**Ερωτήσεις Α Λυκείου**

**Κεφάλαιο 16**

1. Ποια είναι τα οφέλη από τις ηλεκτρονικές συναλλαγές αναφέροντας ένα παράδειγμα για το καθένα
2. Τι εννοούμε όταν λέμε αξιοπιστία συναλλαγών στο διαδίκτυο και ποιες παράμετροι την διασφαλίζουν
3. Τι γνωρίζετε για την πειρατεία λογισμικού
4. Επιβλαβή ή ανεπιθύμητα μηνύματα e-mail.
5. Τι εννοουμε οταν λεμε ηλεκτρονικές συναλλαγες και πως διασφαλίζονται.
6. Τρόποι προστασίας από κακόβουλο λογισμικό.
7. Είδη κακόβουλου λογισμικού.
8. Τι ειναι τα προσωπικά δεδομένα και ποιες είναι οι δραστηριότητες στο διαδικτυο που τα βαζουν σε κινδυνο.
9. Κίνδυνοι από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πολλών χρηστών που παίζονται μέσω του Διαδικτύου.
10. Τι γνωρίζετε για τα πνευματικά δικαιώματα.
11. Αξιολόγηση των διαθέσιμων αναρτημένων πληροφοριών στο διαδίκτυο και πρακτικές συμβουλές που πρέπει να ακολουθούμε
12. Προστασία προσωπικών δεδομένων στο διαδίκτυο.

**Κεφάλαιο 7**

1. Ο Designer για τον προγραμματισμό στο App Inventor αποτελείται από 4 κύρια πλαίσια. Ποια είναι αυτά; Πως ακριβώς χρησιμοποιούνται.
2. Πως ενεργεί η εντολή **Initialize** global b2 to 5

**Set** global b2 **to get** global b2 **+ 7**

1. Πως ενεργεί η εντολή **Set global** b1 **to Random Integer from** 1 to 20

**set label.text to get global b1**

1. Πως ενεργεί η εντολή **Initialize** global x to true

**When** Button1.click **do**

**set image1.visible to get global x**

**set image1.visible to not get global x**

**set global x to get global x**

1. Πως ενεργεί η εντολή **Initialize** global b2 to 6

**set image1.picture to join get global x**

**“.png”**

1. Πως ενεργεί η εντολή **If get global** mo >= 10 **then**

**Set label1.text to “**ΠΡΟΑΓΕΣΑΙ!!!!!!”

1. Πως ενεργεί η εντολή **Set global** Sum **to get** global b1**+ get** global b**2+ get** global b3
2. Πως ενεργεί η εντολή **Set global Α to textbox1.text**
3. Πως ενεργεί η εντολή **Set global B to 15**

**set textbox1.text to get global** B

1. Πως ενεργεί η εντολή **when button1.touchUp do**

**set imageSprite1.picture to sleepydog.png**

1. Πως ενεργεί η εντολή  **when resetButton.click do**

**set global score to 0**

**set scoreLabel.text to join “Score:”**

**get global score**

1. Πως ενεργεί η εντολή

**when cambas1.touchDown do (x,y)**

**call gogBarkingsound.play**

**set imageSprite1.picture to angrydog.png**

**cal dogsprite.pointDirection x get x**

**y get y**

**set dogsprite.speed to 40**

1. Πως ενεργεί η εντολή

**if get global x >=18 and global x <=20 then**

**set label1.text to “Μπραβο...Αριστα”**

**set label2.text to join “ο βαθμος σου ειναι:”**

**get global x**

1. Πως ενεργεί η εντολή **Initialize** global x to 0

**When** Button5.click **do**

**Set global** x **to get global x + Random Integer from** 1 to 12

1. Πως ενεργεί η εντολή

**Set global** a **Random Integer from** 1 to 10

**Set global** b **Random Integer from** 1 to 10

**if get global a =get global b then**

**call** sound1.play

**else call** sound2.play

1. Πως ενεργεί η εντολή

**if textbox1.text = textbox2.texτ then**

**set label1.text to “συμφωνία κωδικών!!!!”**

1. Πως ενεργεί η εντολή
2. Πως ενεργεί η εντολή

**When** Button1.touchDown **do**

**set image1.visible to false**

call camvas1.clear

**set label1.visible to true**

1. Πως ενεργεί η εντολή

**if get global dice1 =6 and global dice2 =6 then**

**set label1.text to “κέρδισες!!!!”**

**set global score to get global score + 1**

**set label2.text to join “Σκορ:”**

**get global score**