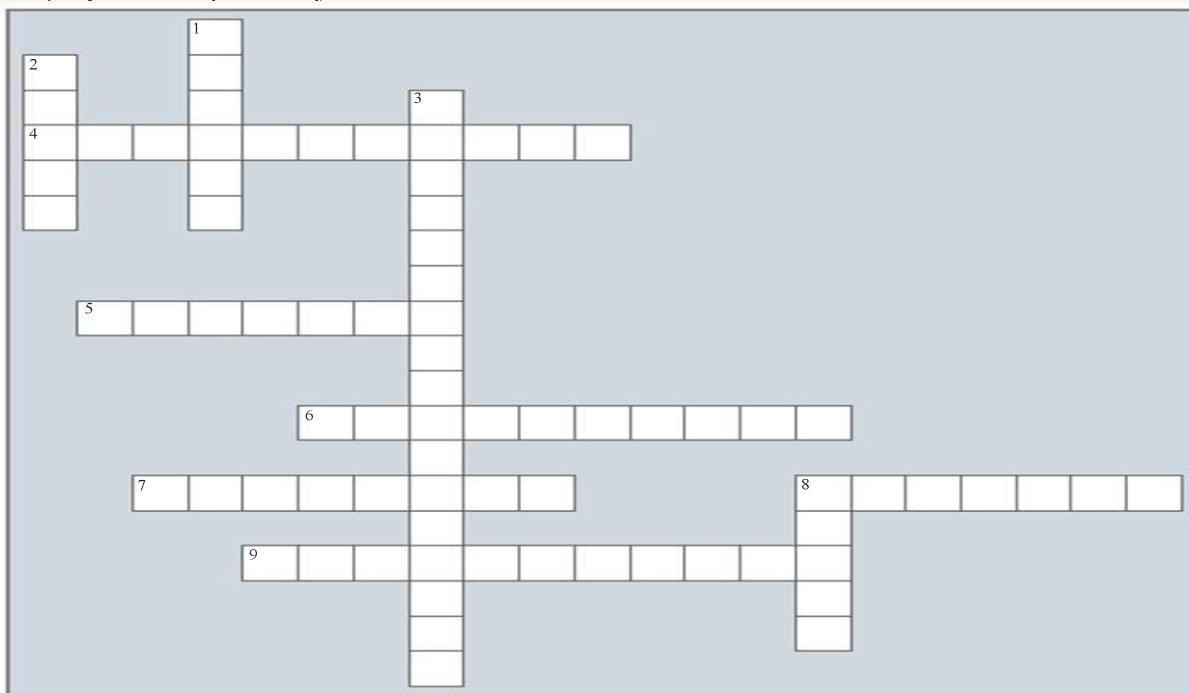


Ασκήσεις Αυτοαξιολόγησης

1. Λύστε το σταυρόλεξο (συμπληρώστε το με κεφαλαία γράμματα της ελληνικής ή αγγλικής ορολογίας, κατά περίπτωση).



Οριζόντια

4. Οπτικό περιβάλλον προγραμματισμού με πλακίδια (blocks) που χρησιμοποιούμε για την ανάπτυξη εφαρμογών για φορητές συσκευές (έξυπνα κινητά, tablets) με λειτουργικό σύστημα Android.
5. Έτσι ονομάζονται οι διαδικασίες που ορίζουν τις συμπεριφορές των αντικειμένων στον αντικειμενοστρεφή προγραμματισμό.
6. Κατά τη φάση της _____ του κύκλου ζωής μιας εφαρμογής γίνονται όλες οι απαραίτητες προσαρμογές, αναβαθμίσεις και διορθώσεις της εφαρμογής, προκειμένου αυτή να συνεχίσει να χρησιμοποιείται απρόσκοπτα και αποδοτικά.
7. Κατά τη φάση της _____ του κύκλου ζωής μιας εφαρμογής καταγράφονται τα δεδομένα και τα ζητούμενα, οι προδιαγραφές και οι απαιτήσεις των μελλοντικών χρηστών της εφαρμογής.
8. Με το App Inventor αναπτύσσουμε εφαρμογές για φορητές συσκευές με Λειτουργικό σύστημα _____
9. Ορισμένοι προγραμματιστικοί _____ παρέχουν τρισδιάστατη (3D) απεικόνιση, π.χ. Kodu, Yenka.

Κατακόρυφα

1. Χαρακτηρίζεται έτσι το περιβάλλον προγραμματισμού, όπου ο προγραμματιστής δεν πληκτρολογεί εντολές, αλλά επιλέγει και τοποθετεί κατάλληλα γραφικά στοιχεία (πλακίδια –blocks) με τη διαδικασία “σύρε και άφησε”.
2. Είναι το πρότυπο, καλούπι που χρησιμοποιούμε, για να δημιουργήσουμε αντικείμενα στον αντικειμενοστρεφή προγραμματισμό.
3. Στο εκπαιδευτικό περιβάλλον Alice αναπτύσσουμε εφαρμογές με _____ προγραμματισμό.
8. 3D περιβάλλον προγραμματισμού για την ανάπτυξη εικονικών κόσμων με δυναμικές κινήσεις χαρακτήρων και αλληλεπίδραση με τον χρήστη.