιες άλλες υπηρεσίες του διαδικτύου γνωρίζετε;

Γ. Απάντηση :

Επικοινωνία

- Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (π.χ. gmail)
- Τηλεφωνία και βιντεοκλήσεις (π.χ. skype)
- Ανταλλαγή μηνυμάτων, συνομιλίες (π.χ. MSN Messenger)

Μεταφορά αρχείων

- FTP (π.χ. Filezilla)
- Ομότιμα δίκτυα (Peer2Peer)

Απομακρυσμένη σύνδεση και έλεγχος ΗΥ (π.χ. Telnet, TeamViewer)

Δ. α) Τι είναι το HTTP; Είναι ένα πρωτόκολλο επικοινωνίας. Αποτελεί το κύριο πρωτόκολλο που χρησιμοποιείται στους φυλλομετρητές του Παγκοσμίου Ιστού για να μεταφέρει δεδομένα ανάμεσα σε έναν διακομιστή (server) και έναν πελάτη (client).

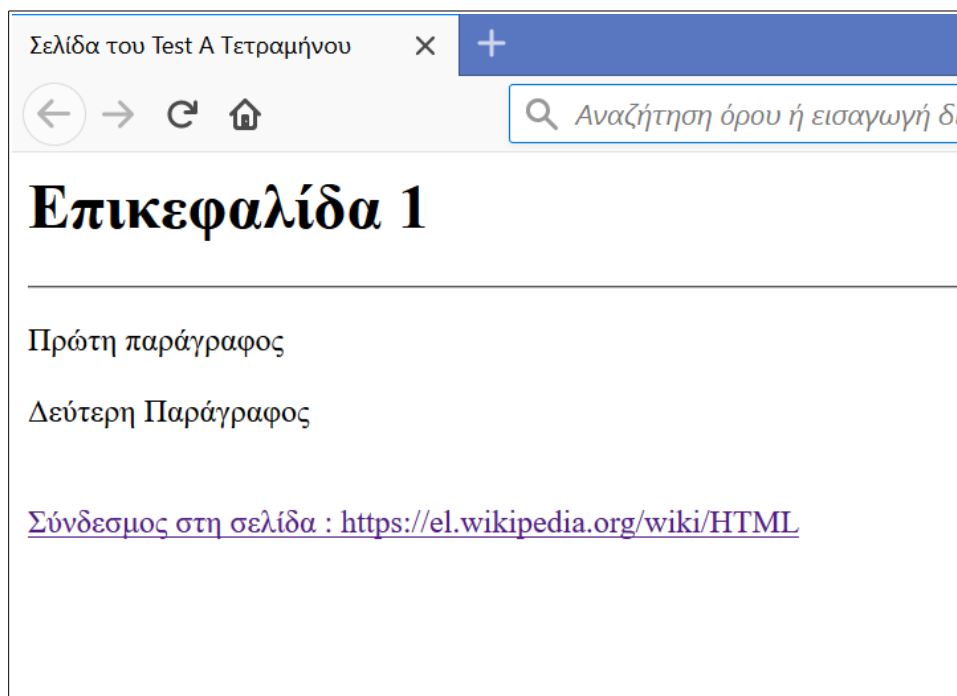
β) Τι είναι η HTML ; Η HTML (Hypertext Markup Language) είναι μια περιγραφική γλώσσα κειμένου που χρησιμοποιείτε για να κατασκευάσουμε ιστοσελίδες (webpages).

Ε. Πραγματοποιήστε τις αντιστοιχίσεις για τις παρακάτω βασικές ετικέτες της HTML

1. <HTML>...</HTML>	α. Ορίζει τον τίτλο της.
2. <HEAD>...</HEAD>	β. Ορίζει την εισαγωγή κάποιας εικόνας -image- και των παραμέτρων που αφορούν στη θέση της, το μέγεθός της, κ.ά.
3. <BODY>...</BODY>	γ. Ορίζει το περιεχόμενο της ιστοσελίδας.
4. <TITLE>...</TITLE>	δ. Ορίζει την αρχή και το τέλος μιας ιστοσελίδας.
5. <P>...</P>	ε. Δηλώνει οριζόντια γραμμή.
6. <H1>...</H1>	στ. Ορίζει παράγραφο.
7. 	ζ. Ορίζει δεσμό με ιστοσελίδα που βρίσκεται στο URL.
8. <HR>	η. Δηλώνει επικεφαλίδα.
9. ...	θ. Ορίζει το τμήμα εκείνο της ιστοσελίδας στο οποίο αναφέρονται διαχειριστικής φύσεως πληροφορίες που αφορούν στο περιεχόμενο της ιστοσελίδας. Οι πληροφορίες αυτές δεν εμφανίζονται από τον φυλλομετρητή.
10. ...	ι. Δηλώνει αλλαγή γραμμής.

Ε. Απάντηση : 1δ, 2θ, 3γ, 4α, 5στ, 6η, 7ι, 8ε, 9β 10ζ,

ΣΤ. Γράψτε κώδικα σε HTML για να δημιουργήσετε την παρακάτω ιστοσελίδα:



ΣΤ. Απάντηση :

```
<html>
<head>
  <title>Σελίδα του Test A Τετραμήνου</title>
</head>
<body>
  <h1>Επικεφαλίδα 1</h1>
  <hr>
  <p>Πρώτη παράγραφος</p>
  <p>Δεύτερη Παράγραφος</p>
  <br>
  <a href="https://el.wikipedia.org/wiki/HTML">Σύνδεσμος στη σελίδα : 
https://el.wikipedia.org/wiki/HTML </a>
</body>
</html>
```