

ΘΕΜΑ 2

2.1. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι αναπαράστασης ενός αλγόριθμου. Στην **Στήλη Α** του παρακάτω πίνακα καταγράφονται οι συνηθέστεροι τρόποι αναπαράστασης του αλγόριθμου και στην **Στήλη Β** οι περιγραφές τους. Να γράψετε στο τετράδιό σας τους αριθμούς της **Στήλης Α** και δίπλα το γράμμα της **Στήλης Β**, που δίνει τη σωστή αντιστοιχία. Επισημαίνεται ότι η **Στήλη Β** έχει και μια λάθος περιγραφή.

Στήλη Α	Στήλη Β
1. Φυσική Γλώσσα	α. Όταν ένα πρόγραμμα είναι γραμμένο είτε σε μία ψευδογλώσσα είτε σε κάποια γλώσσα προγραμματισμού.
2. Κωδικοποίηση	β. Αφορά μια υποθετική δομημένη γλώσσα με στοιχεία από υπαρκτές γλώσσες προγραμματισμού, με λίγες εντολές και απλοποιημένη σύνταξη.
3. Ψευδογλώσσα ή Ψευτοκώδικας	γ. Αφορά αναπαραστάσεις οι οποίες συνιστούν ένα γραφικό τρόπο παρουσίασης του αλγόριθμου
4. Διαγραμματικές τεχνικές	δ. Αποτελεί τον πιο απλό, ανεπεξέργαστο και αδόμητο τρόπο παρουσίασης ενός αλγόριθμου, που με απλά λόγια και ελεύθερες εκφράσεις, περιγράφουμε τα βήματά του
	ε) Αφορά λογικές παραστάσεις που υπολογίζονται με βάση μια υποθετικά νοηματοδοτούμενη γλώσσα, η οποία σηματοδοτεί την γραμμική της διάσταση

2.2. Δίνεται το παρακάτω τμήμα προγράμματος στη γλώσσα προγραμματισμού Python. Να μετατρέψετε την σύνθετη δομή επιλογής (if...else) σε 2 απλές (if) που να έχουν το ίδιο αποτέλεσμα.

```
1  a=int(input('Δώσε αριθμό a: '))
2  if a >= 0 and a<= 20:
3      print a
4  else:
5      print 'Λάθος'
```

Μονάδες 13