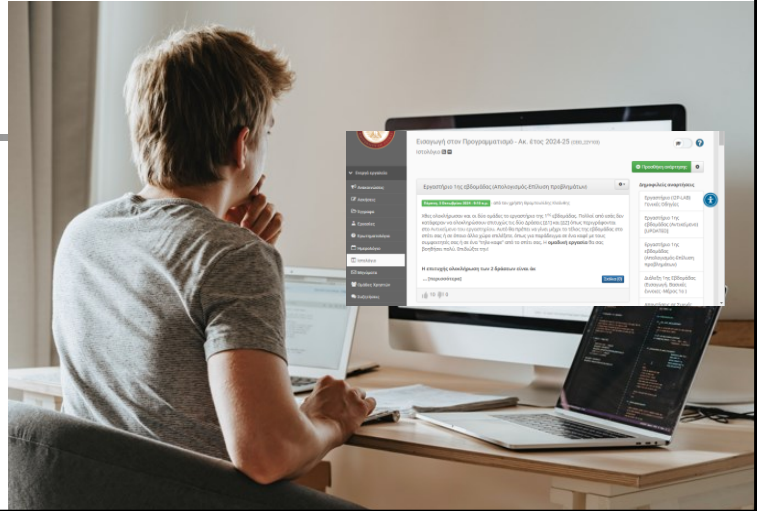


Εισαγωγή στον Προγραμματισμό (CEID_NY131)



Οργάνωση Εβδομαδιαίων Δραστηριοτήτων Μαθήματος

Kleanthis Thramboulidis
Prof. of Software and System Engineering
University of Patras
<https://sites.google.com/site/thramboulidiskleanthis/>



Week 1 - Αντικείμενο

- Σημασία, Στόχος και Οργάνωση του Μαθήματος
 - Εργαστήριο (Το βασικότερο συνθετικό του Μαθήματος)
- Βασικές έννοιες Διαδικαστικού Προστακτικού Προγραμματισμού
 - με τη χρήση παραδειγμάτων από την καθημερινή ζωή
- Αφαιρετικότητα στις Διεργασίες (procedural abstraction)
 - Όνομα – Περιγραφή Διεργασίας
- Διαδικασία Ανάπτυξης Προγράμματος
 - Βασικά Βήματα (Λεκτική Περιγραφή, Η μετατροπή σε Πρόγραμμα)
 - Ο ρόλος του IDE στην διαδικασία αυτή
 - Οργάνωση αποθηκευτικού χώρου
 - Το πρόγραμμα HelloWorld

Week 1 - Το βασικό Εργαλείο (EA-1)

Εργαστήριο 1ης εβδομάδας (Αντικείμενο) [UPDATED]

Δευτέρα, 30 Σεπτεμβρίου 2024 - 6:14 μ.μ. - από τον χρήστη Θραμπουλίδης Κλεάνθης

Αντικείμενο 1^{ου} Εργαστηρίου: Εισαγωγή στο περιβάλλον του εργαστηρίου

Το 1ο εργαστήριο έχει στόχο τη γνωριμία του χώρου διεξαγωγής καθώς και του υπολογιστικού περιβάλλοντος που θα χρησιμοποιούμε κατά τη διάρκεια του εξαμήνου.

Εισαγωγή στο περιβάλλον του εργαστηρίου

Δράσεις της EA-1

- Αξιοποίηση του Νέφους ως αποθηκευτικού χώρου
- Οργάνωση αποθηκευτικού χώρου
- Εγκατάσταση DevC++
- Διαδικασία Ανάπτυξης Προγράμματος με τη χρήση IDE
- Η περίπτωση του DevC++
- Το πρόγραμμα HelloWorld

Week 1 - Παραδοτέο EA-1

Τίτλος

Αξιολόγηση 1ης Εβδομάδας

Ανάθεση σε: Συγκεκριμένες Ομάδες Χρηστών

Βαθμολογήστε από 0 (καθόλου) έως 5 (πάρα πολύ) τα παρακάτω ως προς το πόσο σας βοήθησαν για την επιτυχή εκτέλεση του 1^{ου} Εργαστηρίου.

Δράσεις 1ης Εβδομάδας

Ανάθεση σε: Συγκεκριμένες Ομάδες Χρηστών

Το ερωτηματολόγιο είναι το παραδοτέο σας για το εργαστήριο της 1^{ης} εβδομάδας και ως εκ τούτου η συμπλήρωση του είναι υποχρεωτική.

**Αποτελέσματα
Ερωτηματολογίου**

Week 2 - Agenda 1/3 (Add2Numbers Version1)

Ένα πιο σύνθετο πρόγραμμα (**Add2Numbers Version1**)

- Μετατροπή Λεκτικής περιγραφής σε πηγαίο κώδικα
- Δημιουργία Project Add2Numbers
- Είσοδος δεδομένων (η συνάρτηση scanf)
- Η σημασία της Μεταβλητής
- Η σημασία των τύπων δεδομένων
- Οι Τελεστές ως βασικές διεργασίες
- Έκφραση
- Δομή ενός C προγράμματος

Week 2 - Agenda 2/3 (Add2Numbers Version2)

Η δική μας πρώτη συνάρτηση (**getNumber()**)

- **Δήλωση** Συνάρτησης
- **Ορισμός** Συνάρτησης
- **Κλήση** Συνάρτησης

Μια πιο σύνθετη Συνάρτηση (**sum()**)

- Η έννοια της επαναχρησιμοποίησης (reusability)
- Ορίσματα συνάρτησης
- Επιστρεφόμενη τιμή

Week 2 - Agenda 3/3 (HS - Fibonacci numbers)

Ανάθεση έργου στη Μηχανή – Παραδείγματα

- **Δύο πιο σύνθετα προβλήματα**
 - Fibonacci numbers
 - Hailstone sequence
- **Hailstone sequence** (Λεκτική περιγραφή – 3 εκδοχές)
- Η επικοινωνία με την μηχανή με την χρήση της ακολουθίας αριθμών Fibonacci (Fibonacci numbers)
- Συγγραφή πηγαίου κώδικα

Week 3 - Week 2 Αντικείμενο

- Μετατροπή Λεκτικής περιγραφής σε πηγαίο κώδικα (Add2Numbers)
- Δημιουργία Project Add2Numbers – Οργάνωση αποθηκευτικού χώρου
- Είσοδος δεδομένων (η συνάρτηση scanf)
- Η σημασία της Μεταβλητής
- Η σημασία των τύπων δεδομένων
- Οι Τελεστές ως βασικές διεργασίες
- Έκφραση
- Συνάρτηση ως αυτόνομη επαναχρησιμοποιήσιμη μονάδα κώδικα
- Δομή ενός C προγράμματος

Όλα τα παραπάνω τα είδαμε μέσα από ένα πιο σύνθετο πρόγραμμα (**Add2Numbers Version1, Version2, Version3**)

Week 3 - Week 2 Το βασικό Εργαλείο (EA-2)

Εργαστήριο 1ης εβδομάδας (Αντικείμενο) [UPDATED]

Δευτέρα, 30 Σεπτεμβρίου 2024 - 6:14 μ.μ. - από τον χρήστη Θραμπουλίδης Κλεάνθης

Αντικείμενο 1^ο Εργαστηρίου: Εισαγωγή στο περιβάλλον του εργαστηρίου

Το 1ο εργαστήριο έχει στόχο τη γνωριμία του χώρου διεξαγωγής καθώς και του υπολογιστικού περιβάλλοντος που θα χρησιμοποιούμε κατά τη διάρκεια του εξαμήνου.

add2Numbers

Δράσεις της EA-2

- Αξιοποίηση του Νέφους ως αποθηκευτικού χώρου
 - Οργάνωση αποθηκευτικού χώρου
- Δημιουργία project για κάθε πρόγραμμα
- Διαδικασία Ανάπτυξης Προγράμματος με τη χρήση IDE
 - Η περίπτωση του DevCpp
- Ορισμός δικών μας συναρτήσεων

Κλεάνθης Θραμπουλίδης

Week Agenda

9

Week 3 - Week 2 Παραδοτέο EA-2

1^ο Μέρος

Όνομα Άσκησης	Ρυθμίσεις άσκησης	Αποτελέσματα
Παραδοτέο Εργαστηρίου 2ης Εβδομάδας (Μέρος 1ο) (έχει λήξει) Όλες οι ερωτήσεις της άσκησης αφορούν υλικό που έχουμε δουλέψει μέχρι σήμερα. Πριν από την εκτέλεση της άσκησης διαβάστε προσεκτικά τις Οδηγίες εκτέλεσης άσκησης στο eclass	Έναρξη: 11/10/24, 5:00 μ.μ. Λήξη: 13/10/24, 11:59 μ.μ. Διάρκεια: 20 λεπτά Προσπάθειες: 1 Προσωρινή αποθήκευση: Ναι	Εμφάνιση 85 υποβολές

2^ο Μέρος

Τίτλος	Ημερομηνία	Απαντήσεις
Παραδοτέο Εργαστηρίου 2ης Εβδομάδας (Μέρος 2ο) Ανάθεση σε: Συγκεκριμένες Ομάδες Χρηστών	Από: Παρασκευή, 11 Οκτωβρίου 2024 - 7:00 μ.μ. έως: σήμερα - 2:00 π.μ.	59

**Αποτελέσματα
Ερωτηματολογίου**

Εργασία Ομάδας 2: (Σε 40 παραδοτέα) V3-20, V2-9, V1-4, Fail-7

Κλεάνθης Θραμπουλίδης

Week Agenda

10

Week 3 - Week 3 Αντικείμενο

- Η επικοινωνία με τη μηχανή – Η σημασία της Αφαιρετικότητας
- Προτάσεις Επανάληψης
- Μια πιο αφαιρετική αναπαράσταση Διεργασίας και η σημασία της
- Διαδικασία Ανάπτυξης Προγράμματος (Updated)
- Fibonacci numbers (Ανάπτυξη προγράμματος)
- Εισαγωγή στους Πίνακες (Arrays)
- Η διεργασία ως επαναχρησιμοποιήσιμη μονάδα κώδικα (συνάρτηση)
- Υπολογισμός μέσου όρου (Average) (Ανάπτυξη προγράμματος)
- Πίνακες ως όρισμα σε συνάρτηση
 - Η Συνάρτηση average()

Τι κάνουμε αν έχουμε ερωτήσεις;

- Δείτε πρώτα από όλα αν η ερώτηση σας έχει ήδη απαντηθεί (**FAQs.pdf**)
- Εκφράστε την ερώτηση σας δημόσια.
 - Πιθανότατα αφορά και τους συμφοιτητές σας.
- ~~Για άμεση επικοινωνία χρησιμοποιήστε την ομάδα στο FB.~~
- Εναλλακτικά χρησιμοποιείτε την περιοχή συζητήσεων του eclass
- Αξιοποιήστε την δια ζώσης επικοινωνία στις διαλέξεις, τα διαλείμματα, το φροντιστήριο, το εργαστήριο.
- Αν η ερώτηση σας είναι προσωπική επικοινωνήστε με τους υπευθύνους του μαθήματος.

Παρακαλώ πολύ **ερωτήσεις με email μόνο όταν έχετε εξαντλήσει τους παραπάνω τρόπους**. Στην περίπτωση αυτή βάλτε στον τίτλο του μηνύματος την έκφραση **12P-Urgent** Μόνο σε αυτές τις περιπτώσεις θα περιμένετε απάντηση από εμένα. Οι προσωπικές σας απόψεις για το μάθημα ανήκουν στην κατηγορία αυτή και είναι ευπρόσδεκτες.

Week 4 - Week 3 Παραδοτέο ΕΑ-3

Τίτλος	1 ^ο Μέρος	Υποβλ.			
Παραδοτέο Εργαστηρίου 3ης εβδομάδας (Μέρος 1ο)	Turnitin	79			
Ατομική εργασία	Title	Uploaded	Viewed	Grade	Similarity
Ανάθεση σε: Συγκεκριμένες Ομάδες Χρηστών	hailstone versions	October 21, 2024			81%
	HailstoneSequence (V1.2, ...	October 20, 2024			98%
	askisi ergastiriou	October 20, 2024			38%
	ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ.pdf	October 20, 2024			68%
	Hailstone neofitos spyrid...	October 20, 2024			50%
Όνομα Άσκησης	2 ^ο Μέρος	Ρυθμίσεις άσκησης	Αποτελέσματα		
Παραδοτέο Εργαστηρίου 3ης Εβδομάδας (Μέρος 2ο) (έχει λήξει)	Όλες οι ερωτήσεις της Άσκησης αφορούν υλικό που έχουμε δουλέψει μέχρι σήμερα. Για τον λόγο αυτό εκτελέστε την άσκηση μετά από την προσεκτική μελέτη	Έναρξη: 19/10/24, 10:00 π.μ. Λήξη: 20/10/24, 11:59 μ.μ. Διάρκεια: 35 λεπτά	Εμφάνιση 81 υποβολές		
		10<20min, 18<25min, 32<30min			
<i>Κλεάνθης Θραμπουζίδης</i>	Week Agenda	13			

Χαρακτηριστικές Απαντήσεις 1/2

Δώστε την πρόταση για την εμφάνιση στην οθόνη του 3ου στοιχείου του πίνακα που δηλώνεται από την πρόταση `int fbn[20]`.

Απάντηση

```
printf("Το 3ο στοιχειο του πινακα ειναι:%d\n", fbn[20]);
```

[Fibonacci Numbers] Ποια από τις δύο προτάσεις ελέγχου ροής προγράμματος `for` και `while` θα επιλέγατε και γιατί;

Απάντηση

Θα χρησιμοποιούσα την πρόταση `while` επειδή είναι πιο ευελκτική εφόσον δεν χρειάζεται να γνωρίζουμε ακριβώς το χρονικό διάστημα για το οποίο θα διακοσσει η εκτέλεση του προγράμματος.

Δώστε τη δήλωση μιας συνάρτησης που δέχεται ένα πίνακα αριθμών κινητής υποδιαστολής απλής ακρίβειας και επιστρέφει το άθροισμα των περιττής τάξης στοιχείων του.

Απάντηση

[Hailstone Sequence] Δράση [Δ3]: Τι προσθέσατε στον κώδικα της V1.1 για να πάρετε αυτόν της V1.2;

Απάντηση

Κλεάνθης Θραμπουζίδης

Week Agenda

Χαρακτηριστικές Απαντήσεις 2/2

Δώστε τη δήλωση μιας συνάρτησης που δέχεται ένα πίνακα αριθμών κινητής υποδιαστολής απλής ακρίβειας και επιστρέφει την τάξη του στοιχείου του που έχει την μεγαλύτερη τιμή.

Απάντηση

```
int findMaxIndex(float arr[], int size) {  
    int maxIndex = 0;  
    for (int i = 1; i < size; i++) {  
        if (arr[i] > arr[maxIndex]) {  
            maxIndex = i;  
        }  
    }  
    return maxIndex;  
}
```

Τι κάνει ο υπολογιστής όταν εκτελεί την πρόταση `int fbn[24];`

Απάντηση Βρίσκει το στοιχείο του πίνακα `fbn` που βρίσκεται στην θέση 24 και το διαβάζει.

Διάρκεια 7 λεπτά
2 Απαντήσεις και αυτές λάθος

```
int max(int nums[]) {  
    int i = 0;  
    int max = 0;  
    for (i=0; i < sizeof(nums)/sizeof(nums[0]); {  
        if (nums[i] > max) {  
            max=nums[i];  
        }  
    }  
}
```

[Average] Τι ρόλο παίζει η τοποθέτηση του `(float)` πριν από την μεταβλητή `sum` στην έκφραση υπολογισμού της τιμής της μεταβλητής που αναπαριστά τον μέσο όρο;

Απάντηση

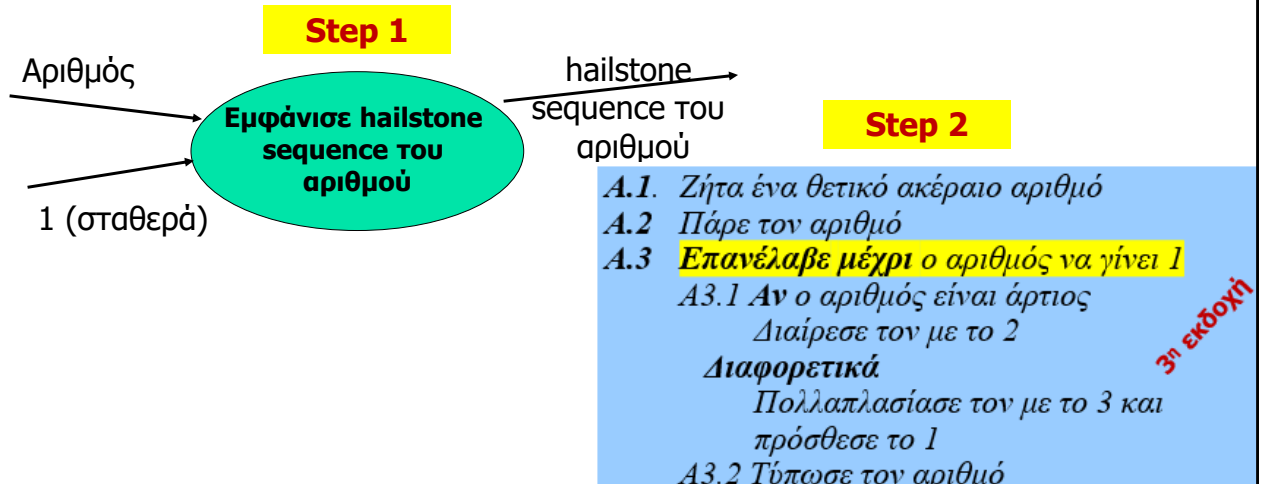
Σε περίπτωση που έχουν δοθεί `float` αριθμοί για την πράξη το αποτέλεσμα θα διαφέρει καθώς αυτά τα ψηφία μετά το κόμμα θα ήταν υπο χρήσης `int 0`

Απάντηση

Με την τοποθέτηση `float` πριν την μεταβλητή `sum` επιτρέπουμε στην `sum` να πάρει τιμές ακεραίων και δεκαδικών.

HailstoneSequence – [S1, S2] Αφαιρετική αναπαράσταση

Αναπτύξτε ένα πρόγραμμα σύμφωνα με το οποίο το σύστημα θα δέχεται έναν αριθμό και θα εμφανίζει την hailstone sequence για τον αριθμό αυτό.



HailstoneSequence – [S3]

1
Πάρε τον αριθμό
Επανάλαβε όσο ο αριθμός είναι διάφορος του 1
Αν ο αριθμός είναι άρτιος
 διαίρεσε με το 2.
Αλλιώς
 πολλαπλασίασε με το 3 και πρόσθεσε το 1
Τύπωσε τον αριθμό

```
while(num != 1){  
    if(num%2==0)  
        num=num/2;  
    else {  
        num = num*3;  
        num = num+1;  
    }  
    printf("%d\n", num);  
}
```

2
Πάρε τον αριθμό
Επανάλαβε όσο ο αριθμός είναι διάφορος του 1
Υπολόγησε επόμενο όρο ακολουθίας
Εμφάνισε τον όρο

```
while(num!=1){  
    num=HSNextTerm(num);  
    printf("%d\n",num);  
}
```

3
Πάρε τον αριθμό
Υπολόγησε και Εμφάνισε Hailstone ακολουθία

```
calcAndDisplayHailstoneSequence(num);
```

Αναπτύξτε μια 4^η έκδοση με βάση τις συναρτήσεις *calcHailstoneSequence* και *displayHailstoneSequence*



Week 4 - Week 4 Αντικείμενο

- **Είσοδος – Έξοδος** ([Άσκηση 1 Κεφάλαιο 11](#))
 - Συναρτήσεις Εισόδου/Εξόδου της βασικής βιβλιοθήκης ([C stdio Functions stdio.h](#))
- **Ο τύπος του χαρακτήρα (char)** ([I2P Variables&DataTypes.pdf](#) s12,13,17-21)
 - American Standard Code for Information Interchange (ASCII).
- **Αλφαριθμητικά (String)** ([Άσκηση 2 κεφάλαιο 11](#)) ([I2P Variables&DataTypes.pdf](#), s23)
 - Το αλφαριθμητικό ως πίνακας ([I2P Arrays.pdf](#)) χαρακτήρων
 - Συναρτήσεις διαχείρισης αλφαριθμητικών της βασικής βιβλιοθήκης ([C string Functions string.h](#))
 - Χαρακτηριστικές συναρτήσεις: `strlen()`, `strcat()`, `strcmp()`, `strcpy()`, `strncat()`, `strncpy()`, ...
- **Δείκτες (Pointers)** ([Άσκηση 2 κεφάλαιο 11](#)) ([I2P Pointers.pdf](#))
 - Το όνομα του πίνακα ως διεύθυνση του πρώτου στοιχείου του πίνακα

Week 5 - Οργάνωση

■ Παραδοτέο 4^{ης} εβδομάδας (MinAndMax)

- Σχολιασμός Παραδοτέου
- Εναλλακτικές υλοποιήσεις MinAndMax (modularity)

■ String Handlings (addressBook case study)

- getString based on getchar()
- (Άσκηση 4 – Κεφάλαιο 11)

■ Ασκήσεις 5^{ης} Εβδομάδας

- Άσκηση 3 (Κεφάλαιο 11) – Τέσσερις Πράξεις
- Άσκηση 4 (Κεφάλαιο 11) - Ταξινόμηση Λέξεων

Παραδοτέο 4^{ης} Εβδομάδας

Εργαστήριο 4ης εβδομάδας (Παραδοτέο)

Παρασκευή, 25 Οκτωβρίου 2024 - 10:30 π.μ. - από τον χρήστη Θραμπουλίδης Κλεάνθης

Το παραδοτέο της 4^{ης} εβδομάδας αποτελείται από μια Εργασία η οποία περιλαμβάνει 2 αρχεία pdf:

1. Το ένα θα περιέχει τον πηγαίο κώδικα των εκδόσεων V1 και V2 που έχετε αναπτύξει και τρέχουν σωστά για την Δράση [Δ3] - MinAndMax (αν έχετε αναπτύξει μια στέλνετε μόνο μία). Το pdf που θα παραδώσετε θα το δημιουργήσετε από ένα αρχείο πηγαίου κώδικα στο οποίο θα κάνετε copy-paste τους πηγαίους κώδικες από τα αντίστοιχα αρχεία πηγαίου κώδικα των δύο εκδόσεων. Πριν από τον πηγαίο κώδικα κάθε έκδοσης θα βάλετε σε σχόλιο την έκδοση του, π.χ. // V1, //V2
2. Το άλλο θα περιέχει:

α) την αφαιρετική αναπαράσταση του προγράμματος, και,

β) τις λεκτικές περιγραφές των 2 εκδόσεων που έχετε περιλάβει στο αρχείο πηγαίου κώδικα με την ένδειξη της έκδοσης πριν από κάθε περιγραφή. Οι λεκτικές περιγραφές θα πρέπει να είναι σύμφωνες με τον πηγαίο κώδικα σας.

👍 2 🗨️ 0

Εργαστήριο 4ης εβδομάδας (Αντικείμενο) [Updated]

👍 3 🗨️ 0

Παράδειγμα Παραδοτέου



A) αφαιρετική παράσταση του προγράμματος V1:

Στόχος του προγράμματος είναι να διαβάσει ένα τιμές από τον χρήστη και να υπολογίζει τη μικρότερη και την μεγαλύτερη τιμή.

1. Ορίζω τις μεταβλητές min και max στις οποίες αποθηκεύονται οι άκαιρες τιμές και την μεταβλητή numberOfTerms που ορίζει το πλήθος των αριθμών που θα εισάγει ο χρήστης.
2. Ο χρήστης καλείτε να δώσει το πλήθος των τιμές και στην συνέχεια τους αριθμούς έναν.
3. Για κάθε τιμή που εισάγεται αν είναι μεγαλύτερη από την τρέχουσα μεγαλύτερη ενημερώνεται η Max με την νέα τιμή, όμοιος αν η τιμή που εισάγεται είναι μικρότερη από την τρέχουσα μικρότερη ενημερώνεται η min.
4. Τέλος, εμφανίζονται οι τελικές τιμές min και max.

“έκανα την υποβολή των 2 pdf και μ ήρθε μήνυμα στο ακαδημαϊκό email ότι ο βαθμός είναι 0. Είναι ο βαθμός μου στο παραδοτέο ή κάποιο λάθος του συστήματος γιατί **έκανα ακριβώς ότι ζητούσαν οι οδηγίες**. Σας ευχαριστώ για τον χρόνο σας.”



B) Λεκτική περιγραφή του προγράμματος V1:

Μετά την υποβολή σας εμφανίζεται βαθμός 0. Τι θα κάνετε;

1. Το πρόγραμμα ζητείται από τον χρήστη το πλήθος των αριθμών π θα βάλει.
2. ο χρήστης εισάγει τις τιμές μια.
3. το πρόγραμμα έχει μια τιμή min και max.
4. για κάθε αριθμό που εισάγει ο χρήστης ενημερώνεται η min αν η τιμή είναι μικρότερη από την min και η τιμή max αν η νέα τιμή είναι μεγαλύτερη από την max.
5. Τέλος εμφανίζει το μικρότερο και τον μεγαλύτερο αριθμό.

Week 6 - Οργάνωση

■ Παραδοτέο 5^{ης} εβδομάδας

- Σχολιασμός Παραδοτέου
- Προετοιμασία EA-5

■ String Handlings (addressBook case study)

- getString based on getchar() (getStringV2())
- Βιβλιοθήκη Τρίτου κατασκευαστή (third party library) – **i2p library**

■ Menu and Words Handling

- Δόμηση πηγαίου κώδικα προγράμματος
- Αξιοποίηση Αφαιρετικότητας – Αυξητική Ανάπτυξη

Παραδοτέο 5ης Εβδομάδας

[EA-5] Εργαστήριο 5ης και 6ης εβδομάδας (Αντικείμενο)

[EA-5] Εργαστήριο 5ης και 6ης εβδομάδας (Αντικείμενο)

- [Δ1] – **StringHandling**
(Διαχείριση Αλφαριθμητικού)
- [Δ2] – **MinAndMax**
(Μέγιστο και ελάχιστο σε Ακολουθία αριθμών)
- [Δ3] – **Τέσσερις Πράξεις** (Menu)
- [Δ4] – **Διαχείριση Λέξεων** (WordsHandling)
- Η βιβλιοθήκη i2p

προϋποθέτει την προσεκτική παρακολούθηση διά λέξης και Φροντιστηρίου και μελέτη του αντίστοιχου υλικού στο eclass).

Παραδοτέο Εργαστηρίου 5ης Εβδομάδας
Ανάθεση σε: Συγκεκριμένες Ομάδες Χρηστών

Από: Παρασκευή, 1 Νοεμβρίου 2024 - 6:30 μ.μ.
έως: χθες - 11:59 μ.μ.

41

Κλεάνθης Θραμπουλίδης

Week Agenda

βαθμός δυσκολίας EA-4

[Δ1] – **BasicInputOutput** (Βασική Είσοδος/Εξοδος)

[Δ2] – **StringHandling** (Διαχείριση Αλφαριθμητικού)

[Δ3] – **MinAndMax** (Μέγιστο και ελάχιστο σε Ακολουθία αριθμών)

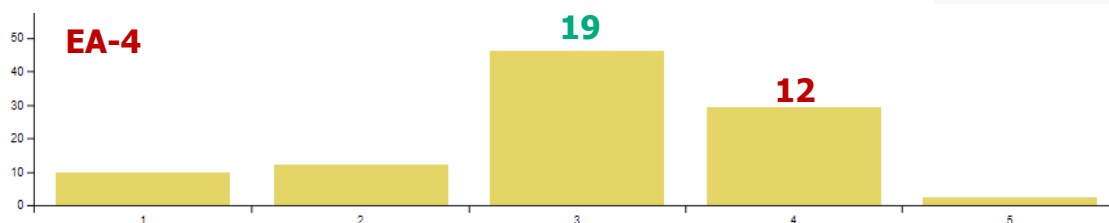
1- Πολύ εύκολη

2 - Εύκολη

3 - Βατή

4 - Δύσκολη

5 - Πολύ δύσκολη

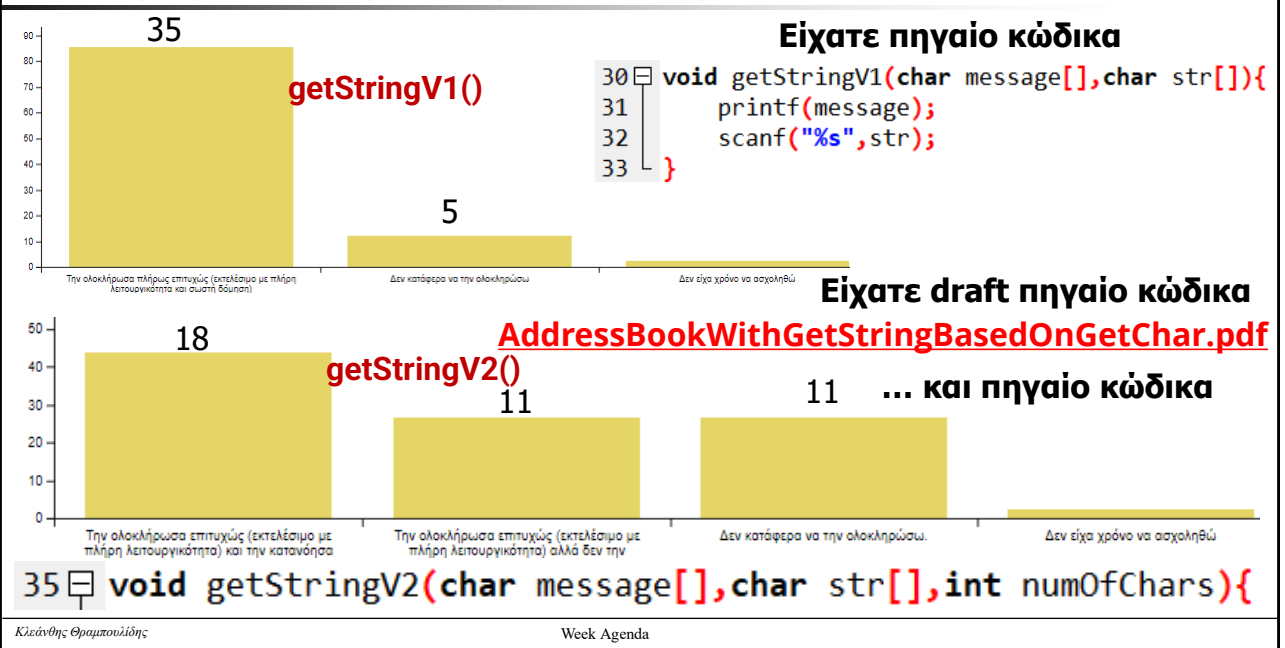


<https://eclass.upatras.gr/modules/blog/index.php?course=CEID1456&action=showPost&pId=1716>

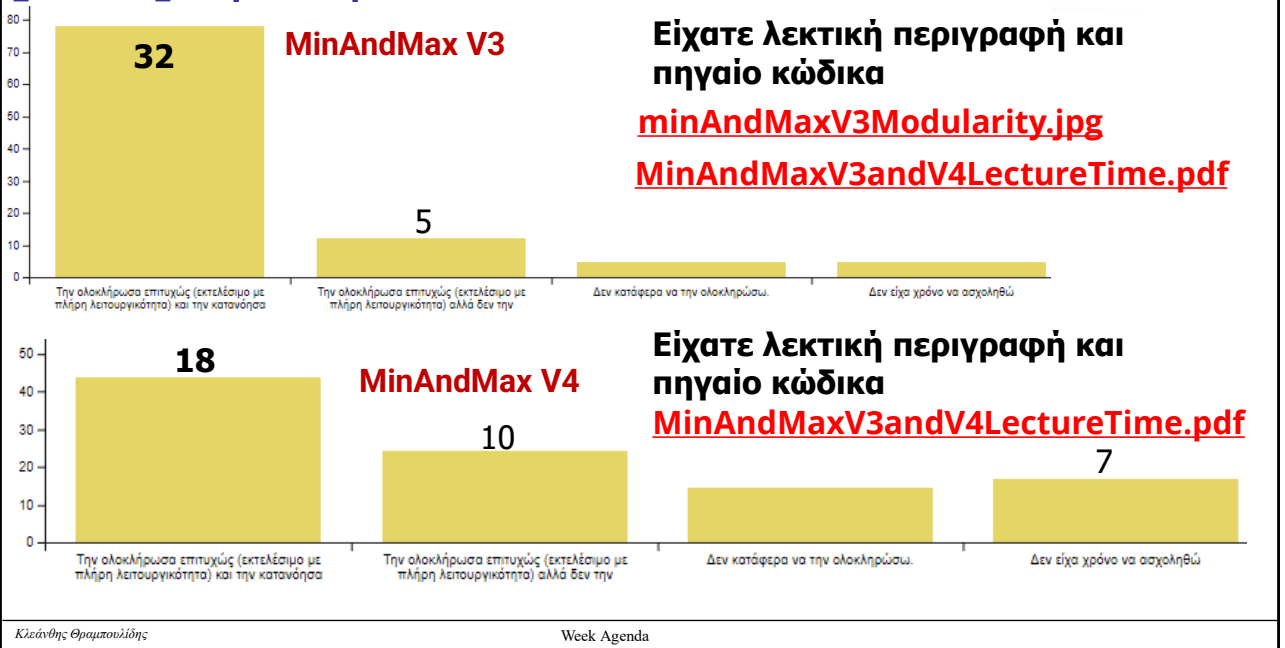
Κλεάνθης Θραμπουλίδης

Week Agenda

StringHandling με getStringV1 και V2



[EA-5] Δράση Δ2 – MinAndMax V3 and V4



βαθμός δυσκολίας EA-5

1 - Πολύ εύκολη

2 - Εύκολη

3 - Βατή

4 - Δύσκολη

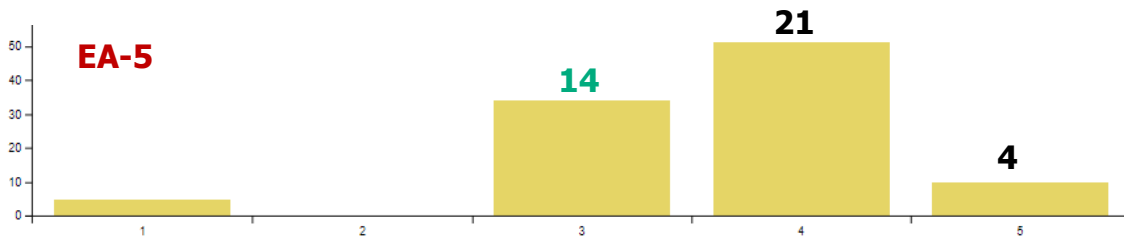
5 - Πολύ δύσκολη

[Δ1] – **StringHandling** (Διαχείριση Αλφαριθμητικού)

[Δ2] – **MinAndMax** (Μέγιστο και ελάχιστο σε Ακολουθία αριθμών)

[Δ3] – **Τέσσερις Πράξεις (Menu)**

[Δ4] – **Διαχείριση Λέξεων (WordsHandling)**



<https://eclass.upatras.gr/modules/blog/index.php?course=CEID1456&action=showPost&pId=1726>

Κλεάνθης Θραμπουλίδης

Week Agenda

[EA-5] Δράση Δ3 – Menu



Δώσε λεκτική περιγραφή

Λεκτική Περιγραφή

Εμφάνισε μενού (λειτουργίες προγράμματος)

Πάρε επιλογή χρήστη

Όσο η επιλογή δεν είναι τερματισμός προγράμματος

Εκτέλεσε τη ζητούμενη λειτουργία

Εμφάνισε μενού και πάρε την επιλογή χρήστη

Κλεάνθης Θραμπουλίδης

Week Agenda

Βιβλιοθήκη I2P

Οδηγίες χρήσης της βιβλιοθήκης I2P

Οδηγίες χρήσης της της βιβλιοθήκης I2P θα βρείτε στο [i2pLibraryV4part.pdf](#)

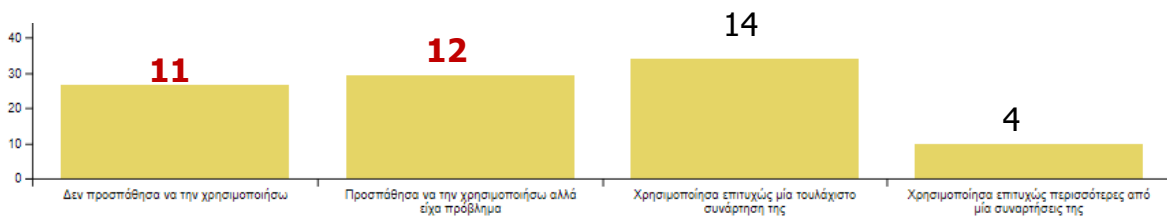
Είχατε οδηγίες Χρήσης

[i2pLibraryV4part.pdf](#)

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και τις συναρτήσεις `getInt()` και `getArrayOfInts()` των οποίων οι δηλώσεις είναι οι παρακάτω:

```
int getArrayOfInts(int ar[],int maxitems);
```

```
int getInt(char message[]);
```

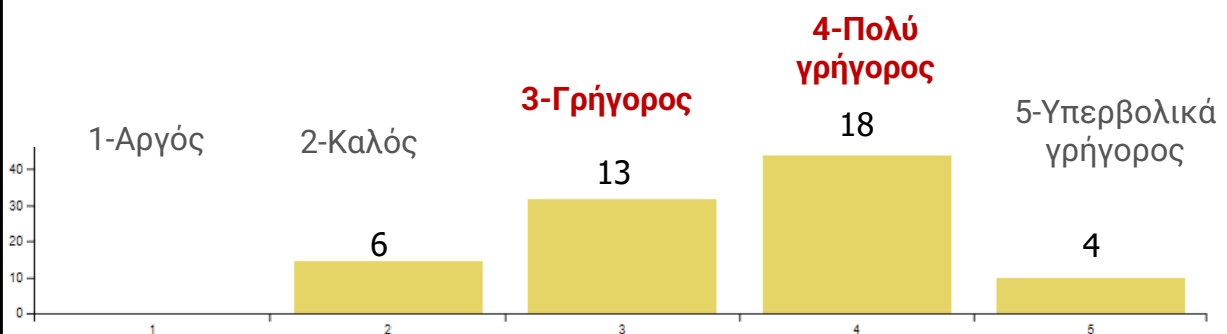


Κλεάνθης Θραμπουλίδης

Week Agenda

ρυθμός μαθήματος συνολικά

Σημειώστε πως χαρακτηρίζετε τον ρυθμό με τον οποίο προχωράμε στο μάθημα συνολικά 1-Αργό, 2-Καλό, 3-Γρήγορο, 4-Πολύ γρήγορο, 5-Υπερβολικά γρήγορο



Κλεάνθης Θραμπουλίδης

Week Agenda

Λεκτική περιγραφή της getStringV2

1.Ενημέρωσε χρήστη να δώσει όνομα 2.Πάρε όνομα 3.Ενημέρωσε χρήστη να δώσει επίθετο 4.Πάρε επίθετο 5.Ενημέρωσε χρήστη να δώσει οδό 6.Πάρε οδό 7.Ενημέρωσε χρήστη να δώσει νούμερο 8.Πάρε νούμερο 9.Εμφάνισε όλα τα στοιχεία στη σειρά



εκτύπωσε το μήνυμα που ζητάει τον αριθμό των χαρακτήρων δώσε τον αριθμό των χαρακτήρων διάβασε τον πρώτο χαρακτήρα αν ο πρώτος χαρακτήρας είναι το κενό τότε βάλε στην θέση 0 ότι τερματίζει η συνάρτηση μέχρι να φτάσεις τον αριθμό των χαρακτήρων-1 ή να βρεις το κενό , θα παίρνεις τον εκάστοτε χαρακτήρα και θα τον αποθήκευσε στην αντίστοιχη θέση βάλε στην επόμενη θέση τον τερματικό χαρακτήρα



ΕΜΦΑΝΙΣΕ ΜΗΝΥΜΑ ΓΙΑ ΟΣΟ ΕΙΝΑΙ Ο ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΕΠΑΝΕΛΑΒΕ ΠΑΡΕ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΟΡΙΣΕ ΤΟ ΕΚΑΣΤΟΤΕ ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΤΟΥ ΑΛΦΑΡΙΘΜΗΤΙΚΟΥ ΩΣ ΤΟΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΠΟΥ ΔΑΙΒΑΣΕΣ ΑΝ Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΕΝΤΕΡ ΕΠΕΣΤΡΕΨΕ ΟΡΙΣΕ ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟΥ ΤΟΥ ΑΛΦΑΡΙΘΜΗΤΙΚΟΥ ΙΣΟ ΜΕ ΤΟ 10

Κυριε Θραμπουλιδη, δεν μπορεσα να ερθω στο εργαστηριο της 5ης βδομαδας, ομως τα προσπαθηα στο σπιτι μου και σας στελνω feedback απο το σπιτι μου.

Διάβασε αλφαριθμητικό Διάβασε μόνο όσους χαρακτήρες μπορεί να αποθηκεύσει η αντίστοιχη μεταβλητή

Ζήτα λέξη από τον χρήστη Σε περίπτωση λάθους εμφάνισε του μήνυμα κινδύνου



1) Τύπωσε το μήνυμα 2) Μέχρι να συμπληρωθεί ο μέγιστος αριθμός χαρακτήρων ή μέχρι να φτάσει χαρακτήρα "\n" επανέλαβε: 2.1) Διάβασε χαρακτήρα 2.2) Αποθήκευσε χαρακτήρα στον πίνακα 2.3) Α χαρακτήρας είναι "\n", ολοκλήρωσε το αλφαριθμητικό 3) Ολοκλήρωσε το αλφαριθμητικό

Παρε τη συμβολοσειρα με οριο χαρακτηρων Αποθηκευσε την με ασφαλη τερματισμο

Τύπωσε ένα μήνυμα. Πάρε χαρακτήρες.



Δώσε οδό Δώσε όνομα Δώσε επίθετο Για κάθε λέξη μικρότερη του μέγιστου αριθμού χαρακτήρων Πάρε λέξη Αποθήκευσε την λέξη



Ζήτα όνομαεπίθετοοδό Αν είναι κενό τερμάτισε Επανάλαβε ζήτα όνομαεπίθετοοδό αποθήκευσε την πληροφορία(όνομα|ειδύθυνση|οσο) διαδοχικά σε μικρά κομμάτια Τερμάτισε

Πάρε 4 χαρακτήρες για την οδό Πάρε 3 χαρακτήρες για το επώνυμο Πάρε 5 χαρακτήρες για το όνομα



Η συνάρτηση getStringV2 λαμβάνει από τον χρήστη μια σειρά αλφαριθμητών τα οποία διαβάζει ξεχωριστά το καθένα. Ελέγχει τον αριθμό των αλφαριθμητών που δόθηκαν από τον χρήστη σε σχέση με το επιτρεπόμενο αριθμό από το πρόγραμμα. Εξάγει στον χρήστη ή την σειρά αλφαριθμητών ή μήνυμα που τον ενημερώνει για την παραβίαση του μέγιστου αριθμού αλφαριθμητών εάν έχει παραβιαστεί.

1. Εκτύπωσε μήνυμα 2. Διάβασε τον 1ο χαρακτήρα 3. Έλεγξε αν είναι κενό 4. Διάβασε χαρακτήρες και αποθήκευσε τους σε πίνακα 5. Πρόσθεσε /0 στο τέλος του πίνακα

1.Εκτύπωσε μήνυμα 2.Διαβάσε 1ο χαρακτήρα 3.Αν enter τερμάτισε Άλλως Μεχρι να τελειωσουν οι χαρακτες ή να συναντησεις enter -Διαβάζε κάθε χαρακτήρα -Αποθήκευσε τον σε θέση του string



Κλεάνθης Θραμπουλιδής

Week Agenda

Λεκτική περιγραφή της getStringV2

Κώδικας που είχαμε δώσει πρόχειρα

```
34 // 1st darft version - to be updated
35 void getStringV2(char message[],char str
36     char ch;
37     int i=0;
38
39     printf(message);
40     ch=getchar();
41     if(ch=='\n'){
42         str[0]='\0';
43         return;
44     }
45     for(i=0;i<numOfChars&&ch!='\n';i++){
46         ch=getchar();
47         str[i]=getchar();
48     }
49     str[i]='\0';
50     return;
51 }
```

Λεκτική Περιγραφή

Εμφάνισε μήνυμα

Για όσους χαρακτήρες ζητείται

Πάρε χαρακτήρα

Αν ο χαρακτήρας είναι Enter

τερμάτισε την επανάληψη

Βάλε τον χαρακτήρα στο αλφαριθμητικό

Βάλε τον χαρακτήρα τερματισμού μετά τον τελευταίο χαρακτήρα

Καθάρισε βασική είσοδο

Μετατρέψτε την Λεκτική Περιγραφή σε πηγαίο κώδικα

Κλεάνθης Θραμπουλιδής

Week Agenda

Words Handling

word1, word2, ... word5 είναι πέντε μεταβλητές ίδιου τύπου

```
char word1[20];  
char word2[20];  
char word3[20];  
char word4[20];  
char word5[20];
```



char word[5][20];



word[0] ↔ word1

word[1] ↔ word2

word[2] ↔ word3

word[3] ↔ word4

word[4] ↔ word5



```
scanf("%s",word1);  
printf("%s\n", word1);
```

```
scanf("%s",word[0]);  
printf("%s\n", word[0]);
```

```
scanf("%s",word[i]);  
printf("%s\n", word[i]);
```



Κλεάνθης Θραμπουλίδης

Week Agenda

Βασικά Στοιχεία της C

Το αντικείμενο του μαθήματος δεν είναι η C. Αποφύγετε στην φάση αυτή λεπτομέρειες της C! Ότι χρειάζεται από την C για το μάθημα Εισαγωγή στον Προγραμματισμό θα βρείτε στους παραπλεύρως συνδέσμους από την κατηγορία Βασικά στοιχεία της Γλώσσας C.

Ομάδες Χρηστών

Συζητήσεις

Σύνδεσμοι

Συνομιλία

Κατηγορίες συνδέσμων

Βασικά στοιχεία της Γλώσσας C

Γλώσσα Προγραμματισμού C

Κατηγορίες συνδέσμων

Βασικά στοιχεία της Γλώσσας C

[I2P_LanguageOverview.pdf](#)

[Συναρτήσεις \(I2P_Functions.pdf\)](#)

[Μεταβλητές και Τύποι Δεδομένων \(I2P_Variables&DataTypes.pdf\)](#)

[Τελεστές και Εκφράσεις \(I2P_Expressions&Operators.pdf\)](#)

[Προτάσεις Ελέγχου Ροής \(I2P_ControlFlowStatements.pdf\)](#)

[Πίνακες \(I2P_Arrays.pdf\)](#)

[Δείκτες \(I2P_Pointers.pdf\)](#)

[I2P_StatementsInBrief.pdf](#)

[Δομές \(I2P_Struct.pdf\)](#)

Κλεάνθης Θραμπουλίδης

Week Agenda