



Κουίζ Προγραμματισμού & Κωδικοποίησης – Ε΄-ΣΤ΄ Δημοτικού

1 Τι σημαίνει «προγραμματίζω» έναν υπολογιστή;

- α. Του λέω τι να κάνει βήμα-βήμα
 - β. Του ζητάω να σκεφτεί μόνος του
 - γ. Του μαθαίνω να παίζει παιχνίδια
 - δ. Του αλλάζω τα χρώματα στην οθόνη
-

2 Τι είναι ο αλγόριθμος;

- α. Ένα παιχνίδι με αριθμούς
 - β. Μια σειρά από εντολές που οδηγούν σε αποτέλεσμα
 - γ. Μια εφαρμογή στον υπολογιστή
 - δ. Ένας τύπος ρομπότ
-

3 Αν δώσουμε λάθος εντολή σε έναν υπολογιστή, τι θα συμβεί;

- α. Θα καταλάβει τι εννοούμε και θα το διορθώσει
 - β. Θα σταματήσει να λειτουργεί
 - γ. Θα κάνει ακριβώς ό,τι του είπαμε, ακόμη κι αν είναι λάθος
 - δ. Θα ρωτήσει τι να κάνει
-

4 Ποια είναι η βασική γλώσσα που «καταλαβαίνουν» οι υπολογιστές;

- α. Ελληνικά
 - β. Αγγλικά
 - γ. Κώδικας 0 και 1 (δυαδικό σύστημα)
 - δ. Emoji
-

5 Τι σημαίνει «debug» στον προγραμματισμό;

- α. Να προσθέτω νέα blocks
- β. Να διαγράφω το πρόγραμμα
- γ. Να ψάχνω και να διορθώνω λάθη στον κώδικα
- δ. Να αλλάζω τα χρώματα

6 Στο Scratch, τι κάνει η εντολή "repeat" (επανάλαβε);

- α. Εκτελεί τις ίδιες εντολές ξανά και ξανά
 - β. Διαγράφει τις εντολές
 - γ. Κάνει το ρομπότ να σταματήσει
 - δ. Κλείνει το πρόγραμμα
-

7 Ποιο από τα παρακάτω δεν είναι έξυπνη συσκευή;

- α. Ένα smartwatch
 - β. Ένα ψυγείο που συνδέεται στο διαδίκτυο
 - γ. Ένα απλό ξυπνητήρι
 - δ. Ένα κινητό τηλέφωνο
-

8 Ποια είναι η σωστή σειρά βημάτων όταν προγραμματίζουμε;

- α. Εκτελώ → Σχεδιάζω → Ελέγχω
 - β. Σχεδιάζω → Γράφω κώδικα → Ελέγχω και διορθώνω
 - γ. Ελέγχω → Γράφω κώδικα → Παίζω
 - δ. Αντιγράφω → Κολλάω → Εκτελώ
-

9 Αν ένα ρομπότ ακολουθεί διαδρομή με εμπόδια, τι χρειάζεται να κάνει;

- α. Να σκεφτεί μόνο του
 - β. Να έχει αισθητήρες και σωστό προγραμματισμό
 - γ. Να του φωνάζουμε οδηγίες
 - δ. Να κινείται τυχαία
-

10 Γιατί είναι χρήσιμο να μαθαίνουμε προγραμματισμό από μικροί;

- α. Για να περνάμε την ώρα μας
- β. Για να κατανοούμε καλύτερα πώς λειτουργεί η τεχνολογία
- γ. Για να αντικαταστήσουμε τους υπολογιστές
- δ. Για να παίζουμε περισσότερα παιχνίδια