

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

ΘΕΜΑ Α

A1. α – ΣΩΣΤΟ
β – ΛΑΘΟΣ
γ – ΛΑΘΟΣ
δ – ΣΩΣΤΟ
ε – ΣΩΣΤΟ
στ - ΣΩΣΤΟ

A2. 1 – β
2 – στ
3 – α
4 – ζ
5 – γ
6 – δ

A3. Οι 4 απλοί ή στοιχειώδεις τύποι της Pascal είναι: ο ακέραιος τύπος, ο πραγματικός τύπος, ο λογικός τύπος και ο χαρακτήρας.

A4. β και γ

A5. α. 100 β. 3

ΘΕΜΑ Β

B1.

	i	x	y
ΑΡΧΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ		10	10
1 ^η επανάληψη	1	15	11
2 ^η επανάληψη	2	30	14
3 ^η επανάληψη	3	35	15
4 ^η επανάληψη	4	70	18

B2. x := 10;
y := 10;
i := 1;

```

while i <= 4 do
    begin
        if y mod 2 = 0
            then
                begin
                    x := x + 5;
                    y := y + 1;
                end
            else
                begin
                    x := x * 2;
                    y := y + 3;
                end;
            i := i + 1;
        end;
end;

```

ΘΕΜΑ Γ

Αρχή

Επανάλαβε
 Διάβασε μαθητές
 μέχρι μαθητές > 0 και μαθητές <= 200

Αν μαθητές <= 20
 τότε κόστος = μαθητές * 5
 αλλιώς
 Αν μαθητές <= 80
 τότε κόστος = μαθητές * 4
 αλλιώς κόστος = μαθητές * 3

Αν κόστος > 160
 τότε
 Αρχή
 έκπτωση = 5/100 * κόστος
 τελικό κόστος = κόστος - έκπτωση
 Εμφάνισε τελικό κόστος, έκπτωση
 Τέλος

αλλιώς Εμφάνισε “ΔΕΝ ΔΙΚΑΙΟΥΣΤΕ ΕΚΠΤΩΣΗ”

Τέλος

ΘΕΜΑ Δ

Program thema4;

var

plithos: integer;
eponymo,eponymo_max: string;
B1,B2,B3,MO,max: real;

begin

max := -1;
plithos := 0;
readln (eponymo);
while eponymo <> “ΤΕΛΟΣ” do

begin

readln(B1,B2,B3);
MO := (B1+B2+B3)/3;

if MO >= 7

then writeln(eponymo,MO);
else plithos := plithos + 1;

if MO > max then

begin

max := MO;
eponymo_max := eponymo;

end;

readln (eponymo);

end;

writeln(eponymo_max);

writeln(plithos);

end.