

Φύλλο Εργασίας για το Σπίτι

Μάθημα: Πληροφορική Γ' Γυμνασίου

Ενότητα: 2.2 – 2.2.2 (Η γλώσσα Python, EduBlocks, Thonny)

Οδηγίες: Απάντησε στις παρακάτω ασκήσεις χρησιμοποιώντας όσα μάθαμε στο μάθημα.

Ασκήσεις

1. 1. Η Python είναι:

- α) Μια γλώσσα σχεδίασης εικόνων
- β) Μια γλώσσα προγραμματισμού υψηλού επιπέδου
- γ) Ένα πρόγραμμα ζωγραφικής
- δ) Ένα παιχνίδι υπολογιστή

2. 2. Συμπλήρωσε τα κενά:

Η Python δημιουργήθηκε από τον _____ το έτος _____. Το περιβάλλον προγραμματισμού με πλακίδια που χρησιμοποιούμε για Python ονομάζεται _____.

3. 3. Εξήγησε με δικά σου λόγια:

Τι είναι ο αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός και ποιο είναι το αντικείμενο franklin στο παράδειγμα με την turtle;

4. 4. Πρακτική Άσκηση:

Γράψε ένα μικρό πρόγραμμα Python που να εκτυπώνει τους 5 πρώτους αριθμούς της ακολουθίας Fibonacci.

Μπορείς να το δοκιμάσεις στο EduBlocks ή στο Thonny.