

ΣΑΕΚ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΕΣ

ΓΕΝΙΚΑ

Οι βαθμολογίες πρέπει να βρίσκονται μέσα στο φάκελο grades ο οποίος με τη σειρά του πρέπει να βρίσκεται μέσα στο φάκελο του προγράμματος.

Τα αρχεία κάθε εξαμήνου αρχίζουν με τα αντίστοιχα γράμματα A, B, C, D.

Κάθε εξάμηνο έχει 3 βαθμολογίες επομένως για το Α' εξάμηνο θα έχουμε τα αρχεία:

A1.txt, A2.txt, A3.txt για τις βαθμολογίες Εργασίας, Προόδου και Τελικής Εξέτασης αντίστοιχα.

Για το Β' εξάμηνο θα έχουμε B1.txt, B2.txt, B3.txt κλπ.

ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ

Αν δεν υπάρχει καμία βαθμολογία για το εξάμηνο δεν δημιουργούμε κανένα αρχείο.

Τα αρχεία με τις βαθμολογίες Εργασιών και Προόδου πρέπει να δημιουργούνται μαζί. Αν για παράδειγμα δημιουργήσουμε το αρχείο C1.txt πρέπει να δημιουργήσουμε και το C2.txt για να δουλέψει σωστά το πρόγραμμα.

Αν δεν υπάρχει βαθμολογία Τελικής Εξέτασης δεν δημιουργούμε το αντίστοιχο αρχείο (πχ D3.txt).

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ

Από το αρχείο με τις βαθμολογίες που ανεβάζει η ΣΑΕΚ κάνουμε αντιγραφή τους βαθμούς της τάξης

ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΗ Σ.Α.Ε.Κ. ΘΕΡΜΗΣ
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΕΣ - ΕΑΡΙΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ 2024Α

ΒΑΘΜΟΣ ΕΞΕΤΑΣΗΣ ΠΡΟΟΔΟΥ
Δ304-1(Δ1) - ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (ΠΟΛΥΜΕΣΑ/WEB
DESIGNER-DEVELOPER/VIDEO GAMES)

| ΚΑΤΑΡΤΙΖΟΜΕΝΟΙ | | ΜΑΘΗΜΑΤΑ | | | | | | | | |
|----------------|------|----------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| # | ΑΜΚ | M1 | M2 | M3 | M4 | M5 | M6 | M7 | M8 | M9 |
| 1 | 7661 | 7 | 9 | 7 | 9 | 10 | 7 | 6 | 7 | 6 |
| 2 | 7662 | 10 | 10 | 10 | 9 | 9 | 9 | 6 | 8 | 9 |
| 3 | 7663 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| 4 | 7664 | 10 | 10 | 10 | 9 | 10 | 10 | 8 | 9 | 10 |
| 5 | 7665 | 10 | 10 | 10 | 9 | 9 | 9 | 6 | 7 | 9 |
| 6 | 7666 | 7 | 8 | 8 | 9 | 10 | 7 | 6 | 8 | 6 |
| 7 | 7667 | 10 | 10 | 9 | 8 | 10 | 9 | 10 | 10 | 9 |
| 8 | 7673 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 9 | 8 | 10 | 10 |
| 9 | 7674 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 8 | 10 | 10 |
| 10 | 7679 | 10 | 10 | 10 | 8 | 10 | 10 | 6 | 10 | 10 |
| 11 | 7680 | 10 | 8 | 10 | 9 | 10 | 8 | 7 | 9 | 7 |
| 12 | 7681 | 10 | 9 | 10 | 8 | 9 | 9 | 8 | 9 | 10 |
| 13 | 7682 | 10 | 8 | 8 | 8 | 9 | 10 | 6 | 10 | 8 |
| 14 | 7683 | 9 | 10 | 7 | 8 | 9 | 9 | 7 | 9 | 9 |
| 15 | 7684 | 10 | 8 | 9 | 10 | 10 | 8 | 5 | 8 | 10 |
| 16 | 7964 | 1 | 8 | 9 | 9 | 8 | 7 | 9 | 7 | 7 |
| 17 | 8015 | 1 | 1 | 1 | 8 | 1 | 6 | 6 | 1 | 1 |
| 18 | 8016 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | 8400 | 10 | 7 | 9 | 8 | 9 | 7 | 7 | 9 | 9 |

M1=ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΜΙΚΡΟΣΥΣΤΕΩΝ ΚΑΙ Η/Υ (C++, JAVA)
M2=ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ IV (OPENGL)

Αντιγραφή κειμένου

Εκφώνηση κειμένου

7
9

Αναζήτηση για '1 7661 7

Φορτώνουμε το Σημειωματάριο (Notepad) και κάνουμε επικόλληση

1 7661 7 9 7 9 10 7 6 7 6
2 7662 10 10 10 9 9 9 6 8 9
3 7663 10 10 10 10 10 10 10 10
4 7664 10 10 10 9 10 10 8 9 10
5 7665 10 10 10 9 9 9 6 7 9
6 7666 7 8 8 9 10 7 6 8 6
7 7667 10 10 9 8 10 9 10 10 9
8 7673 10 10 10 10 10 9 8 10 10
9 7674 10 10 10 10 10 10 8 10 10
10 7679 10 10 10 8 10 10 6 10 10
11 7680 10 8 10 9 10 8 7 9 7
12 7681 10 9 10 8 9 9 8 9 10
13 7682 10 8 8 8 9 10 6 10 8
14 7683 9 10 7 8 9 9 7 9 9
15 7684 10 8 9 10 10 8 5 8 10
16 7964 1 8 9 9 8 7 9 7 7
17 8015 1 1 1 8 1 6 6 1 1
18 8016 1 1 1 1 1 1 1 1 1
19 8400 10 7 9 8 9 7 7 9 6

Ln 19, Col 27 549 characters 100% Windows (CRLF) UTF-8

Αποθηκεύουμε το αρχείο δίνοντας το κατάλληλο όνομα στο φάκελο grades.