

## Ερωτήσεις –Προγραμματιστικά περιβάλλοντα

Να αντιστοιχίσετε τα στοιχεία της στήλης Α με τα στοιχεία της στήλης Β:

Στήλη Α	Στήλη Β
A. Διερχομενευτής B. Μεταγλωττιστής Γ. Δομημένος προγραμματισμός	1. Πρόγραμμα που δέχεται ένα πρόγραμμα γραμμένο σε γλώσσα υψηλού επιπέδου και παράγει ένα ισοδύναμο πρόγραμμα σε γλώσσα μηχανής 2. Μεθοδολογία σύνταξης προγραμμάτων που βοηθάει στην ανάπτυξη σύνθετων προγραμμάτων και στη διαχείρισή τους 3. Πρόγραμμα που διαβάζει μια προς μια τις εντολές αρχικού προγράμματος και για κάθε μια εκτελεί αμέσως μια ισοδύναμη ακολουθία εντολών μηχανής
A	B
1. Δομή επιλογής	A) Επαναληπτική εκτέλεση εντολών
2. Δομή επανάληψης	B) Σειριακή εκτέλεση εντολών
4. Δομή ακολουθίας	Γ) Επιλεκτική εκτέλεση εντολών

### Σωστό- Λάθος

1. Το εκτελέσιμο είναι το τελικό πρόγραμμα που εκτελείται από τον υπολογιστή
2. Στις γλώσσες υψηλού επιπέδου δεν υπάρχει η ικανότητα της μεταφερσιμότητας
3. Υπάρχουν δυο μεγάλες κατηγορίες μεταφραστικών ποργραμμάτων: οι μεταφραστές και οι μεταγλωττιστές
4. Ο μεταγλωττιστής εξάγει το πηγαίο πρόγραμμα
5. Το αντικείμενο πρόγραμμα είναι ουσιαστικά γλώσσα μηχανής
6. Ο δομημένος προγραμματισμός περιέχει την ιεραρχική σχεδίαση και τον τμηματικό προγραμματισμό
7. Η επιλογή της καλύτερης γλώσσας προγραμματισμού εξαρτάται από το είδος της εφαρμογής
8. Οι γλώσσες 4ης γενιάς χρησιμοποιούνται σε εφαρμογές που χρησιμοποιούν βάσεις δεδομένων
9. Είναι ευκολότερη η εκμάθηση μιας γλώσσας χαμηλού επιπέδου
10. Ένα πλεονέκτημα των γλωσσών προγραμματισμού χαμηλού επιπέδου είναι η μεταφερσιμότητα των προγραμμάτων

11. Παρά τη μεταφερσιμότητά τους, τα προγράμματα υψηλού επιπέδου είναι δυσκολότερο να διορθωθούν και να συντηρηθούν
12. Στα πλεονεκτήματα των γλωσσών προγραμματισμού υψηλού επιπέδου σε σχέση με τις συμβολικές γλώσσες είναι η ανεξαρτησία από τον τύπο του υπολογιστή-
13. Οι γλώσσες υψηλού επιπέδου προτιμούνται για τον κοντύτερα στον άνθρωπο τρόπο έκφρασης
14. Η Fortran είναι κατάλληλη για την επίλυση μαθηματικών και επιστημονικών προβλημάτων
15. Ένα πρόγραμμα γλώσσας υψηλού επιπέδου μπορεί να εκτελεστεί σε οποιονδήποτε υπολογιστή ανεξάρτητα της αρχιτεκτονικής
16. Ο προγραμματισμός αφορά την διατύπωση ενός αλγορίθμου σε κατανοητή από τον υπολογιστή μορφή
17. Οι γλώσσες προγραμματισμού αναπτύχθηκαν με σκοπό την επικοινωνία ανθρώπου – μηχανής-Σ
18. Από τον συντάκτη παράγεται:
  - α) Τα αντικείμενα β) ο εκτελέσιμος κώδικας γ) ο πηγαίος κώδικας δ) τίποτα από τα παραπάνω
19. Οι εντολές ενός προγράμματος μετατρέπονται σε ακολουθίες που αποτελούνται από 0 και 1, δηλαδή σε \_\_\_\_\_
20. Βασική τεχνική σχεδίασης προγραμμάτων είναι η τεχνική του \_\_\_\_\_ προγραμματισμού