

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ

Απαλλακτική Εργασία

user manual



Ονοματεπώνυμο: Βασίλης Τιμούδας

Αριθμός Μητρώου: 171066

Email: cs171066@uniwa.gr

Περιεχόμενα

| | |
|--|----|
| 1. Εισαγωγή | 3 |
| 2. Σύνδεση φοιτητή | 4 |
| 3. Βασική πλατφόρμα | 7 |
| 4. Εκπαιδευτικό υλικό | 8 |
| 4.1 Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή | 10 |
| 4.2 Κεφάλαιο 2: Τελεστές και Δομές Ελέγχου | 12 |
| 4.3 Κεφάλαιο 3: Δομές Επανάληψης | 14 |
| 5. Αξιολόγηση | 15 |
| 5.1 Διαγώνισμα 1: Εισαγωγή | 17 |
| 5.2 Διαγώνισμα 2: Τελεστές και Δομές Ελέγχου | 20 |
| 5.3 Διαγώνισμα 3: Δομές Επανάληψης | 21 |
| 5.4 Τελικό διαγώνισμα | 22 |
| 6. Πρόοδος | 23 |

1. Εισαγωγή

Για την υλοποίηση της εργασίας έπελεξα να την κάνω μέσω προγραμματισμού και συγκεκριμένα μέσω της C# (Windows Application App).

Θέμα διδασκαλίας

Το θέμα που επέλεξα για την επιλογή θέματος διδασκαλίας του μαθήματος είναι η «Εισαγωγή στον Προγραμματισμό μέσω της Python». Ο φοιτητής θα διδαχτεί τις βασικές έννοιες του προγραμματισμού μέσω της γλώσσας Python. Επέλεξα αυτήν την γλώσσα γιατί είναι από τις πιο απλές γλώσσες για να μάθει κάποιος αρχάριος προγραμματισμό.

Εκπαιδευτικό υλικό

Το μάθημα περιέχει 3 κεφάλαια:

- Εισαγωγή (θα εισάγει τον φοιτητή στο μάθημα, βασικές έννοιες της Python κτλπ.)
- Τελεστές και Δομές Ελέγχου (βασικοί τελεστές και δομές ελέγχου if-else κτλπ.)
- Δομές επανάληψης (δομές επανάληψης for-while κτλπ.)

Αξιολόγηση

Για την αξιολόγηση του φοιτητή υπάρχουν 3 διαγωνίσματα (ένα για κάθε κεφάλαιο) και ένα τελικό διαγώνισμα που περιέχει όλα τα κεφάλαια μαζί. Οι ασκήσεις των διαγωνισμάτων είναι πολλαπλής επιλογής, αντιστοίχισης, συμπλήρωσης κενών και σωστά λάθος. Οι βαθμοί είναι από το 0 έως το 10. Ο τελικός βαθμός πρέπει να είναι πάνω από 5 για να ολοκληρώσει με επιτυχία το μάθημα ο φοιτητής.

Αλληλεπίδραση φοιτητή

Στην εφαρμογή εμφανίζονται μηνύματα στον φοιτητή κατά την διάρκεια που αλληλεπιδράει με το σύστημα. Του δίνονται συμβουλές σχετικά με τα περιεχόμενα του μαθήματος και τα διαγωνίσματα και κίνητρα μάθησης ανάλογα τον βαθμό που πείρε στο διαγώνισμα.

Τελικός βαθμός μαθήματος

Τελικός βαθμός = (20% βαθμός κεφαλαίου 1) + (20% βαθμός κεφαλαίου 2) + (20% βαθμός κεφαλαίου 3) + (40% βαθμός τελικού διαγωνίσματος)


2. Σύνδεση φοιτητή

Οι φοιτητές που είναι γραμμένοι στο μάθημα

| Όνομα | Αριθμός Μητρώου | Email | Κωδικός |
|-----------------------|-----------------|-------------------|---------|
| Vasilis Timoudas | 171066 | cs171066@uniwa.gr | 123 |
| Giorgos Lyrwnis | 171001 | cs171001@uniwa.gr | 123x |
| Andreas Kiourtsidakis | 161210 | cs161210@uniwa.gr | kwdikos |

Σύνδεση

Ο φοιτητής για να συνδεθεί στην εφαρμογή θα χρειαστεί το *email* του και τον *κωδικό* του.





Καλώς ήρθατε στο μάθημα
Εισαγωγή στον
Προγραμματισμό με Python

Δημιουργήθηκε από:
Βασίλης Τιμούδας - 171066

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python

Συνδεθείτε στον λογαριασμό σας

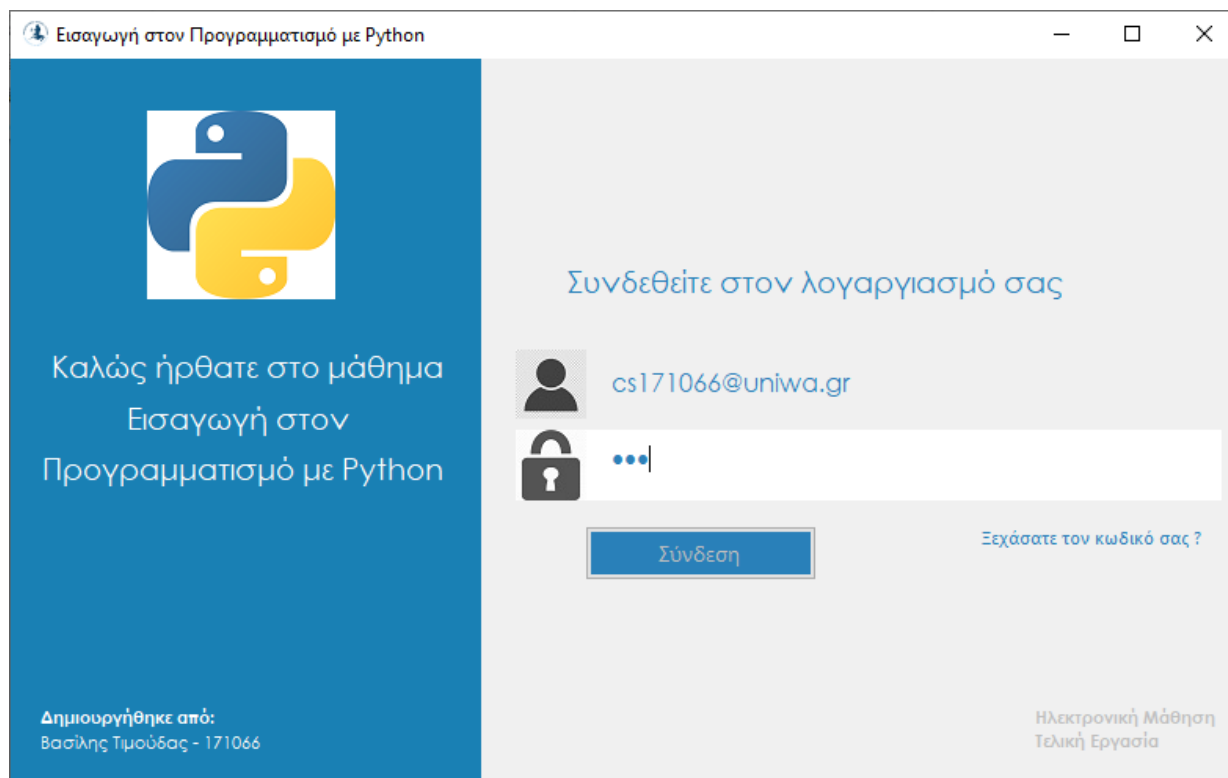




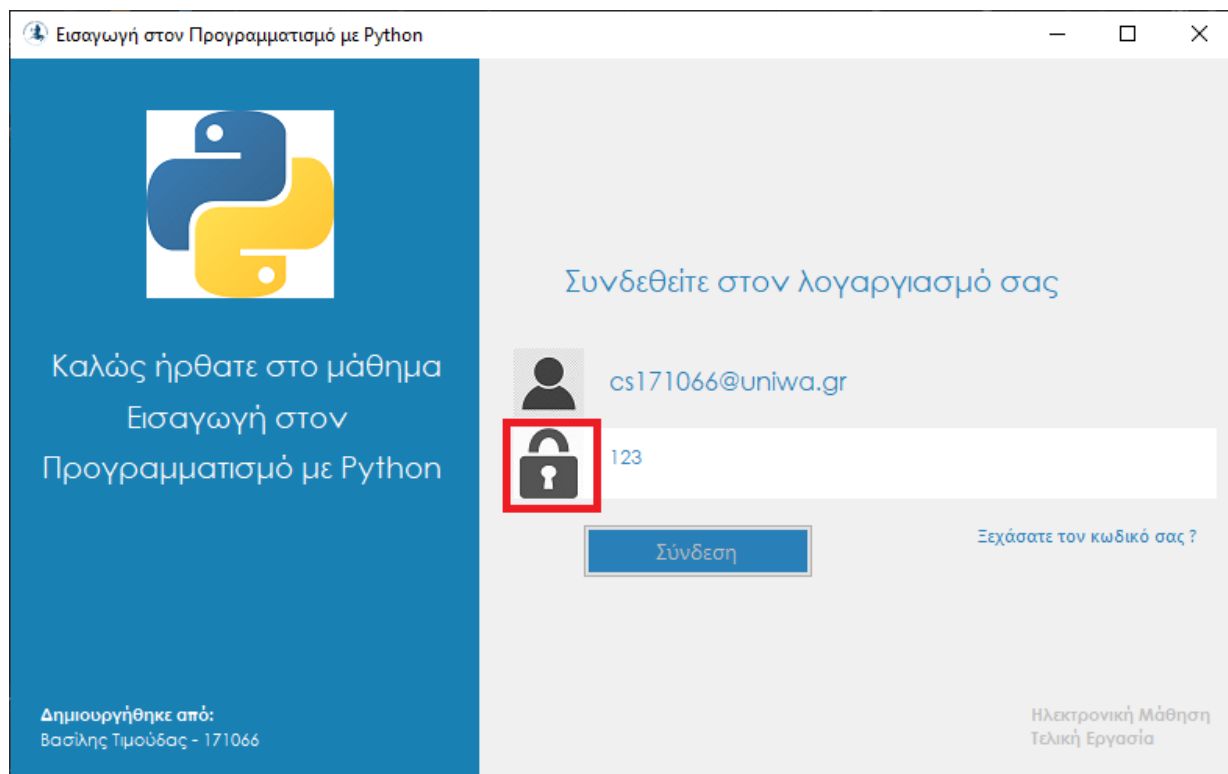
Σύνδεση

[Ξεχάσατε τον κωδικό σας ?](#)

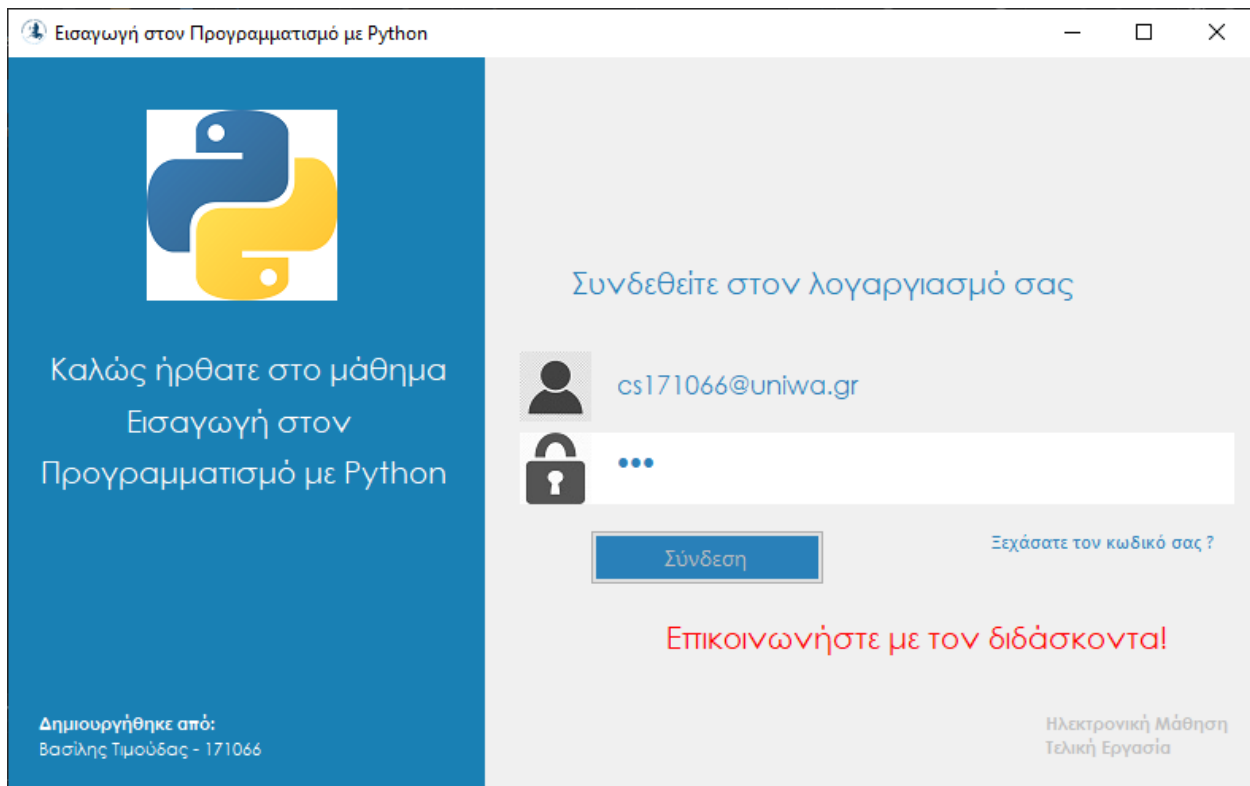
Ηλεκτρονική Μάθηση
Τελική Εργασία



Αν θέλουμε να δούμε τον κωδικό μας πατάμε στο *εικονίδιο του κωδικού*.



Αν ξεχάσουμε τον κωδικό μας πατάμε στο εικονίδιο και εμφανίζεται το παρακάτω μήνυμα.

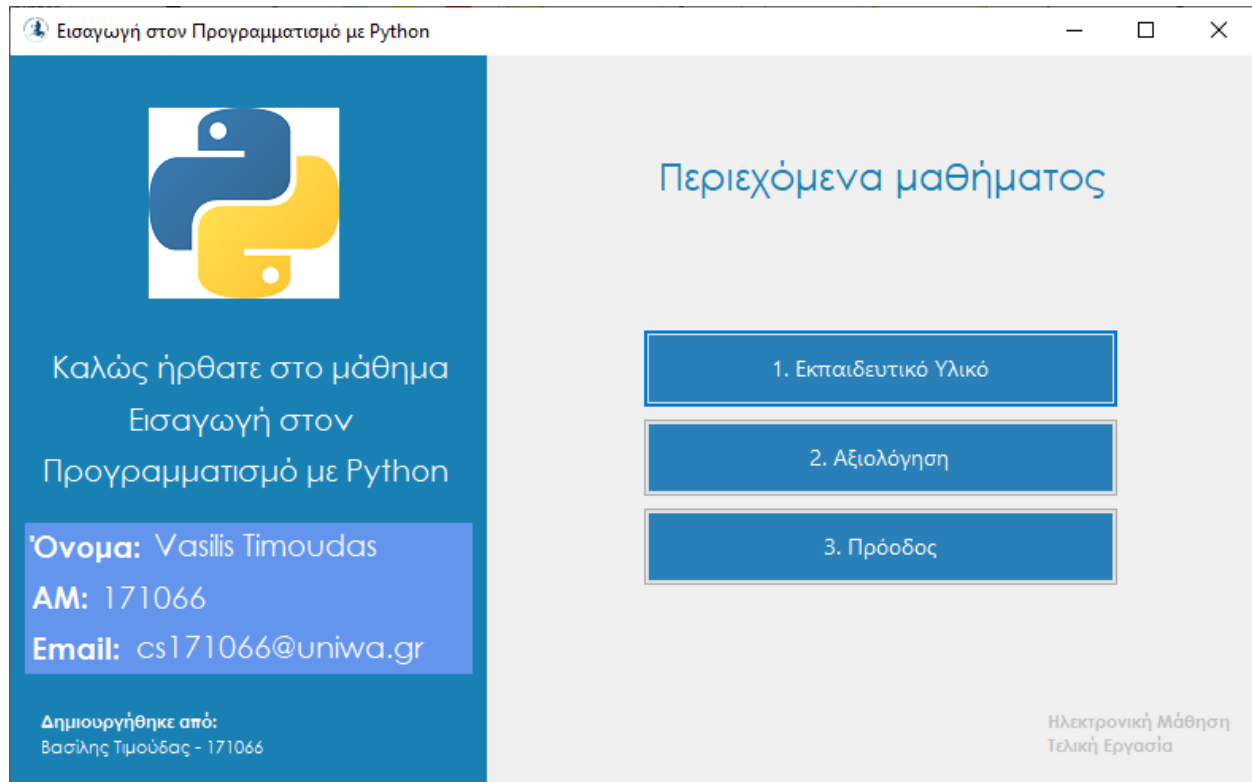


Τέλος για να συνδεθούμε πρέπει να πατήσουμε το κουμπί που λέει *σύνδεση*.

3. Βασική πλατφόρμα

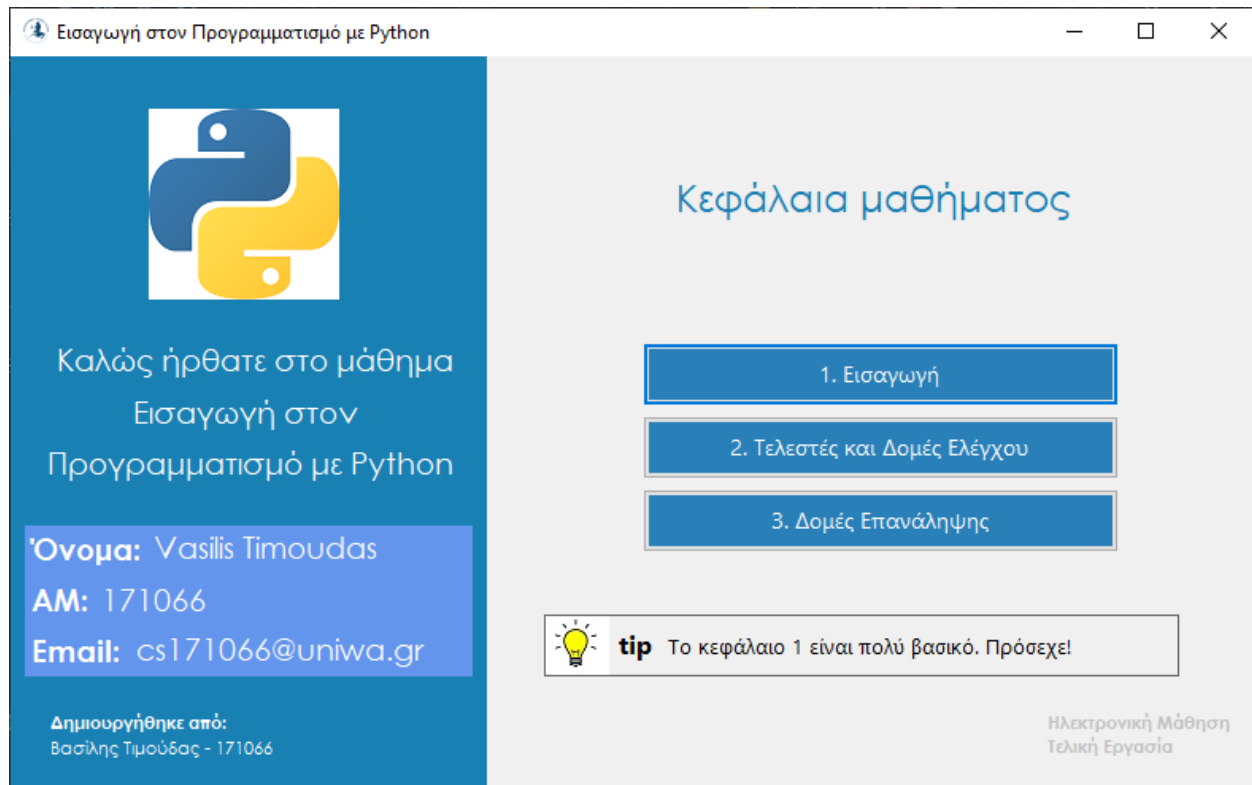
Μόλις πατήσουμε σύνδεση θα μας εμφανίσει την βασική πλατφόρμα. Αριστερά το σύστημα δείχνει τα στοιχεία μας και έχουμε 3 buttons για να δούμε:

1. το εκπαιδευτικό υλικό (κεφάλαια μαθήματος)
2. την αξιολόγηση του μαθήματος (διαγωνίσματα)
3. την προοδό μας (στατιστικά μας)



4. Εκπαιδευτικό υλικό

Αν στην προηγούμενη πλατφόρμα πατούσαμε εκπαιδευτικό υλικό θα μας έβγαζε εδώ. Εδώ περιέχονται τα κεφάλαια του μαθήματος καθώς και στο κάτω μέρος εκεί που λέει *tip* διάφορες συμβουλές σχετικά με τα κεφάλαια.



The screenshot shows a web application window titled "Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python". The interface is split into two main sections. The left section has a blue background and features the Python logo, a welcome message "Καλώς ήρθατε στο μάθημα Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python", and user information: "Όνομα: Vasilis Timoudas", "AM: 171066", and "Email: cs171066@uniwa.gr". It also mentions the creator: "Δημιουργήθηκε από: Βασίλης Τιμούδης - 171066". The right section has a light gray background and is titled "Κεφάλαια μαθήματος". It contains three blue buttons with white text: "1. Εισαγωγή", "2. Τελεστές και Δομές Ελέγχου", and "3. Δομές Επανάληψης". Below these buttons is a tip box with a lightbulb icon, the word "tip" in bold, and the text "Το κεφάλαιο 1 είναι πολύ βασικό. Πρόσεχε!". In the bottom right corner, it says "Ηλεκτρονική Μάθηση Τελική Εργασία".

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python

Κεφάλαια μαθήματος

1. Εισαγωγή

2. Τελεστές και Δομές Ελέγχου

3. Δομές Επανάληψης

tip Το κεφάλαιο 1 είναι πολύ βασικό. Πρόσεχε!

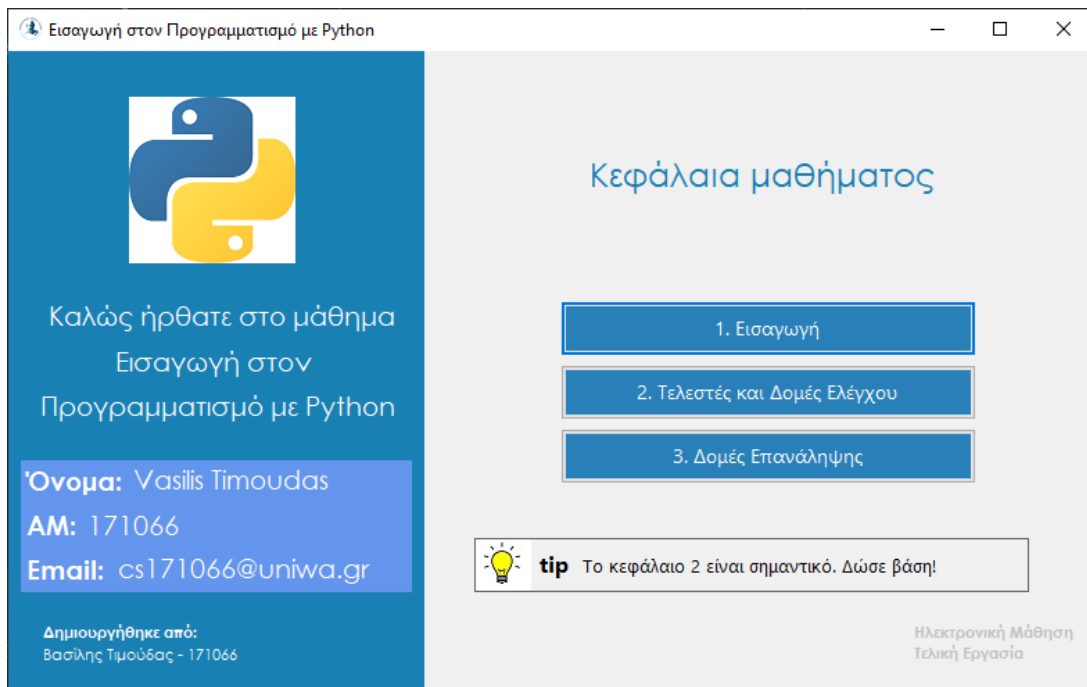
Καλώς ήρθατε στο μάθημα
Εισαγωγή στον
Προγραμματισμό με Python

Όνομα: Vasilis Timoudas
AM: 171066
Email: cs171066@uniwa.gr

Δημιουργήθηκε από:
Βασίλης Τιμούδης - 171066

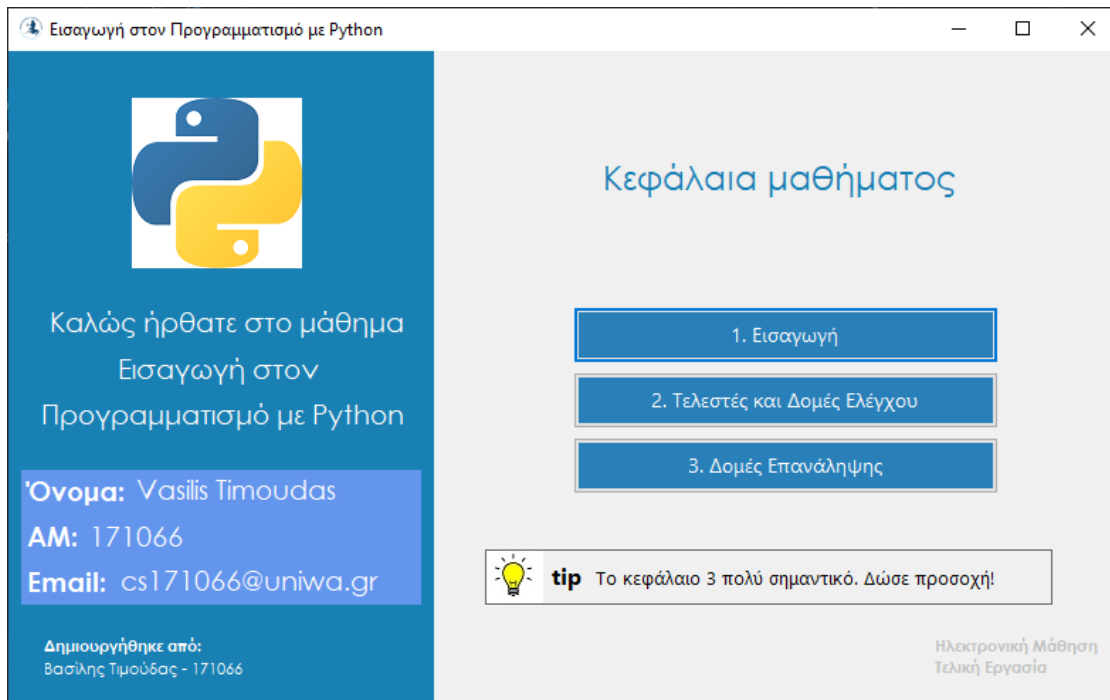
Ηλεκτρονική Μάθηση
Τελική Εργασία

Όταν ολοκληρώσουμε το 1^ο κεφάλαιο θα μας εμφανίσει συμβουλή για το κεφάλαιο 2.

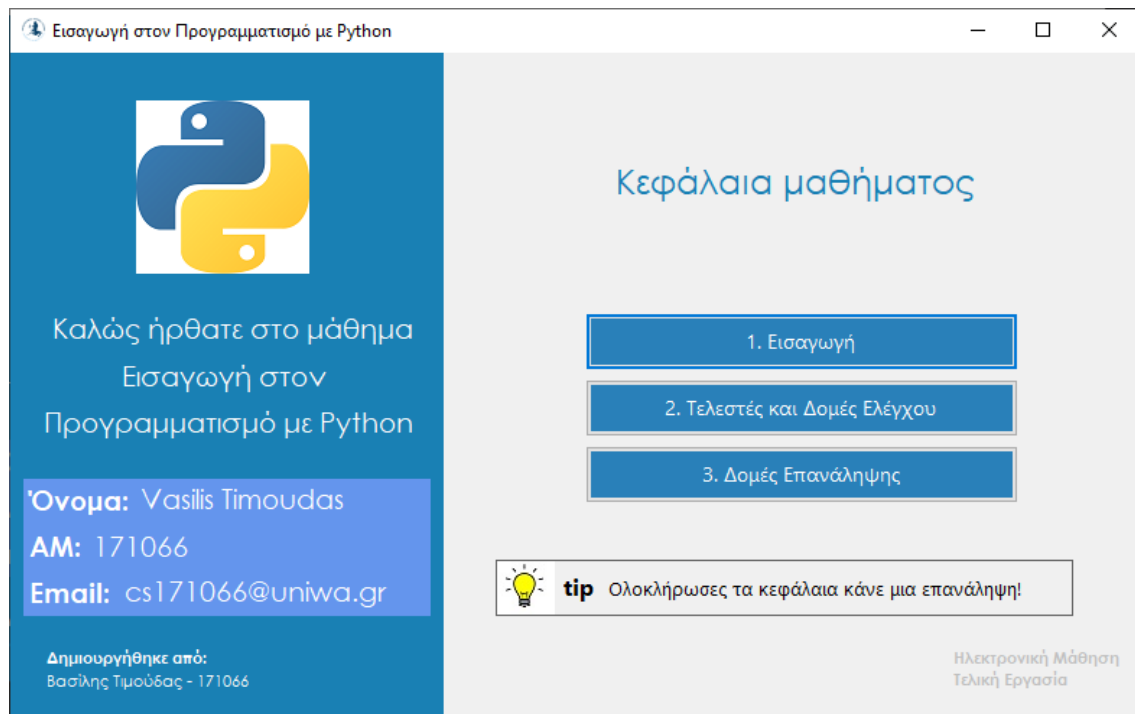


Σημείωση: θα πρέπει να κλείσουμε το παράθυρο και να το ξανανοίξουμε για να κάνει reload την συμβουλή.

Όταν ολοκληρώσουμε και το 2^ο κεφάλαιο εμφανίζεται συμβουλή για το 3^ο κεφάλαιο.

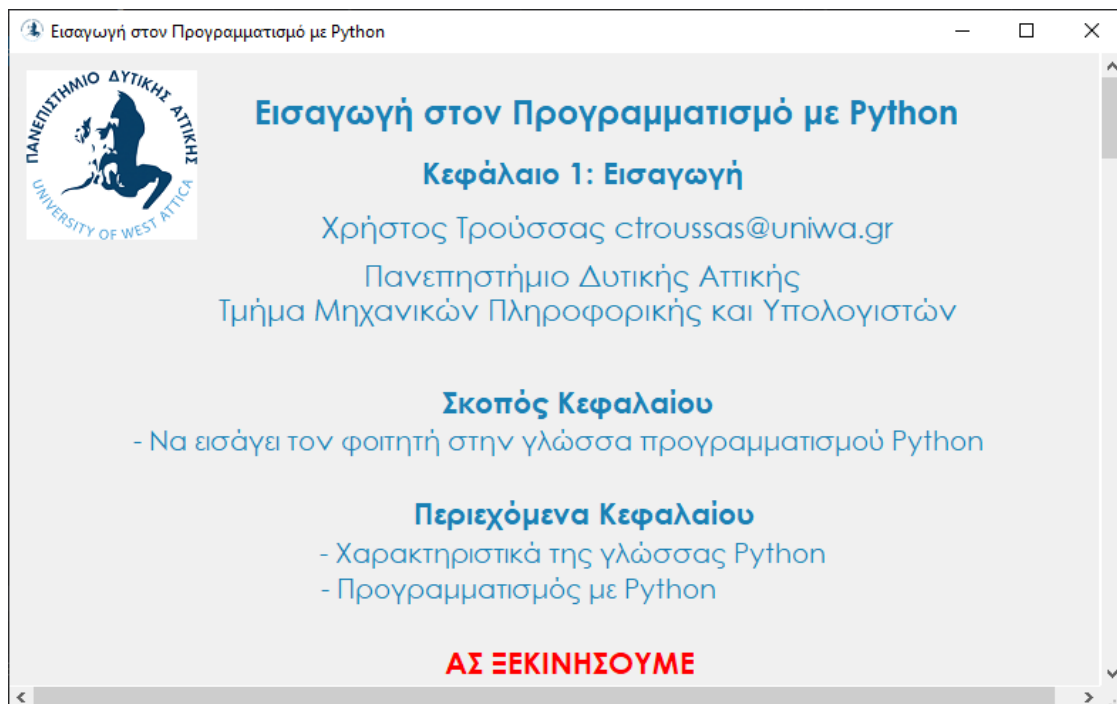


Όταν ολοκληρώσουμε όλα τα κεφάλαια εμφανίζεται η παρακάτω σημαντική συμβουλή.



4.1 Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή

Έτσι ξεκινάει κάθε κεφάλαιο με τον σκοπό του κεφαλαίου, τα περιεχόμενα και ορισμένες πληροφορίες για τον διδάσκοντα και το τμήμα.



Συνεχίζοντας παρακάτω βλέπουμε το υλικό του κεφαλαίου.

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python

Χαρακτηριστικά της Python

Most Popular Coding Languages of 2013

| Language | Percentage |
|-------------|------------|
| Python | 29.8% |
| Java | 25.8% |
| C++ | 12.6% |
| Ruby | 9.6% |
| JavaScript | 3.5% |
| C | 4.9% |
| PHP | 7.3% |
| C# | 2.5% |
| Perl | 2% |
| Scala | .6% |
| Clojure | .6% |
| Objective C | .1% |
| TCL | .02% |

- Είναι πολύ εύκολη στην συνταξή της
- Είναι από τις πιο χρησιμοποιημένες γλώσσες τα τελευταία χρόνια
- Χρησιμοποιείται:
 1. Τεχνητή Νοημοσύνη (πιο πολύ στην Μηχανική Μάθηση)
 2. Επιστήμης Δεδομένων (Data Science)
 3. Σε Web Εφαρμογές
- Είναι κατάλληλη για κάποιον χρήστη να ξεκινήσει να μαθαίνει προγραμματισμό καθώς χρησιμοποιεί όρους κοντά στην φυσική γλώσσα

Εγκατάσταση της Python

1. Πηγαίνω στην σελίδα <https://www.python.org/>
2. Download Python 3.9

Downloads | Documentation | Community | Success Stories | News

All releases | Source code | Windows | Mac OS X | Other Platforms

Download for Windows

Python 3.9.2

Note that Python 3.9+ cannot be used on Windows 7 or earlier.
Not the OS you are looking for? Python can be used on many operating systems and environments.
[View the full list of downloads.](#)

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python

Βασικοί Τύποι Μεταβλητών

| | |
|---------------------------|---|
| 1. Ακέραιοι (int) | π.χ. (a=1, b=-42, c=0) |
| 2. Πραγματικοί (float) | π.χ. (a=4.2, b=-4.34, c=313.23) |
| 3. Συμβολοσειρές (string) | π.χ. (a="hi", b="hi", name="George" σε μονά ή διπλά εισαγωγικά) |
| 4. Boolean | π.χ. True ή False |

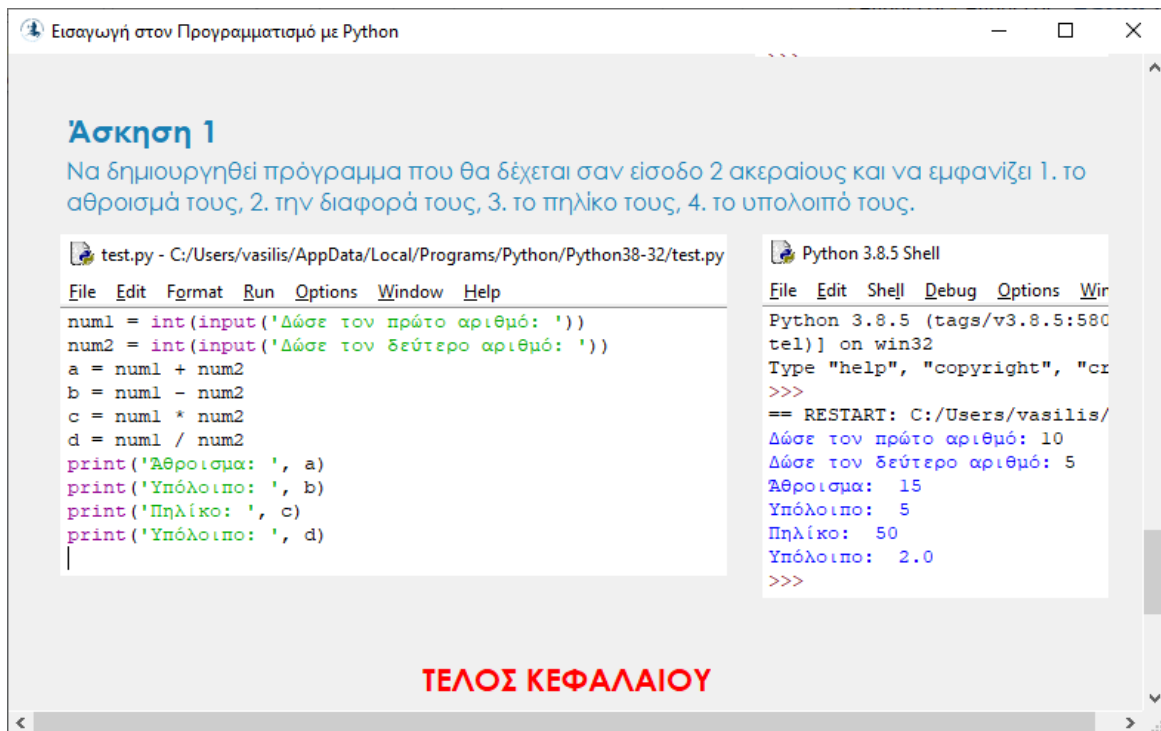
Το πρώτο μας πρόγραμμα

```
test.py - C:/Users/vasilis/AppData/Local/Programs/Py...  
File Edit Format Run Options Window Help  
print("Hello World!") # This will print Hello World!  
Ln: 2 Col: 0
```

Με # μπορούμε να βάλουμε σχόλια

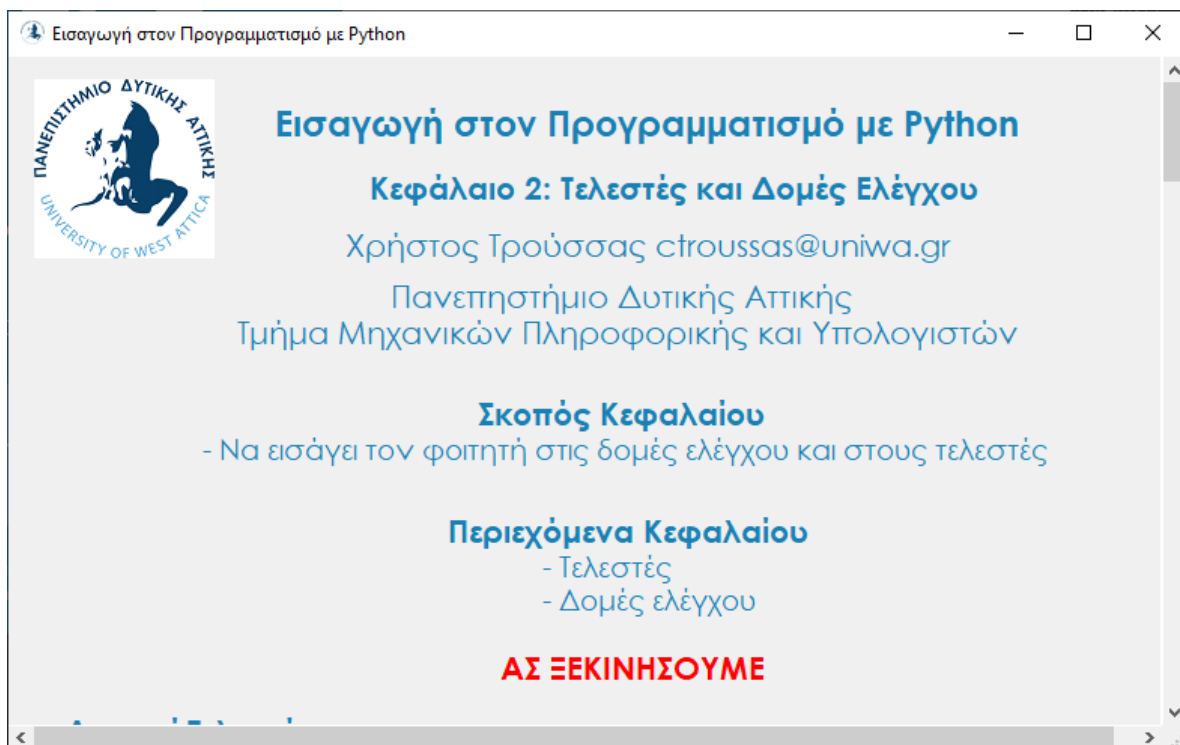
```
Python...  
File Edit Shell Debug Options  
Window Help  
", "Credits" or "licens  
e()" for more informati  
on.  
>>>  
== RESTART: C:/Users/va  
silis/AppData/Local/Pro  
grams/Python/Python38-3  
2/test.py =  
Hello World!  
>>> |  
Ln: 6 Col: 4
```

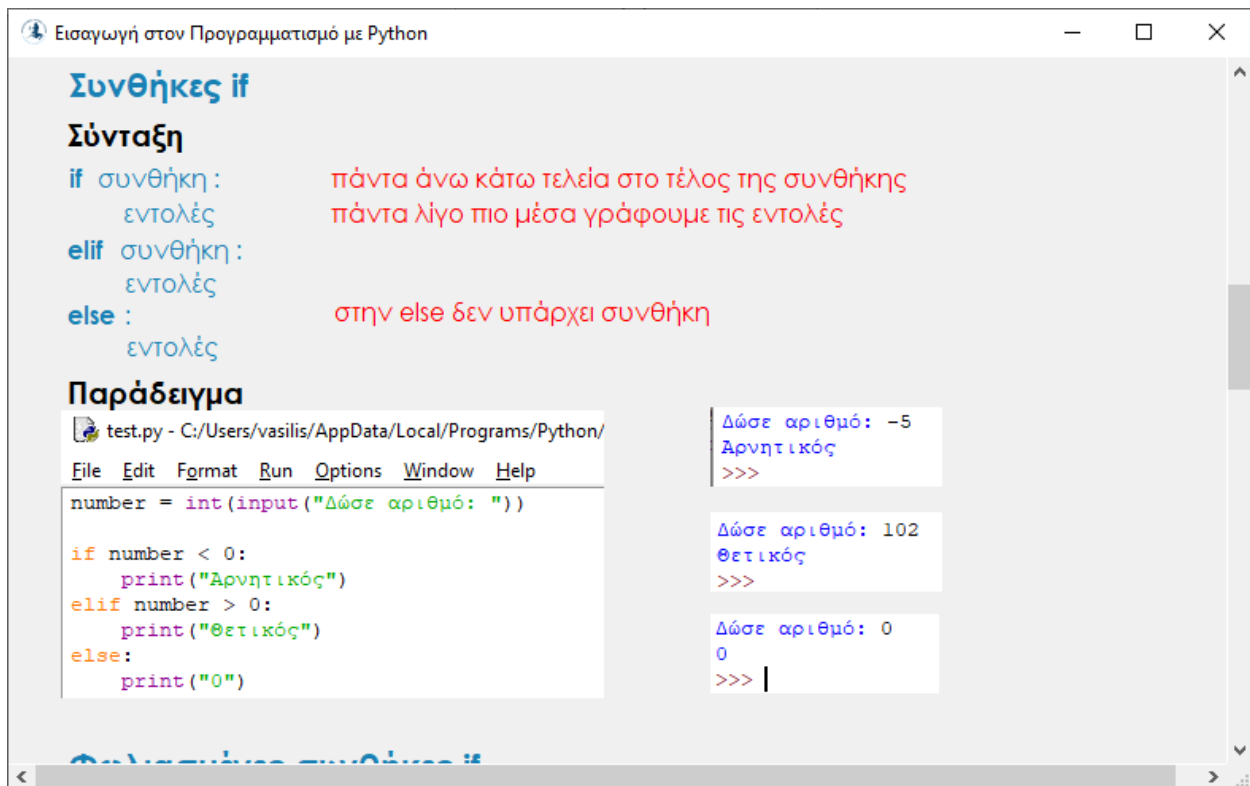
Στο τέλος κάθε κεφαλαίου έχει μερικές προαιρετικές ασκήσεις.



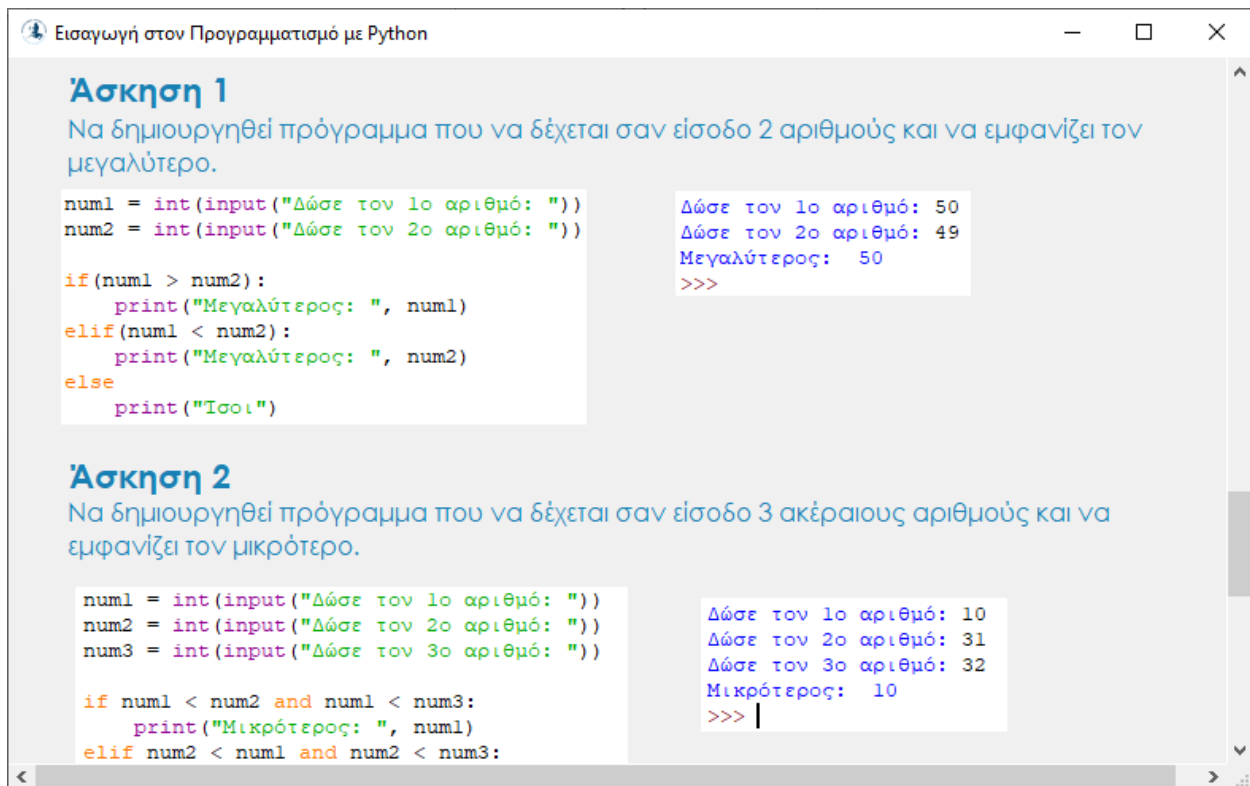
4.2 Κεφάλαιο 2: Τελεστές και Δομές Ελέγχου

Εδώ βλέπουμε το κεφάλαιο 2.



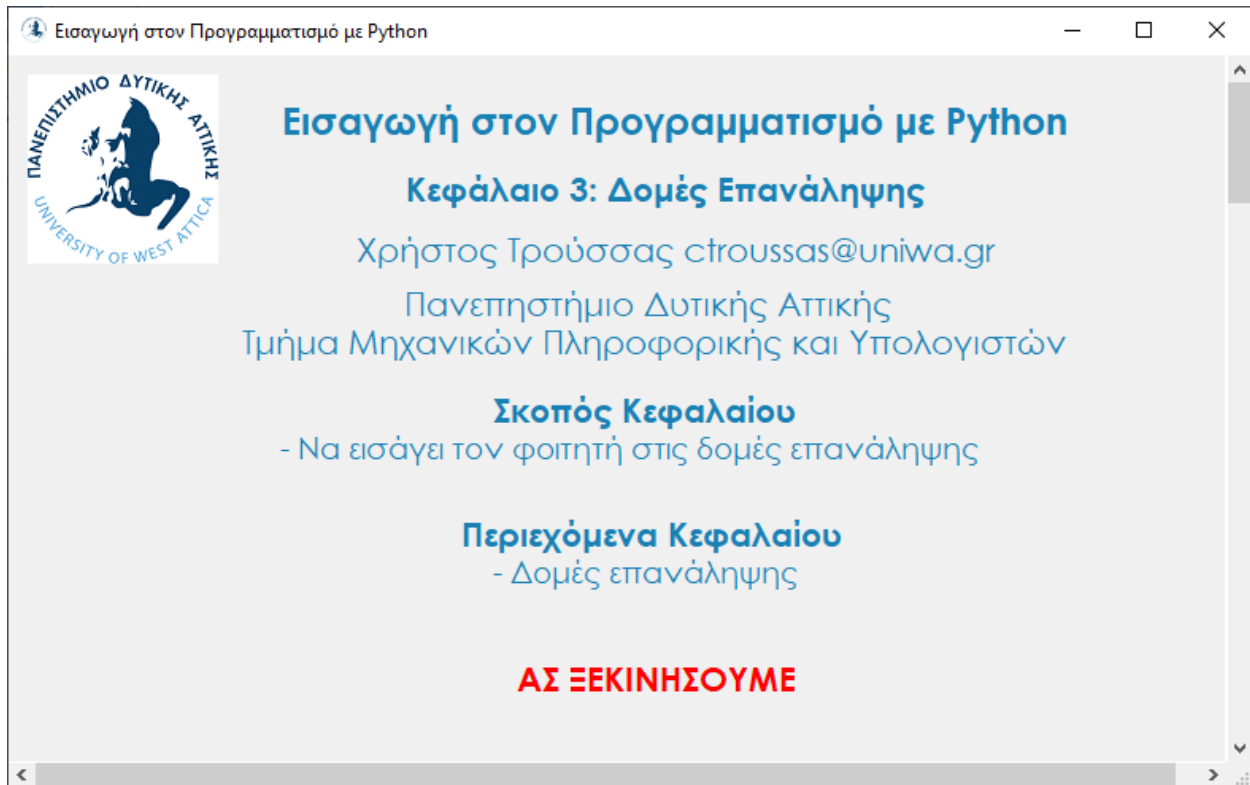


Εδώ βλέπουμε τις προαιρετικές ασκήσεις του κεφαλαίου 2.



4.3 Κεφάλαιο 3: Δομές Επανάληψης

Εδώ βλέπουμε το κεφάλαιο 3.



Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python

Κεφάλαιο 3: Δομές Επανάληψης

Χρήστος Τρούσσας croussas@uniwa.gr

Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής και Υπολογιστών

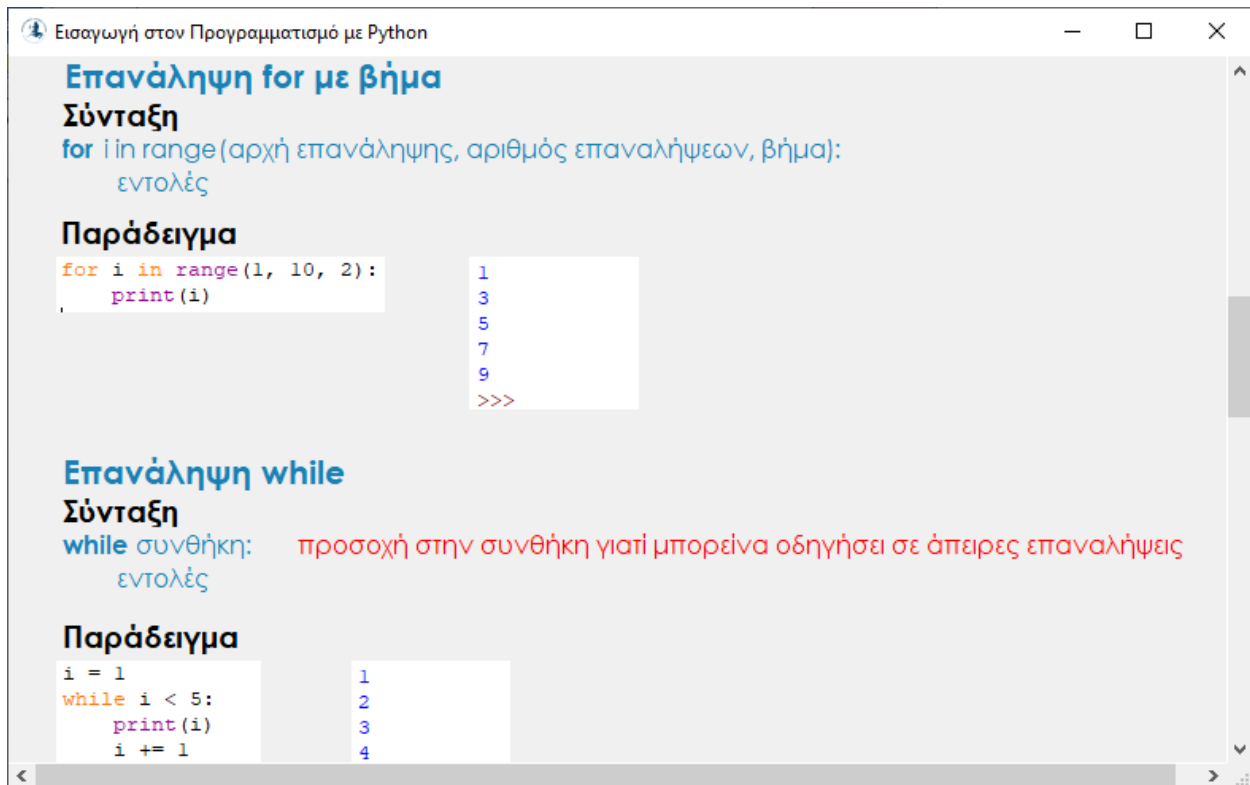
Σκοπός Κεφαλαίου

- Να εισάγει τον φοιτητή στις δομές επανάληψης

Περιεχόμενα Κεφαλαίου

- Δομές επανάληψης

ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ



Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python

Επανάληψη for με βήμα

Σύνταξη

for i in range(αρχή επανάληψης, αριθμός επαναλήψεων, βήμα):
 εντολές

Παράδειγμα

```
for i in range(1, 10, 2):  
    print(i)
```

```
1  
3  
5  
7  
9  
>>>
```

Επανάληψη while

Σύνταξη

while συνθήκη: προσοχή στην συνθήκη γιατί μπορεί να οδηγήσει σε άπειρες επαναλήψεις
 εντολές

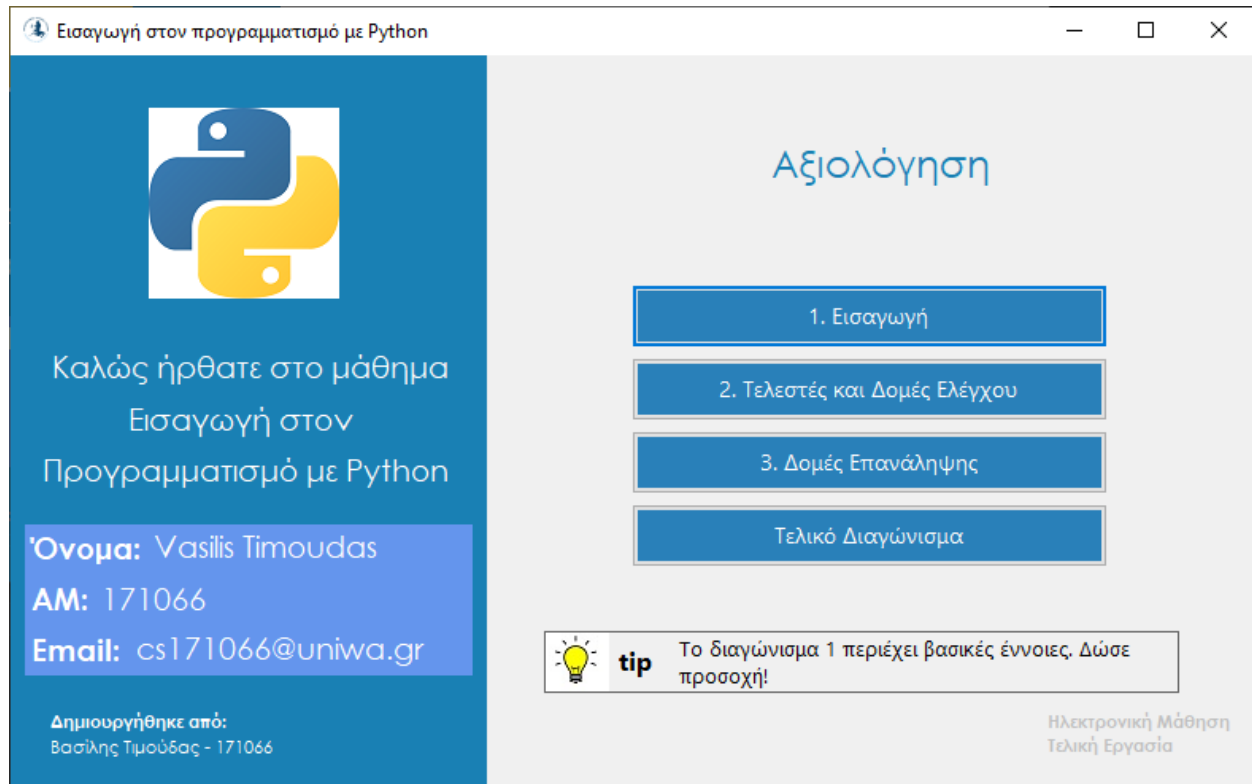
Παράδειγμα

```
i = 1  
while i < 5:  
    print(i)  
    i += 1
```

```
1  
2  
3  
4
```

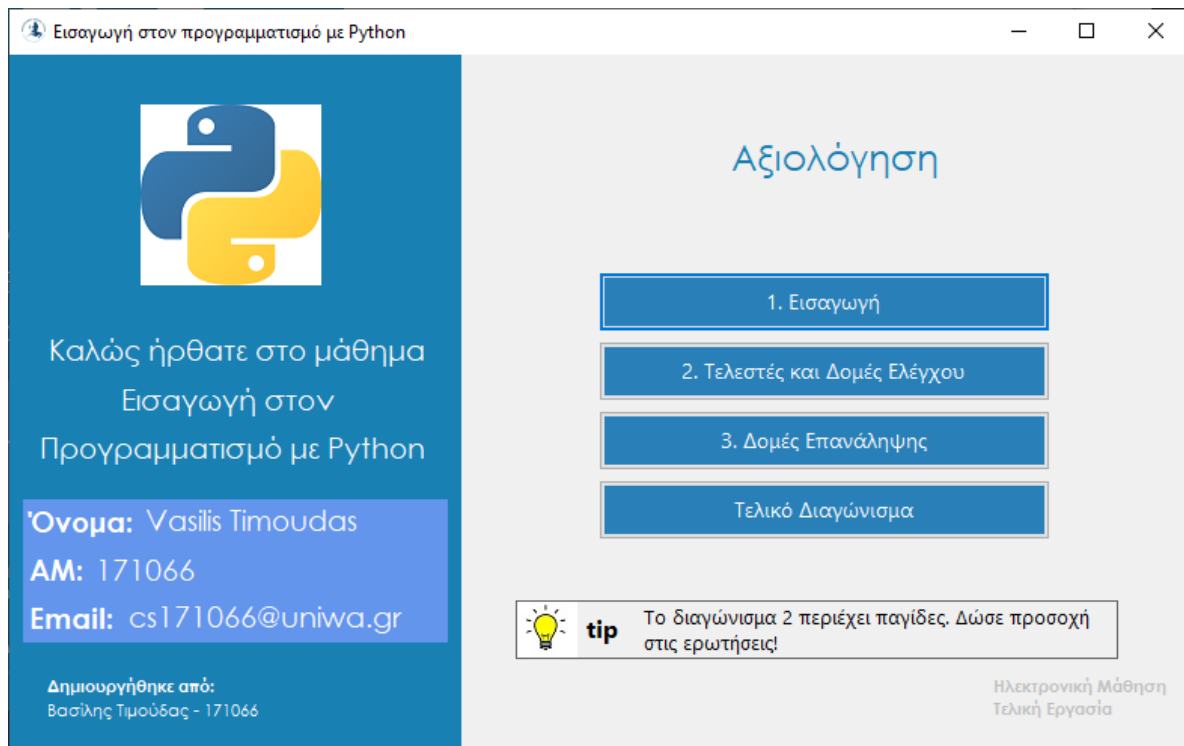
5. Αξιολόγηση

Εδώ περιέχονται τα διαγωνίσματα του μαθήματος και στο κάτω μέρος εκεί που λέει *tip* διάφορες συμβουλές σχετικά με τα διαγωνίσματα.

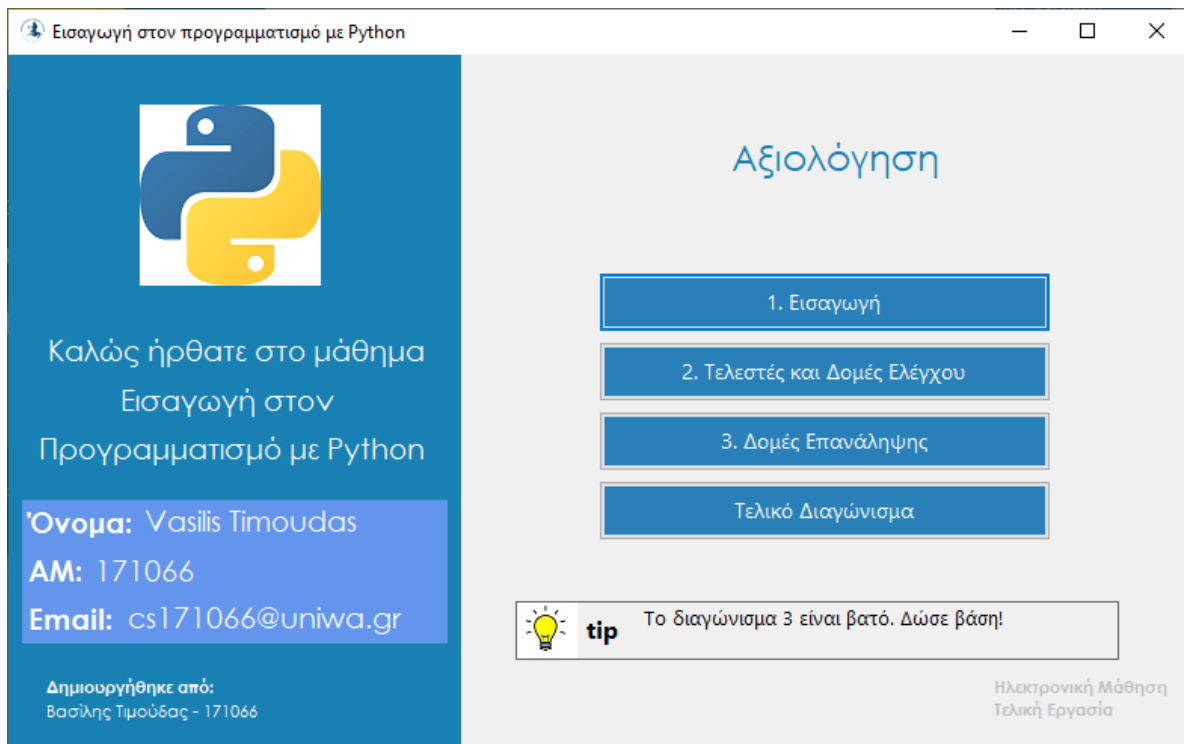


Σημείωση: θα πρέπει να κλείσουμε το παράθυρο και να το ξανανοίξουμε για να κάνει reload την συμβουλή.

Για το διαγώνισμα για το κεφάλαιο 2^ο.




Για το διαγώνισμα για το κεφάλαιο 3^ο.



Για το τελικό διαγώνισμα.

Εισαγωγή στον προγραμματισμό με Python




Καλώς ήρθατε στο μάθημα
Εισαγωγή στον
Προγραμματισμό με Python

Όνομα: Vasilis Timoudas
AM: 171066
Email: cs171066@uniwa.gr

Δημιουργήθηκε από:
Βασίλης Τιμούδας - 171066

Αξιολόγηση

- 1. Εισαγωγή
- 2. Τελεστές και Δομές Ελέγχου
- 3. Δομές Επανάληψης
- Τελικό Διαγώνισμα


 **tip** Το τελικό διαγώνισμα κρίνει ένα μεγάλο μέρος του βαθμού σου. Δώσε προσοχή!

Ηλεκτρονική Μάθηση
Τελική Εργασία

5.1 Διαγώνισμα 1: Εισαγωγή

Εδώ βλέπουμε το διαγώνισμα 1 για το 1^ο κεφάλαιο. Περιέχει 3 ασκήσεις.

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python



Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python

Αξιολόγηση Κεφαλαίου 1: Εισαγωγή

Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής και Υπολογιστών

Τελική Βαθμολογία: βαθμός Σχόλιο

Άσκηση 1 αντιστοίχιση (30%)
Αντιστοιχίστε τα παρακάτω:

| | | |
|-------------------|----------------------|---|
| 1. print() | <input type="text"/> | A. Εμφανίζει κείμενο |
| 2. input() | <input type="text"/> | B. Είσοδος από πληκτρολόγιο |
| 3. int(input()) | <input type="text"/> | C. Είσοδος ακεραίων από πληκτρολόγιο |
| 4. float(input()) | <input type="text"/> | D. Είσοδος πραγματικών από πληκτρολόγιο |

Δείνω ένα παράδειγμα συμπληρώνοντας το διαγώνισμα 1.

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python

4. Ποια θα είναι η έξοδος του προγράμματος:

```
a = 5 // 3
b = 10 % 3
c = 5 / 2
output = a * b + c
print("output: ", output)
```

☐ 1 ☒ 1.5 ☐ 2.5 ☐ 3.5

Άσκηση 3 συμπλήρωση κενών (30%)

Συμπληρώστε τα κενά του παρακάτω προγράμματος

a = (input("Δώσε ακέραιο: "))

b = (input("Δώσε πραγματικό: "))

("a+b = ", a+b)

ΥΠΟΒΟΛΗ

Τέλος πατάμε **ΥΠΟΒΟΛΗ** όταν τελειώσουμε και δεν μπορούμε να ξανακάνουμε το διαγώνισμα από την αρχή.

Όταν πατήσουμε ΥΠΟΒΟΛΗ εμφανίζεται στο πάνω μέρος ο βαθμός του διαγωνίσματος με άριστα το 10 και ένα κίνητρο μάθησης. (Αν ο βαθμός είναι πάνω από 5 το κίνητρο μάθησης είναι πράσινο αλλιώς κόκκινο).

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python

Αξιολόγηση Κεφαλαίου 1: Εισαγωγή

Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής και Υπολογιστών

Τελική Βαθμολογία: 5/10 **ΜΕΤΡΙΑ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ**

Άσκηση 1 αντιστοίχιση (30%)

Αντιστοιχίστε τα παρακάτω:

| | | |
|-------------------|---|---|
| 1. print() | A | A. Εμφανίζει κείμενο |
| 2. input() | B | B. Είσοδος από πληκτρολόγιο |
| 3. int(input()) | C | C. Είσοδος ακαέραιων από πληκτρολόγιο |
| 4. float(input()) | D | D. Είσοδος πραγματικών από πληκτρολόγιο |

Αφού τελειώσω το διαγώνισμα και να προσπαθήσω να αλλάξω τις απαντήσεις δεν γίνεται. Παρακάτω δείχνω ακόμα μερικά παραδείγματα για να δείξω λίγα διαφορετικά μηνύματα κίνητρων μάθησης.

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python
Αξιολόγηση Κεφαλαίου 1: Εισαγωγή
Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής και Υπολογιστών

Τελική Βαθμολογία: 9/10 **ΣΧΕΔΟΝ ΑΡΙΣΤΑ ΣΥΝΕΧΙΣΕ ΕΤΣΙ!**

Άσκηση 1 αντιστοίχιση (30%)
Αντιστοιχίστε τα παρακάτω:

| | | |
|-------------------|---|---|
| 1. print() | A | A. Εμφανίζει κείμενο |
| 2. input() | B | B. Είσοδος από πληκτρολόγιο |
| 3. int(input()) | C | C. Είσοδος ακεραίων από πληκτρολόγιο |
| 4. float(input()) | D | D. Είσοδος πραγματικών από πληκτρολόγιο |

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python
Αξιολόγηση Κεφαλαίου 1: Εισαγωγή
Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής και Υπολογιστών

Τελική Βαθμολογία: 2/10 **ΚΑΘΟΛΟΥ ΚΑΛΑ ΘΕΣ ΠΟΛΥ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ**


Άσκηση 1 αντιστοίχιση (30%)
Αντιστοιχίστε τα παρακάτω:

| | | |
|-------------------|--|---|
| 1. print() | | A. Εμφανίζει κείμενο |
| 2. input() | | B. Είσοδος από πληκτρολόγιο |
| 3. int(input()) | | C. Είσοδος ακεραίων από πληκτρολόγιο |
| 4. float(input()) | | D. Είσοδος πραγματικών από πληκτρολόγιο |

5.2 Διαγώνισμα 2: Τελεστές και Δομές Ελέγχου

Εδώ βλέπουμε το διαγώνισμα για το κεφάλαιο 2. Περιέχει 3 ασκήσεις.

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python


 **Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python**
Αξιολόγηση Κεφαλαίου 2: Τελεστές και Δομές Ελέγχου
Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής και Υπολογιστών

Τελική Βαθμολογία: βαθμός **Σχόλιο**

Άσκηση 1 Σωστό/Λάθος (20%)

| | | |
|--|--------------------------------|--------------------------------|
| 1. Είναι σωστή αυτή η γραμμή κώδικα; if x = 5: | <input type="checkbox"/> Σωστό | <input type="checkbox"/> Λάθος |
| 2. Ο λογικός τελεστής or επιστρέφει true όταν και οι 2 συνθήκες είναι αληθείς; | <input type="checkbox"/> Σωστό | <input type="checkbox"/> Λάθος |
| 3. Είναι σωστή αυτή η γραμμή κώδικα; if x == 5 | <input type="checkbox"/> Σωστό | <input type="checkbox"/> Λάθος |
| 4. Ο λογικός τελεστής not αντιστρέφει την συνθήκη; | <input type="checkbox"/> Σωστό | <input type="checkbox"/> Λάθος |

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python

 **Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python**
Αξιολόγηση Κεφαλαίου 2: Τελεστές και Δομές Ελέγχου
Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής και Υπολογιστών

Τελική Βαθμολογία: 0/10 **ΚΑΘΟΛΟΥ ΚΑΛΑ ΘΕΣ ΠΟΛΥ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ**


Άσκηση 1 Σωστό/Λάθος (20%)

| | | |
|--|--------------------------------|--------------------------------|
| 1. Είναι σωστή αυτή η γραμμή κώδικα; if x = 5: | <input type="checkbox"/> Σωστό | <input type="checkbox"/> Λάθος |
| 2. Ο λογικός τελεστής or επιστρέφει true όταν και οι 2 συνθήκες είναι αληθείς; | <input type="checkbox"/> Σωστό | <input type="checkbox"/> Λάθος |
| 3. Είναι σωστή αυτή η γραμμή κώδικα; if x == 5 | <input type="checkbox"/> Σωστό | <input type="checkbox"/> Λάθος |
| 4. Ο λογικός τελεστής not αντιστρέφει την συνθήκη; | <input type="checkbox"/> Σωστό | <input type="checkbox"/> Λάθος |

5.3 Διαγώνισμα 3: Δομές Επανάληψης

Εδώ βλέπουμε το διαγώνισμα για το 3^ο κεφάλαιο. Περιέχει 3 ασκήσεις.

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python

 **Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python**
Αξιολόγηση Κεφαλαίου 3: Δομές Επανάληψης
Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής και Υπολογιστών

Τελική Βαθμολογία: βαθμός **Σχόλιο**


Άσκηση 1 Σωστό/Λάθος (30%)

1. Είναι σωστή αυτή η γραμμή κώδικα; `for i in range(2):` ☐ Σωστό ☐ Λάθος
2. Είναι σωστή αυτή η γραμμή κώδικα; `for i in range(1, 5)` ☐ Σωστό ☐ Λάθος
3. Κάνει άπειρες επαναλήψεις η εντολή; `while(1):` ☐ Σωστό ☐ Λάθος
4. Κάνει άπειρες επαναλήψεις η εντολή; `while(not 0):` ☐ Σωστό ☐ Λάθος
5. Ότι κάνεις με `for` μπορείς να το κάνεις και με `while`; ☐ Σωστό ☐ Λάθος

Άσκηση 2 συμπλήρωση κενών (20%)

`arithmos_ep =` `(input("Δώσε τον αριθμό των επαναλήψεων: "))`

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python

 **Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής και Υπολογιστών**

Τελική Βαθμολογία: 9/10 **ΣΧΕΔΟΝ ΑΡΙΣΤΑ ΣΥΝΕΧΙΣΕ ΕΤΣΙ!**

Άσκηση 1 Σωστό/Λάθος (30%)

1. Είναι σωστή αυτή η γραμμή κώδικα; `for i in range(2):` ☒ Σωστό ☐ Λάθος
2. Είναι σωστή αυτή η γραμμή κώδικα; `for i in range(1, 5)` ☐ Σωστό ☒ Λάθος
3. Κάνει άπειρες επαναλήψεις η εντολή; `while(1):` ☒ Σωστό ☐ Λάθος
4. Κάνει άπειρες επαναλήψεις η εντολή; `while(not 0):` ☒ Σωστό ☐ Λάθος
5. Ότι κάνεις με `for` μπορείς να το κάνεις και με `while`; ☒ Σωστό ☐ Λάθος


Άσκηση 2 συμπλήρωση κενών (20%)

```
arithmos_ep = int(input("Δώσε τον αριθμό των επαναλήψεων: "))
athroisma = 0
for i in range(arithmos_ep):
    athroisma += i
print("Αθροισμα: ", athroisma)
```

5.4 Τελικό διαγώνισμα

Εδώ βλέπουμε το τελικό διαγώνισμα. Περιέχει 3 ασκήσεις από όλα τα προηγούμενα κεφάλαια.

Εισαγωγή στην Προγραμματισμό με Python


 **Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python**
Τελικό Διαγώνισμα
Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής και Υπολογιστών

Τελική Βαθμολογία: βαθμός Σχόλιο

Άσκηση 1 Αντιστοίχιση (20%)
Αντιστοιχίστε τα παρακάτω:

| | | |
|------------|--|---|
| 1. print() | | A. Επανάληψη για γνωστό αριθμό επαναλήψεων |
| 2. input() | | B. Επανάληψη για μη γνωστό αριθμό επαναλήψεων |
| 3. if | | C. Συνθήκη ελέγχου |
| 4. for | | D. Είσοδος απο πληκτρολόγιο |

Εισαγωγή στην Προγραμματισμό με Python

 **Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python**
Τελικό Διαγώνισμα
Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής και Υπολογιστών

Τελική Βαθμολογία: 10/10 **ΑΡΙΣΤΑ ΣΥΝΕΧΙΣΕ ΕΤΣΙ!!!**

Άσκηση 1 Αντιστοίχιση (20%)
Αντιστοιχίστε τα παρακάτω:

| | | |
|------------|---|---|
| 1. print() | E | A. Επανάληψη για γνωστό αριθμό επαναλήψεων |
| 2. input() | D | B. Επανάληψη για μη γνωστό αριθμό επαναλήψεων |
| 3. if | C | C. Συνθήκη ελέγχου |
| 4. for | A | D. Είσοδος απο πληκτρολόγιο |

6. Πρόοδος


Εδώ βλέπουμε την πρόοδο του φοιτητή. Όπου βλέπουμε – σημένει ότι δεν έχει γίνει το διαγώνισμα. Αν ο βαθμός είναι $5 \geq$ τότε ο βαθμός θα γίνει **πράσινος**. Αλλιώς θα γίνει **κόκκινος**. Υπενθυμίζουμε ο τελικός βαθμός υπολογίζεται από τον τύπο:

Τελικός βαθμός = (20% βαθμός κεφαλαίου 1) + (20% βαθμός κεφαλαίου 2) + (20% βαθμός κεφαλαίου 3) + (40% βαθμός τελικού διαγωνίσματος)

Μόλις ολοκληρωθούν όλα τα διαγωνίσματα εμφανίζεται στο κάτω μέρος μια συμβουλή ανάλογα αν περάσε ο φοιτητής το μάθημα ή όχι.

Θα δείξω διαφορετικά screenshot ανά περίπτωση.

Όταν δεν έχουμε κάνει κανένα διαγώνισμα.



Καλώς ήρθατε στο μάθημα
Εισαγωγή στον
Προγραμματισμό με Python

Όνομα: Vasilis Timoudas
AM: 171066
Email: cs171066@uniwa.gr

Δημιουργήθηκε από:
Βασίλης Τιμούδας - 171066


Πρόοδος

| Κεφάλαια | Βαθμός |
|-------------------------------|--------|
| 1. Εισαγωγή | - |
| 2. Τελεστές και Δομές Ελέγχου | - |
| 3. Δομές Επανάληψης | - |
| Τελικό Διαγώνισμα | - |
| Τελικός Βαθμός: | - |

Ηλεκτρονική Μάθηση
Τελική Εργασία

Όταν έχουμε κάνει το 1^ο διαγώνισμα και ο βαθμός είναι 5 >= οπότε γίνετε **πράσινο**.

Ο τελικός βαθμός είναι 2 καθώς δεν έχουν ολοκληρωθεί τα υπόλοιπα διαγωνίσματα.



Καλώς ήρθατε στο μάθημα
Εισαγωγή στον
Προγραμματισμό με Python

Όνομα: Vasilis Timoudas
AM: 171066
Email: cs171066@uniwa.gr

Δημιουργήθηκε από:
Βασίλης Τιμούδας - 171066

Πρόοδος


| Κεφάλαια | Βαθμός |
|-------------------------------|--------|
| 1. Εισαγωγή | 10 |
| 2. Τελεστές και Δομές Ελέγχου | - |
| 3. Δομές Επανάληψης | - |
| Τελικό Διαγώνισμα | - |
| Τελικός Βαθμός: | 2 |

Ηλεκτρονική Μάθηση
Τελική Εργασία

Όταν έχουμε κάνει το 2^ο διαγώνισμα και ο βαθμός είναι $5 \leq$ οπότε γίνετε **κόκκινος**.

Ο τελικός βαθμός είναι 2.72 καθώς δεν έχουν ολοκληρωθεί τα υπόλοιπα διαγωνίσματα.

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python



Καλώς ήρθατε στο μάθημα
Εισαγωγή στον
Προγραμματισμό με Python

Όνομα: Vasilis Timoudas
AM: 171066
Email: cs171066@uniwa.gr

Δημιουργήθηκε από:
Βασίλης Τιμούδης - 171066


Πρόοδος

| Κεφάλαια | Βαθμός |
|-------------------------------|-------------|
| 1. Εισαγωγή | 10 |
| 2. Τελεστές και Δομές Ελέγχου | 3.6 |
| 3. Δομές Επανάληψης | - |
| Τελικό Διαγώνισμα | - |
| Τελικός Βαθμός: | 2.72 |

Ηλεκτρονική Μάθηση
Τελική Εργασία

Όταν έχουμε κάνει το 3^ο διαγώνισμα και ο βαθμός είναι $5 \geq$ οπότε γίνετε **πράσινο**.

Ο τελικός βαθμός είναι 4.16 καθώς δεν έχουν ολοκληρωθεί τα υπόλοιπα διαγωνίσματα.



Καλώς ήρθατε στο μάθημα
Εισαγωγή στον
Προγραμματισμό με Python

Όνομα: Vasilis Timoudas
AM: 171066
Email: cs171066@uniwa.gr

Δημιουργήθηκε από:
Βασίλης Τιμούδας - 171066

Πρόοδος

| Κεφάλαια | Βαθμός |
|-------------------------------|-------------|
| 1. Εισαγωγή | 10 |
| 2. Τελεστές και Δομές Ελέγχου | 3.6 |
| 3. Δομές Επανάληψης | 7.2 |
| Τελικό Διαγώνισμα | - |
| Τελικός Βαθμός: | 4.16 |

Ηλεκτρονική Μάθηση
Τελική Εργασία

Όταν έχουμε κάνει το τελικό διαγώνισμα και ο βαθμός είναι $5 \geq$ οπότε γίνετε **πράσινο**.

Ο τελικός βαθμός είναι 7.66 και έχουν ολοκληρωθεί όλα τα διαγωνίσματα οπότε εμφανίζεται το μήνυμα 'Συγχαρητήρια περάσατε το μάθημα!!!' με **πράσινο** που σημαίνει ότι ολοκλήρωσε ο φοιτητής το μάθημα με επιτυχία.

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python



Καλώς ήρθατε στο μάθημα
Εισαγωγή στον
Προγραμματισμό με Python

Όνομα: Vasilis Timoudas
AM: 171066
Email: cs171066@uniwa.gr

Δημιουργήθηκε από:
Βασίλης Τιμούδης - 171066

Πρόοδος

| Κεφάλαια | Βαθμός |
|-------------------------------|-------------|
| 1. Εισαγωγή | 10 |
| 2. Τελεστές και Δομές Ελέγχου | 3.6 |
| 3. Δομές Επανάληψης | 7.2 |
| Τελικό Διαγώνισμα | 8.75 |
| Τελικός Βαθμός: | 7.66 |

Συγχαρητήρια περάσατε το μάθημα!!!

Ηλεκτρονική Μάθηση
Τελική Εργασία

Ένα άλλο παράδειγμα για να δείξω τι γίνεται αν κάποιος φοιτητής δεν περάσει με επιτυχία το μάθημα.

Εισαγωγή στον Προγραμματισμό με Python



Καλώς ήρθατε στο μάθημα
Εισαγωγή στον
Προγραμματισμό με Python

Όνομα: Vasilis Timoudas
AM: 171066
Email: cs171066@uniwa.gr

Δημιουργήθηκε από:
Βασίλης Τιμούδης - 171066

Πρόοδος

| Κεφάλαια | Βαθμός |
|-------------------------------|------------|
| 1. Εισαγωγή | 1.6 |
| 2. Τελεστές και Δομές Ελέγχου | 3.6 |
| 3. Δομές Επανάληψης | 3.4 |
| Τελικό Διαγώνισμα | 4.95 |
| Τελικός Βαθμός: | 3.7 |

Δυστηχώς πρέπει να ξαναεπαναλάβετε το μάθημα

Ηλεκτρονική Μάθηση
Τελική Εργασία