

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΦΥΛΛΑΔΙΟ 2

Στην επίλυση προβλημάτων μέσω αλγορίθμων, υπάρχουν 3 διαφορετικοί διακριτοί ρόλοι:

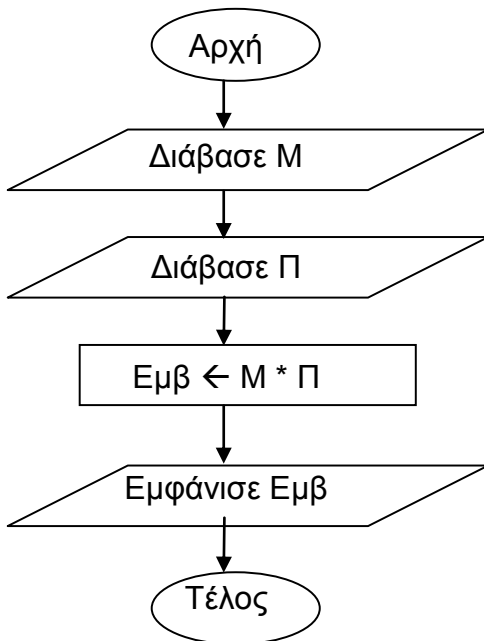
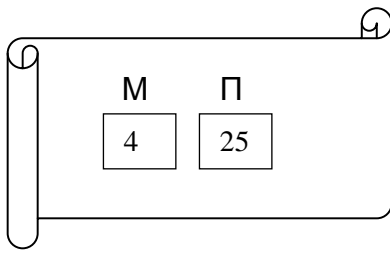
Ο λύτης, αυτός που καλείται να αντιμετωπίσει το πρόβλημα σχεδιάζοντας τον αλγόριθμο.

(π.χ. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ)

Ο εκτελεστής, αυτός που εφαρμόζει πιστά τις εντολές του αλγορίθμου που έφτιαξε ο λύτης.

(π.χ. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ)

Ο χρήστης, αυτός που ενεργοποιεί τον αλγόριθμο, καλώντας τον εκτελεστή να λύσει, όποτε θέλει, το πρόβλημα (π.χ. ΧΡΗΣΤΗΣ Η/Υ)



Εντολή Διάβασε M

(στην περίπτωση που εκτελεστής είναι ο Η/Υ). Όταν έρθει η σειρά της εντολής Διάβασε M να εκτελεστεί από τον Η/Υ τότε ο Η/Υ περιμένει από τον χρήστη να πληκτρολογήσει μια τιμή (έναν αριθμό). Όταν ο χρήστης πληκτρολογήσει τον αριθμό ο Η/Υ ΔΙΑΒΑΖΕΙ τον αριθμό και τον αποθηκεύει σε μια μεταβλητή που ονομάζεται M. (π.χ. αν ο χρήστης πληκτρολογήσει τον αριθμό 4 ο Η/Υ εισάγει τον αριθμό 4 στην μεταβλητή M και πλέον η M περιέχει τον αριθμό 4)

Εντολή Εμβ ← M * Π

(στην περίπτωση που εκτελεστής είναι ο Η/Υ). Οι μεταβλητές M και Π περιέχουν δύο αριθμούς. (π.χ. η μεταβλητή M περιέχει τον αριθμό 4 και η μεταβλητή Π τον αριθμό 25). Ο Η/Υ πολλαπλασιάζει το περιεχόμενο των μεταβλητών M και Π (δηλαδή $4 * 25 = 100$) και το αποτέλεσμα το εισάγει στην μεταβλητή Εμβ (δηλαδή η μεταβλητή Εμβ περιέχει πλέον τον αριθμό 100)

Εντολή Εμφάνισε Εμβ

(στην περίπτωση που εκτελεστής είναι ο Η/Υ). Στην οθόνη του Η/Υ εμφανίζεται το περιεχόμενο της μεταβλητής Εμβ (π.χ. ο αριθμός 100)

