

Μάθημα 1

Εισαγωγή

Μεταβλητή / ορισμός – τύποι μεταβλητών

ΟΡΙΣΜΟΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΗΣ

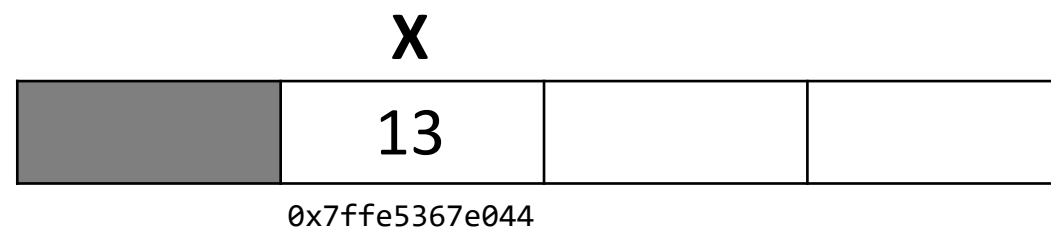
Μεταβλητή είναι ένα γλωσσικό αντικείμενο που χρησιμοποιείται για να παραστήσει ένα στοιχείο δεδομένου. Στη μεταβλητή εκχωρείται μια τιμή, η οποία μπορεί να αλλάζει κατά τη διάρκεια εκτέλεσης του αλγορίθμου.

ΑΛΛΙΩΣ

Δέσμευση περιοχής της μνήμης κάτω από συγκεκριμένο όνομα.

π.χ.

τοποθέτησε το 13 στη θέση X



τοποθέτησε το 7 στη θέση X



ΤΥΠΟΙ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ (ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ)



ΑΛΦΑΡΙΘΜΗΤΙΚΕΣ (ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ) "Hello World" , 'Γεια' , "1" , 'Αληθής' , ...

ΛΟΓΙΚΕΣ Αληθής , Ψευδής

Μεταβλητή / ανάθεση τιμής

Εντολή εκχώρησης

ΜΕΤΑΒΛΗΤΗ ← ΕΚΦΡΑΣΗ

π.χ.

$X \leftarrow 1$

	X		
	1		

$Y \leftarrow 2$

	X	Y	
	1	2	

$X \leftarrow Y + 3$ ($X \leftarrow 2 + 3 = 5$)

	X	Y	
	5	2	

$Y \leftarrow 2 * X$ ($Y \leftarrow 2 * 5 = 10$)

	X	Y	
	5	10	

$Y \leftarrow X + Y$ ($Y \leftarrow 5 + 10 = 15$)

	X	Y	
	5	15	

$Z \leftarrow -3$

	X	Y	Z
	5	15	-3

$Z \leftarrow Y - X$ ($Z \leftarrow 15 - 5 = 10$)

	X	Y	Z
	5	15	10

Μεταβλητή / ανάθεση τιμής με την εντολή Διάβασε

Εντολή ΔΙΑΒΑΣΕ

ΔΙΑΒΑΣΕ ΜΕΤΑΒΛΗΤΗ

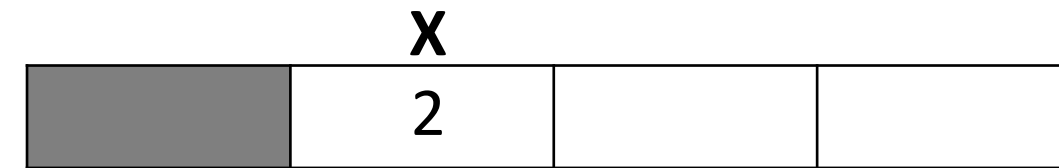
ΔΙΑΒΑΣΕ ΜΕΤΑΒΛΗΤΗ1, ΜΕΤΑΒΛΗΤΗ2, ...

π.χ.

ΔΙΑΒΑΣΕ Χ

(ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΩ 2 ΚΑΙ ENTER)

(ΙΣΟΔΥΝΑΜΕΙ ΜΕ $X \leftarrow 2$)



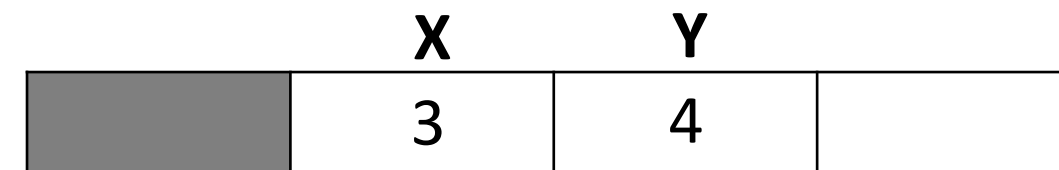
ΔΙΑΒΑΣΕ Χ, Υ

(ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΩ 3 ΚΑΙ ENTER)

(ΙΣΟΔΥΝΑΜΕΙ ΜΕ $X \leftarrow 3$)

(ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΩ 4 ΚΑΙ ENTER)

(ΙΣΟΔΥΝΑΜΕΙ ΜΕ $Y \leftarrow 4$)



Ενότητα 1

Από το αρχείο ΑΕΡΡ_1.pdf

εικονίδιο: 

Θεωρία

σελίδα 7