

<http://goa56tk.wikispaces.com/>

WIKI - Συνεργατικοί διαδικτυακοί χώροι

Καλημέρα σε όλους σας. Добрий день всім. صباح الخير لكم جميعاً.
Mirmengjes te tegjith.Magandang Umaga sa inyong
lahat.დილაშვიდობისა ყველას

Για το μάθημα της Πληροφορικής (εργασίες, θεωρία, αυτοαξιολόγηση και ασκήσεις) θα συνδέστε στα αντίστοιχα μαθήματα που έχουμε στην πλατφόρμα moodle.
Εδώ θα βρείτε βασικές ερωτήσεις ανάκλησης, με μετάφραση σε διάφορες γλώσσες από τους μαθητές του σχολείου.

Στόχος μας είναι η εξοικείωση με τα συνεργατικά εργαλεία επικοινωνίας - συνεργατικούς δικτυακούς χώρους, όπως το συγκεκριμένο wiki, καθώς και η βοήθεια προς τους μαθητές του σχολείου μας οι οποίοι κατανοούν καλύτερα το κείμενο στη γλώσσα τους -ειδικά αν είναι γραμμένο από μαθητές της ηλικίας τους που έχουν - επιπλέον- κοινό λεξιλόγιο και κουλτούρα. Για τις ασκήσεις και τα παραδείγματα θα πηγαίνετε στα αντίστοιχα μαθήματα που έχουμε στο e-mathisi και στο e-kpaideusi.

Καλή αρχή και καλή δύναμη σε όλους μας :))
Καραμπίνης Τάσος

Para sa mga aralin ng Computer Studies (gumana, teorya, at pagsasanay sa sarili) ay kumonekta sa kaukulang kurso na meron kami sa platform moodle.
Dito makakahanap kayo ng mga pangunahing katanungan ng withdrawal, na may pagsasalin sa iba't-ibang mga wika sa pamamagitan ng mag-aarall ng paaralan.
Ang aming layunin ay upang maging pamilyar sa mga collaborative tools komunikasyon - collaborative web site, tulad ng wiki, at tulong sa mga mag-aaral sa aming paaralan na pinakamahusay na maunawaan ang teksto sa kanilang wika, lalo na kung ito ay nakasulat sa pamamagitan ng mga mag-aaral ng kanilang edad mayroon pangkaraniwang mga talasalitaan at kultura. Para sa mga pagsasanay at mga halimbawa ay pumunta sa ang kaukulang e-kurso na mayroon kami sa e-mathisi at e-kpaideusi.
Magandang simula at mabuting kapangyarihan sa aming lahat :))
Karabinis Tasos

იყიდება გაკვეთილი ინფორმაცია (მუშაობის თეორია და წვრთნების თვითმმართველობის) დააკავშირებს შესაბამის კურსებს არ პლატფორმა Moodle.

აქ თქვენ ნახავთ ძირითად გაყვანის, ერთად თარგმანი სხვადასხვა ენებზე მოსწავლეებმა სკოლის. ჩვენი მიზანია გავცნოს ერთობლივი საკომუნიკაციო საშუალებები - ერთობლივი საიტები, როგორც ეს ვიკი, და დახმარება სტუდენტების ჩვენს სკოლაში, რომელიც საუკეთესო მესმის ტექსტი ენაზე, განსაკუთრებით თუ ეს წერილობითი სტუდენტებმა მათი ასაკი არ-მეტი-საერთო ლექსიკა და კულტურა. ამ წვრთნებში და მაგალითები გაემგზავრება შესაბამისი ელექტრონული კურსების გვაქვს e-mathisi და ელ kpaideusi.

კარგი დასაწყისია და კარგი ძალა ყველა ჩვენგანისთვის:))
Karabinis Tasos

Для уроку інформації (роботи,теорії,самооцінки і завдань) будуть підключатися до відповідних уроків які мають в платформі moodle.

Тут де знаходиться важливі питання анулювання, з перекладом різними мовами від уцівшкколи.
Наша мета це знайомство зі спільними засобами зв'язку - спільні веб-сайти, і як wiki, і допомога іншим учням нашої школи які би читали текст своєю мовою - особливо якщо вони написані учнями від їх віку - і плюс - однакова мова і культура.
для завдання і прикладів

سوردل عم اطبرب نوموقتس (نيرامتلا , يتاذلا مبيقتلا , فيرظنلا , لامعألا)رتوييبلل ملع سردل تبسنلاب (moodle) .
المنظرة لها والموجودة في النموذج
هنا اسئلة جوهرية ل لتذكر عن طريق الترجمة إلى لغات عديدة من قبل تلامذ المدرسة ستجدون
انفده (wiki) خاصة إذا كان مكتوباً من تلاميذ في نفس عمرهم والذين، وكذلك مساعدة تلاميذ مدرستنا الذين يفهمون بشكل أفضل النص بلغتهم الأصلية
والأماكن المساعدة مثل ويد التحديد أو تسطة أدوات الاتصال صال المساعدة
إضافة إلى ذلك يمكن لمفردات لغوية وثقافية مشد تركة .
يحتل أو يتلأ على قرظانمل سوردل إلى نوبعدتس قلمأل او نيرامتلل تبسنلابو (e-mathisi) فو (e-kpaideusi) .
موجودة لدي نافي
عيجلل ليلاع قردقو تبسطة ادب (:)
سكاراب يذيس تاسو

В хода на информатика (работа, теория, упражнения и самооценка) ще се свърже към съответните уроци, имаме платформа Moodle.
Тук ще намерите основни въпроси отмяна, с преводи на различни езици от учениците на училището.
Нашата цел е да запознае студентите със съвместни средства за комуникация - съвместно уеб сайтове, като това уики, и да помагаме на нашите ученици в нашето училище, които най-добре разбират текста в собствената си език, особено ако тя е написана от студенти на тяхната възраст има допълнително общ речник и култура. За упражнения и примери ще отидат в съответните електронни курсове, които имаме в изучаване и учене.
Добро начало и добра здравина във всички от нас :))

Për mësimin e informacionit (punës, teori, dhe ushtrime vetë), do të lidhë me kurset koresponduese kanë moodle platformë.
Këtu do të gjeni pyetjet themelore të tërheqjes, me përkthim në gjuhë të ndryshme nga nxënësit e shkollës.
Qëllimi ynë është të njihen me mjetet e komunikimit bashkëpunues - faqet bashkëpunuese të internetit, si kjo wiki, dhe ndihmë për nxënësit në shkollën tonë të cilët më të mira të kuptuar tekstin në gjuhën e tyre, sidomos nëse është e shkruar nga nxënësit e moshës së tyre kanë më shumë të përbashkët-fjalorin dhe kulturës. Për ushtrime dhe shembuj do të shkojnë në përkatëse e-kurse ne kemi në e-mathisi dhe e-kpaideusi.
Fillim të mirë dhe fuqia e mirë për të gjithë ne:))
Karabinis Tasos

Πληροφορική Γ΄ Γυμνασίου

Ενότητα 1. Γνωρίζω τον Υπολογιστή ως ενιαίο σύστημα-προγραμματισμός Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή στην έννοια του αλγορίθμου και στον προγραμματισμό

Ελληνικά

Ποια είναι τα δεδομένα ενός προβλήματος;

Δεδομένα ενός προβλήματος είναι τα στοιχεία που μας είναι γνωστά και μπορούν να μας βοηθήσουν στη λύση του προβλήματος.

Τι θεωρούμε πρόβλημα;

Πρόβλημα θεωρούμε μια κατάσταση που μας απασχολεί και πρέπει να αντιμετωπιστεί, απαιτεί λύση. Η λύση του προβλήματος δεν είναι γνωστή, ούτε προφανής.

Τι είναι η επίλυση ενός προβλήματος;

Επίλυση ενός προβλήματος είναι η διαδικασία μέσω της οποίας βρίσκουμε το ζητούμενο και επιτυγχάνουμε τον επιθυμητό στόχο.

Γιατί πρέπει να κατανοούμε καλά ένα πρόβλημα;

Ένα πρόβλημα πρέπει να το κατανοούμε καλά για να μπορέσουμε να το επιλύσουμε! Αν δεν έχουμε καταλάβει καλά ένα πρόβλημα, δηλαδή τα δεδομένα και τα ζητούμενα του προβλήματος, τότε προσπαθούμε να λύσουμε άλλο πρόβλημα από αυτό που μας ζητείτε, μια άλλη του εκδοχή. Επομένως, η λύση που θα βρούμε, αν καταφέρουμε να προχωρήσουμε σε αυτήν, δεν θα είναι η λύση του αρχικού προβλήματος αλλά μιας παραλλαγής αυτού.

Ποιες διαδικασίες μας βοηθούν στην κατανόηση ενός προβλήματος;

Για να κατανοήσουμε ένα πρόβλημα θα πρέπει: α) να διατυπώσουμε σωστά τα δεδομένα του προβλήματος, με τρόπο κατανοητό και σε γλώσσα που την καταλαβαίνουμε, β) να έχουμε στη διάθεσή μας όλα τα δεδομένα που χρειαζόμαστε και γ) να υπάρχει πλήρης και σαφής διατύπωση των ζητούμενων. Βέβαια, υπάρχουν και προβλήματα ασαφή και με πολλαπλές λύσεις....

Σε κάθε περίπτωση, η αναπαράσταση του προβλήματος με τρόπο γραφικό, π.χ. με εννοιολογικούς χάρτες (conceptmaps) βοηθά στην κατανόησή του.

Τι είναι ένας αλγόριθμος;

Αλγόριθμος είναι η σαφής περιγραφή μιας σειράς βημάτων-οδηγιών που θα πρέπει να ακολουθήσει κάποιος για να λύσει ένα συγκεκριμένο πρόβλημα.

Ποιες είναι οι βασικές ιδιότητες ενός αλγορίθμου;

Οι βασικές ιδιότητες ενός αλγορίθμου, που έχει οριστεί με σαφήνεια είναι: α) η ρύθμιση των εντολών με στόχο την ολοκλήρωσή του και β) η σαφήνεια και η απλότητα των εντολών. Φυσικά, ένας αλγόριθμος μπορεί να έχει και λάθη, μπορεί να είναι περίπλοκος και μπορεί να μην πρέπει να ολοκληρωθεί (λειτουργία φαναριών, βηματοδότης). Στις περισσότερες περιπτώσεις, όμως, η απλότητα και σαφήνεια των εντολών με στόχο την ολοκλήρωσή του είναι αυτό που ζητείται

Τι είναι ένα πρόγραμμα;

Πρόγραμμα είναι η αναπαράσταση ενός αλγορίθμου γραμμένη σε γλώσσα κατανοητή από τον υπολογιστή. Το πρόγραμμα αποτελείται από μια σειρά εντολών που απευθύνονται στον υπολογιστή για την πραγματοποίηση υπολογισμών.

Ποιο είναι το αλφάβητο της γλώσσας μηχανής του υπολογιστή;

Το αλφάβητο της γλώσσας μηχανής του υπολογιστή είναι το δυαδικό σύστημα. Δηλαδή, οι χαρακτήρες 0 και 1.

Ποια είναι τα βασικά χαρακτηριστικά μιας γλώσσας προγραμματισμού;

Τα βασικά χαρακτηριστικά μιας γλώσσας μηχανής είναι τρία:

- το αλφάβητο
- το λεξιλόγιο και
- το συντακτικό

Ποια είναι τα στάδια για την εκτέλεση ενός αλγορίθμου από την Κ.Μ.Ε.;

Ο αλγόριθμος μετατρέπεται σε πρόγραμμα γραμμένο σε μέσα σε ένα προγραμματιστικό περιβάλλον. Αυτό αναλαμβάνει τη μετατροπή του (μέσω διερμηνέα(interpreter) ή μεταγλωττιστή(compiler)) σε γλώσσα μηχανής. Το πρόγραμμα αυτό μεταφέρεται στη μνήμη του υπολογιστή και εκτελείται από την Κ.Μ.Ε.

Ερωτήσεις:

Αλβανικά

Cfarë është një problem të dhënat:

Të dhënat është një problem i dhënave janë të njohura dhe mund të na ndihmojë zgjidhjen e problemit.

Ajo që ne e konsiderojmë një problem:

Problemi është një situatë që na përket dhe duhet të trajtohet, kërkon zgjidhje. Zgjidhja nuk është e njohur ose i dukshëm.

Cfarë është për të zgjidhur një problem:

Zgjidhjen e një problemi është procesi nëpërmjet të cilit ne e shohim me sfidën dhe për të arritur qëllimin e dëshiruar.

Pse duhet të kuptojmë tërësisht një problem:

Një problem ne duhet të kuptojmë mirë se ne mund të zgjidhim atë! Nëse nuk kemi një problem të mirë, pra të dhënat dhe kërkoi problem, pastaj të përpiqet për të zgjidhur një problem tjetër që ne kërkojmë, një tjetër version. Prandaj, zgjidhja ne gjejmë, në qoftë se ne do të shkojmë atje, nuk do të jetë zgjidhja e problemit origjinal, por një variant të saj.

Cilat procedura të na ndihmuar për të kuptuar një problem:

Për të kuptuar një problem që ju duhet të: a) për të formuluar saktë të dhënat e problemit në një të kuptueshme dhe në një gjuhë që ne e kuptojmë, b), ne kemi të gjitha të dhënat e nevojshme, dhe c) një përshkrim të plotë dhe të qartë të kërkuar.

Në çdo rast, përfaqësimin e problemit në mënyrë grafike, p.sh. me harta koncept (concept maps) ndihmon për të kuptuar.

Cfarë është një algoritmi:

Algoritmi është një përshkrim të qartë të një sërë hapash, udhëzimet duhet të ndiqen nga dikush për të zgjidhur një problem të veçantë

Cilat janë vetitë themelore të një algoritmi:

Vetitë themelore të një algoritëm, i cili është përcaktuar qartë: a) rregullimin e urdhrave për përfundimin dhe b) qartësi dhe thjeshtësi e komandave. Natyrisht, një algoritmi mund të ketë gabime, mund të jetë i komplikuar dhe nuk mund të përfundojë (operacion rrugë, stimulues kardiak). Në shumicën e rasteve, megjithatë, thjeshtësinë dhe qartësinë eurdhërave të përfundimit është ajo që është kërkuar

Cfarë është një Program:

Programi është përfaqësimi i një algoritmi të shkruara në një gjuhë që kuptohet nga programi kompjuterik është një seri e komandave dërguar në kompjuter për të bërë llogaritje

Cfarë është alfabeti i gjuhës engine kompjuterit:

Alfabetin e kompjuterit motorit gjuha është sistemi binar. Domethen karaktere 0 dhe 1

Cilat janë karakteristikat kryesore të një gjuhë programimi:

Veçoritë kryesore të një makine gjuhe janë tre:

- alfabetin
- fjalorin dhe
- redaksional

Cilat janë hapat për zbatimin e një algoritmi të K.M.E.:

Algorithm konverton një program i shkruar në një mjedis të programimit. Kjo supozon sekonderimit (nëpërmjet një përkthyesi (përkthyesi) apo përpiluesit (compiler)) në gjuhën e makinës. Ky program është transferuar në memorie dhe ekzekutuar nga K.M.E.

pyetjet :

Γεωργιანά

რა არის მონაცემთა პრობლემა?

მონაცემთა პრობლემა მონაცემები გახდება ცნობილი და დაგვეხმარება პრობლემის მოგვარებას. რა მიგვაჩნია,

რომ პრობლემა?

პრობლემა არის სიტუაცია, რომელიც გვადელოვებს და უნდა მკურნალობა, მოითხოვს გადაწყვეტას. გამოსავალი არ არის ცნობილი ან აშკარა.

რა არის გადაწყვეტის პრობლემა?

პრობლემის გადაწყვეტის არის პროცესი, რომლის მეშვეობითაც ჩვენ ვხედავთ გამოწვევა და მიაღწიონ სასურველ მიზანს.

რატომ უნდა საფუძვლიანად ესმით პრობლემა?

ერთი პრობლემა ჩვენ უნდა გვესმოდეს, რომ ჩვენ შეგვიძლია გადაწყვეტა! თუ ჩვენ კარგი პრობლემა, ანუ მონაცემები და მოითხოვა პრობლემა, მაშინ ცადეთ მოგვარება კიდევ ერთი პრობლემა, რომ ჩვენ ვცდილობთ, კიდევ ერთი ვერსია. ამიტომ, გამოსავალი ჩვენ ვხედავთ, თუ ჩვენ იქ, არ იქნება გადაწყვეტა ორიგინალური პრობლემა, მაგრამ მისი ვარიანტი.

რა პროცედურების ეხმარებიან გვესმოდეს პრობლემა?

ამის გასაგებად პრობლემა უნდა: ა) ჩამოაყალიბოს სწორად მონაცემები პრობლემა გასაგები და ენაზე ჩვენ გვესმის, ბ) ჩვენ ყველა მონაცემების საჭირო, და გ) სრული და ნათელი აღწერა მოითხოვა. რა თქმა უნდა, არსებობს პრობლემები მონიშვნა მრავალჯერადი გადაწყვეტილებები ნებისმიერ შემთხვევაში, წარმომადგენლობის პრობლემა ისე გრაფიკული, მაგალითად ერთად კონცეფცია რუკები (conceptmaps) გაგებაში გვეხმარება.

რა არის ალგორითმი?

ალგორითმი არის გამოკვეთილ აღწერა გადადგან მთელი რიგი ნაბიჯები, ინსტრუქციები უნდა იყოს ვიღაცამ მოსაგვარებლად კონკრეტული პრობლემა.

რა ძირითადი თვისებები ალგორითმი?

ძირითადი თვისებები ალგორითმი, რომელიც მკაფიოდ განსაზღვრული: ა) რეგულირების ბრძანებებს დასრულების და ბ) სიწმინდე და სიმარტივე ბრძანებები. რა თქმა უნდა, ალგორითმი შეიძლება შეცდომები, შეიძლება რთული და არ შეიძლება დასრულდეს (ქუჩის ოპერაცია, pacemaker). უმეტეს შემთხვევაში, თუმცა, სიმარტივის და სიწმინდე და ბრძანებებს დასრულების არის ის, რაც ცდილობდა.

რა არის პროგრამის?

პროგრამა წარმომადგენლობის ალგორითმი დაწერილი ენის გავიგოთ კომპიუტერულ პროგრამაში არის მთელი რიგი ბრძანებები გამოვჩვენოთ კომპიუტერული რათა გათვლები.

რა არის ანბანი ენის ძრავის კომპიუტერი?

ანბანი ენის ძრავის კომპიუტერი ორობითი სისტემა. ანუ სიმბოლოების 0 და 1.

რა ძირითადი თვისებები პროგრამირების ენა?

ძირითადი მახასიათებლები ენაზე მანქანა სამი:

- ანბანი
- ლექსიკა და
- სარედაქციო

რა ნაბიჯები განხორციელების ალგორითმის საწყისი K.M.E.?

ალგორითმი აკონვერტებს პროგრამა დაწერილი აქვს პროგრამირების გარემო. ეს იღებს კონვერტაციის (მეშვეობით თარჯიმანი (თარჯიმანი) ან შემდგენელი (შემდგენელი)) შევიდა მანქანა ენაზე. ეს პროგრამა გადადის მეხსიერების და ახორციელებს K.M.E.

Αραβικά

الكلمة بيوتري كنظام برمجة موحد. الوحدة الأولى: أت عرف على الباب الأول: مقدمة لمعنى اللوغاريتم والبرمجة.

العربية

ما مشكلة معطيات ماهي

واضحاً ولا معروف ليس المشكلة حل. حل وتطلب نواجهها أن ويجب تشغلنا التي الحالة تلك مشكلة انها نعتبر
؟ المشكلة حل ماهي

. المانشود الهدف الى الوصول في ونجح المطلوب نجد في فهاظر عن التي المعاملة ماهي مشكلة حل

جيدا؟ ما مشكلة نعتفهم أن يجب لماذا

التي غير هذه اخرى مشكلة حل نحاول عندها المشكلة لهذه والمطلوب المعطيات، ما مشكلة جديدة نعتفهم لم اذا! حلها من لن نتمكن
الأولى لم مشكلة حلأ يكون لن اليه الوصول من تمكنا اذا: سنجده الذي الحل في أن وعليه. لها آخر اذتمال أي حلها، مناطلب
-: (مختلفة) بدولة لمشكلة حلأ ولاكن المبدئية

؟ ما مشكلة فهم في تساعدنا التي (المعطيات) الاجراءات ماهي

-: يتوجب ما مشكلة فهم من لن نتمكن

. نعتفهمها ولغة مهافه يسهل بطريقه والمشكلة معطيات صديحة بطريقه صباغة نضع أن (ا)

. لها نحتاج التي المعطيات كل تصرف نأحتي كون أن (ب)

...كثيرة حلول ولها واضحة مشاكلت وجد بالاطبع: المطلوبه للأشياء وواضحة كاملة صباغة نوجد أن (ج)

. فهمها على تساعدنا التي الخرائط مفهوم باسديعمال: مثلاً مكتوبة بطريقه المشكلة عرض نعا، حالة كل في (د)

؟ اللوغاريتم يعني ماذا

. محددة مشكلة حل من لن يمكن المرء يتتبعها أن يتوجب والتي ارشادية - خطوات لسلسلة واضح شرح هو اللوغاريتم

؟ للوغاريتم الاساسية الخواص ماهي

:- وضوح بدقة تحديده تم الذي للوغاريتم الاساسية الخواص

تكملة بههدف الاوامر تنظير (ا)

لأن ويمكن معقداً يكون أن ويمكن اخطاء لديه يكون أن يمكن اللوغاريتم بالاطبع (التعليقات) الاوامر وبساطة حوضو (ب)

الواوامر وبساطة وضوح الحالات اغلب في ولاكن القلب ضربيات تنظير زلهج، (ضوءية اشارات عمل) اسديتكماله يتوجب

المطلوب هو يكون اسديتكماله بههدف (التعليقات)

الكلمة بيوتري؟ آلة للغة الابجدية روفالح ماهي

1 الى 0 من الصفات بمعنى ثنائي نظام هي الكلمة بيوتري آلة للغة الابجدية الحروف

؟ البرنامج ماهي

(التعليقات) الاوامر من سلسلة من يتكون جمانر بلا، الكلمة بيوتري من مفهومه بلغة مكتوب اللوغاريتم عرض هو البرنامج

الاحسابات يذالكلمة بيوتري تنفذ التي توجه التي

؟ ما برنامج للغة الاساسية الصفات ماهي

صفات 3 تكون الكلمة بيوتري آلة للغة الاساسية الصفات

- الابجدية الحروف
- اللغوي القاموس
- الجملة بناء

من اللوغاريتم لتنفيد المراحل ماهي KME:

لغة الى (مترجم طريق عن) تحوي له يتولى هذا برمجي محبب داخل مكتوب برنامج الى يتحول اللوغاريتم K.M.E.

الابجديات واسطة وينفذ الكلمة بيوتري ذاكرة في يتحول البرنامج هذا الكلمة بيوتري

أسئلة

الوحد يدي أماني: ترجمة

Βουλγαρικά

Раздел 1. Знам, че компютърната система за програмиране
Глава 1. Въведение в концепцията на алгоритъма и програмиране

Какви са фактите на проблема?

Като се има предвид проблема, данните са известни за нас и могат да ни помогнат за решаването на проблема.

Какво се смята за проблем?

Проблем считаме ситуация, в която сме и трябва да се обърне внимание. Решение на този проблем не е известно, нито очевидно.

Каква е резолюцията на проблема?

Решаването на проблема е процес, чрез който виждаме предизвикателството и да се постигне желаната цел.

Защо трябва да разбирам проблема?

Един проблем, който трябва да разберат, че ние можем да го решим! Ако ние не сме разбрали един проблем, т.е. данните и проблемите, а след това се опитват да решат друг проблем от това което ние се стремим, в друга версия. Следователно, решението което откриваме, ако можем да отидем върху него, ще има решение на първоначалния проблем.

Какви процеси ни помагат да разберем проблема?

За да се разбере един проблем, трябва да: а) данни които формулира проблема по разбираем език, б) имаме всички данни от които имаме нужда и в) пълна и ясна формулировка на поисканото. Разбира се, има проблеми с много решения.

Във всеки случай, представителството на проблема с графика, например с концепцията карти (conceptmaps) помага в разбирането.

Какво е алгоритъм?

Алгоритъм е изрично описание на поредица от инструкции стъпки които трябва да следват някой за решаване на конкретен проблем.

Какви са основните свойства на алгоритъм?

Основните характеристики на алгоритъм, който са ясно дефинирани: а) за контрол на нареждания за изпълнение на целта и б) яснота и простота на командите. Разбира се, един алгоритъм може да има грешки, може да се усложни и не може да бъде пълна (функция Lantern, раустaker). В повечето случаи, обаче простотата и яснотата на мандатите с оглед на завършването на това, което се изисква.

Какво е програмата?

Програмата е представителството на алгоритъм написан на език разбираем от компютърна програма се състои от поредица от команди, изпратени към компютъра за извършване на изчисления.

Какво е азбуката на машинен език на компютъра?

Азбуката на езика на компютърна машина е двоична система. Това означава, че символите са 0 и 1.

Какви са основните характеристики на един език за програмиране?

Основните характеристики на машинен език са три:

- азбуката
- лексика
- редакционен

Какви са стъпките за изпълнение на алгоритъма от К.М.Е.?

Алгоритъмът се превръща в една програма, написана в програмна среда. Това предполага преобразуване (чрез преводач) в машинен език. Тази програма се прехвърля в паметта на компютъра и се изпълнява от К.М.Е.

Φιλιππινέζικα

Ano ang mga datos sa isang problema?

Ang mga datos sa isang ay ang mga impormasyon na ibinigay nito, para ito ay ating masolusyonan.

Ano sa palagay natin ang problema?

Ang problema ay isang sitwasyon na nakakabagabag sa ating sarili at dapat masolusyonan. Ang solusyon sa problema ay hindi agad nalalaman ni nahahalata.

Paano sosolusyonan ang isang problema?

Para masolusyonan ang isang problema, kailangan nating maintindihan ang mga itinatanong at magawa ang inaasam na solusyon.

Ano ang mga paraan na tutulong sa atin upang maunawaan natin ang isang problema?

Upang maunawaan ang isang problema dapat mong a) ibalangkos ng tama ang data ng problema sa isang maaring maintindihan at sa wikang naiintindihan, b) taglay namin ang lahat ng mga data na kailangan, at c) kumpleto at malinaw na paglalarawan ng hiniling. Siyempre may mga problema sa malabo maramihang mga solusyon... Sa anumang kaso, ang representasyon ng mga problema bilang graphic, na may mga mapa konsepto (concept maps) ay tinutulungan tayo upang maunawaan natin ito.

Ano ang isang algorithm?

Ang algorithm ay isang malinaw na paglalarawan ng isang serye ng mga hakbang, tagubilin ay dapat na sinundan sa pamamagitan ng isang tao upang malutas ang isang tiyak na problema.

Ano ang mga pangunahing katangian ng isang algorithm?

Ang mga pangunahing katangian ng isang algorithm, na kung saan ay malinaw na tinutukoy ang: a) mga regulasyon ng mga order ng pagkumpleto at b) ang liwanag at kababaang-loob ng mga utos. Siyempre, ang isang algorithm, ay maaring magkaroon ng mga pagkakamali, maaring maging kumplikado at maaring hindi makumpleto. Sa karamihan ng mga kaso, gayunpaman, ang simple at kaliwanagan ng mga order ng pagkumpleto ay kung ano ang hinahangad.

Ano ang isang programma?

Programma ay ang representasyon ng isang algorithm na nakasulat sa isang wika na naiintindihan ng computer program, ay isang serye ng mga utos na ipinadala sa computer upang gumawa ng mga kalkulasyon.

Ano ang alpabeto ng computer wika engine?

Ang alpabeto ng computer wika engine ay ang binary system. Ibig sabihin ang mga 0 at 1.

Ano ang mga pangunahin katangian ng isang wikang program?

Ang pangunahing katangian ng isang makina wika ay tatlong:

- ang alpabeto
- bokabularyo
- editoryal.

Ano ang mga hakbang para sa pagpapatupad ng isang algorithm mula sa K.M.E.?

Ang algorithm-convert sa isang programma na nakasulat sa isang kapaligiran program. Ito ay ipinalalagay ng paguusap sa pamamagitan ng isang (interpreter), o tagatala sa paggagawa ng wika. Ang programmang ito'y inilipan sa memorya at pinaandar sa pamamagitan ng K.M.E.