

Εφαρμογές Πληροφορικής Α' Λυκείου – Ερωτήσεις Θεωρίας

Γενικές ερωτήσεις Σωστού-Λάθους

1. Με το προγραμματιστικό περιβάλλον App Inventor αναπτύσσουμε εφαρμογές για φορητές συσκευές που έχουν λειτουργικό σύστημα Windows (Λ - Android)
2. Στο προγραμματιστικό περιβάλλον App Inventor έχουμε τη δυνατότητα εκτέλεσης της εφαρμογής μας στον προσομοιωτή (Emulator) φορητής συσκευής (Σ)
3. Το Alice είναι ένα δισδιάστατο (2D) περιβάλλον προγραμματισμού (Λ - 3D)
4. Ο χρήστης μιας ιστοσελίδας του «απλού» Παγκόσμιου Ιστού ή WEB 2.0 απλώς κάνει «παθητική» ανάγνωση του περιεχομένου της χωρίς να μπορεί να το επεξεργαστεί. (Λ – WEB 1.0)
5. Τα ιστολόγια είναι χαρακτηριστικό παράδειγμα Web 2.0 υπηρεσίας (Σ)
6. Μια ιστοσελίδα του WEB 2.0 επιτρέπει στους χρήστες της να αλληλεπιδρούν και να συνεργάζονται στο πλαίσιο μιας εικονικής κοινότητας (ενός εικονικού κοινωνικού δικτύου) δημιουργώντας οι ίδιοι το περιεχόμενο. (Σ)
7. Η σύνταξη ενός εγγράφου HTML μπορεί να πραγματοποιηθεί μόνο με τη χρήση ειδικού προγράμματος (Λ – π.χ. το Word δημιουργεί έγγραφο HTML)
8. Το LinkedIn είναι ένας ιστοχώρος επαγγελματικής κοινωνικής δικτύωσης (Σ)
9. Το Facebook είναι ιστολόγιο (blog) (Λ – μέσο κοινωνικής δικτύωσης)
10. Ο Δούρειος ίππος (Trojan horse) είναι κακόβουλο πρόγραμμα μεταμφιεσμένο σε θεμιτό λογισμικό (π.χ. παιχνίδι) (Σ)

Κεφάλαιο 7

1. Τι είναι το περιβάλλον App Inventor; (7.1)
2. Από ποιες δύο καρτέλες αποτελείται η κλασική δομή του περιβάλλοντος του App Inventor (περιγράψτε συνοπτικά)
3. Σύντομη περιγραφή του αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού (7.2)
4. Τι είναι το περιβάλλον Alice; (7.2)

Παράγραφος 9.3

5. Να κάνετε την αντιστοίχιση: (9.3)

Ιστός	Χαρακτηριστικά
1. World Wide Web (Παγκόσμιος Ιστός)	α. Επιτρέπει στους χρήστες της να αλληλεπιδρούν και να συνεργάζονται στο πλαίσιο μιας εικονικής κοινότητας δημιουργώντας οι ίδιοι το περιεχόμενο
2. Web 2.0 – Διαδραστικός Ιστός	β. Ενοποιεί τον Ιστό των χρηστών, τον σημασιολογικό ιστό και προηγμένα μέσα μετάδοσης της πληροφορίας όπως τρισδιάστατη (3D) απεικόνιση και εικονική πραγματικότητα
3. Web 3.0 – Σημασιολογικός Ιστός	γ. Στατικές ιστοσελίδες που κατασκευάζονταν μία φορά και δεν ανανεώνονταν, παρά μόνο ίσως με κάποια ενότητα ανακοινώσεων μέσα από συγγραφή κώδικα HTML
4. Web X.0 – Εκτεταμένος (eXtended) Ιστός	δ. Συνδέει σημασίες και νοήματα αντί για πληροφορίες, επιχειρεί να φέρει στον χρήστη τις πληροφορίες που ζητάει χωρίς αυτός να πρέπει να τις μετατρέψει σε μορφή που να καταλαβαίνει ο υπολογιστής

Κεφάλαιο 10

6. Αναφέρετε και περιγράψτε συνοπτικά τρεις βασικές υπηρεσίες του Διαδικτύου (10.1)
7. Τι είναι οι εφαρμογές Διαδικτύου (web applications) και ποια τα πλεονεκτήματά τους; (10.2)

Κεφάλαιο 11

8. Σύντομη περιγραφή της γλώσσας HTML (11.1)
9. Σύντομη περιγραφή της γλώσσας CSS (11.4)

Κεφάλαιο 13

10. Αναφέρετε τρία βασικά χαρακτηριστικά των εφαρμογών νέφους (13.1)

11. Κάντε την αντιστοίχιση: (13.2)

Μοντέλο υπηρεσιών νέφους	Χαρακτηριστικά
1. SaaS (Software as a service) – Λογισμικό ως υπηρεσία νέφους	α. Παροχή υπολογιστικών πλατφόρμων για προγραμματιστές επιτρέποντας τη γρήγορη ανάπτυξη εφαρμογών διαδικτύου
2. PaaS (Platform as a service) – Πλατφόρμα ως υπηρεσία νέφους	β. Παροχή υπολογιστικών πόρων σε ειδικούς διαχείρισης δικτύων και υπολογιστικών συστημάτων
3. IaaS (Infrastructure as a service) – Υποδομές ως υπηρεσία νέφους	γ. Παροχή εφαρμογών χωρίς εγκατάσταση λογισμικού και απευθύνεται σε όλους τους χρήστες. Οι εφαρμογές είναι διαθέσιμες μέσω διεπαφών διαδικτύου όπως ένας φυλλομετρητής

12. Περιγράψτε την υπηρεσία αποθήκευσης αρχείων στο υπολογιστικό νέφος και τα πλεονεκτήματά της (13.3)

13. Κάντε την αντιστοίχιση: (13.3)

Υπηρεσία	Είδος υπηρεσίας
1. Dropbox	α. Συνεργατική επεξεργασία αρχείων
2. Animoto	β. Αποθήκευση αρχείων στο υπολογιστικό νέφος
3. Google Drive	γ. Δημιουργία βίντεο στο σύννεφο

Παράγραφος 14.2

14. Ποιες είναι οι δύο κύριες κατηγορίες επικοινωνίας ανάλογα με τη χρονική στιγμή κατά την οποία η επικοινωνία αυτή πραγματοποιείται. Σύντομη περιγραφή (14.2)

15. Αναφέρετε τρεις συνεργατικές εφαρμογές υπηρεσιών νέφους (14.2)

Κεφάλαιο 15

16. Τι είναι το Κοινωνικό Δίκτυο; (15.1)

17. Περιγράψτε σύντομα τι περιλαμβάνει η δικτύωση σε ένα Κοινωνικό Δίκτυο (15.1)

18. Περιγράψτε σύντομα δύο δημοφιλή μέσα ή ιστοσελίδες Κοινωνικής Δικτύωσης (Social Networks) (15.2)

19. Τι είναι ένα Ιστολόγιο (Blog); (15.2)

20. Τι είναι τα wikis (σύντομη περιγραφή); Αναφέρετε ένα παράδειγμα wiki. (15.2)

21. Αναφέρετε και περιγράψτε σύντομα τρία πλεονεκτήματα της χρήσης των Κοινωνικών Δικτύων (15.3)

22. Αναφέρετε και περιγράψτε σύντομα τρία μειονεκτήματα της χρήσης των Κοινωνικών Δικτύων (15.3)

Κεφάλαιο 16

23. Αναφέρετε και περιγράψτε σύντομα τρία είδη κακόβουλο λογισμικού (16.1)

24. Αναφέρετε τρεις τρόπους προστασίας από κακόβουλο λογισμικό (16.1)

25. Αναφέρετε τρία πλεονεκτήματα των ηλεκτρονικών συναλλαγών (16.2)

26. Ποιοι είναι οι κίνδυνοι από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πολλών χρηστών που παίζονται μέσω του Διαδικτύου; (16.2)

27. Ποιοι είναι οι κίνδυνοι από τα επιβλαβή ή ανεπιθύμητα μηνύματα e-mail; (16.2)

28. Αναφέρετε δύο συμβουλές για τη σωστή αξιολόγηση των πληροφοριών του Διαδικτύου (16.3)

29. Αναφέρετε τρία μειονεκτήματα χρήσης πειρατικού λογισμικού (16.3)

30. Ποια δεδομένα θεωρούνται προσωπικά; Αναφέρετε τρεις δραστηριότητες στο Διαδίκτυο που βασίζονται στην επεξεργασία τους (16.4)

31. Αναφέρετε τρεις συμβουλές για την προστασία των προσωπικών μας δεδομένων στο Διαδίκτυο (16.4)