**ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΣΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ (ΑΕΠΠ)**

Από το βιβλίο «Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον» της Γ΄ τάξης Γενικού Λυκείου των Α. Βακάλη, Η. Γιαννόπουλου, Ν. Ιωαννίδη, Χ.Κοίλια, Κ. Μάλαμα, Ι. Μανωλόπουλου, Π. Πολίτη, έκδοση (Ι.Τ.Υ.Ε.) "Διόφαντος".

**2. Βασικές Έννοιες Αλγορίθμων**

2.1 Τι είναι αλγόριθμος.

2.3 Περιγραφή και αναπαράσταση αλγορίθμων.

2.4 Βασικές συνιστώσες/ εντολές ενός αλγορίθμου.  
2.4.1 Δομή ακολουθίας.  
2.4.2 Δομή Επιλογής.  
2.4.3 Διαδικασίες πολλαπλών επιλογών. (αφαιρείται η εντολή πολλαπλής επιλογής "Επίλεξε")  
2.4.4 Εμφωλευμένες Διαδικασίες.  
2.4.5 Δομή Επανάληψης.

**3. Δομές Δεδομένων και Αλγόριθμοι**

3.2 Αλγόριθμοι + Δομές Δεδομένων  = Προγράμματα

3.3 Πίνακες

3.6 Αναζήτηση

3.7 Ταξινόμηση

**7. Βασικά στοιχεία προγραμματισμού.**

7.6 Συναρτήσεις.

7.7 Αριθμητικές εκφράσεις.

7.8 Εντολή εκχώρησης.

7.9 Εντολές εισόδου-εξόδου.

7.10 Δομή προγράμματος.

**8. Επιλογή και επανάληψη**

8.1 Εντολές Επιλογής  
8.1.1 Εντολή ΑΝ

8.2 Εντολές επανάληψης  
8.2.1 Εντολή ΟΣΟ...ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ  
8.2.2 Εντολή ΜΕΧΡΙΣ - ΟΤΟΥ  
8.2.3 Εντολή ΓΙΑ...ΑΠΟ...ΜΕΧΡΙ

**9. Πίνακες**

9.1 Μονοδιάστατοι πίνακες.

9.2 Πότε πρέπει να χρησιμοποιούνται πίνακες.

9.3 Πολυδιάστατοι πίνακες.

9.4 Τυπικές επεξεργασίες πινάκων.