

Φύλλο εργασίας – Εισαγωγή στη Java

Ενότητα: Βασικά στοιχεία προγραμματισμού Java

Διάρκεια: ~60 λεπτά

Επίπεδο: Αρχάριος

Ομάδα-στόχος: Κωφοί νέοι που μαθαίνουν προγραμματισμό και λογική

Μέρος 1 — Προθέρμανση (Κατανόηση των Βασικών)

1. Αντιστοιχίστε τη λέξη με τη σημασία της:

Λέξη	Απάντηση	Σημασία
Μεταβλητή	[]	Ένα εργαλείο που μεταφράζει τον κώδικά σας, ώστε ο υπολογιστής να μπορεί να τον εκτελέσει
Κλάση	[]	Μια καθορισμένη θέση αποθήκευσης δεδομένων (όπως ένας αριθμός ή ένα κείμενο)
System.out.println	[]	Ένα σχέδιο για τη δημιουργία αντικειμένων (όπως ένα σχέδιο για ένα σπίτι)
Μεταγλωττιστής	[]	Η εντολή που χρησιμοποιείται για την εκτύπωση κειμένου ή αποτελεσμάτων στην οθόνη

Γράψτε τις απαντήσεις σας (1–4): 1 → _____, 2 → _____, 3 → _____, 4 → _____

2. Κυκλώστε τη σωστή απάντηση:

Οι προγραμματιστές χρησιμοποιούν Java επειδή είναι:

- A. Μόνο για την κατασκευή έντυπων βιβλίων
- B. Μια δημοφιλής γλώσσα για εφαρμογές, backend web και παιχνίδια
- C. Χρησιμοποιείται για τη σχεδίαση εικόνων σε χαρτί

Answer: _____

Μέρος 2 — Πρακτική: Δομή «Ας κωδικοποιήσουμε».

```

Main.java

1 public class Main {
2
3     // This is the main method
4     public static void main(String[] args) {
5
6         // Print to the screen
7         System.out.println("Hello, World!");
8
9     }
10 }

```

Εικόνα 1: Δομή κώδικα Java

Εργαστείτε σε ζευγάρια. Χρησιμοποιήστε τον διαδικτυακό επεξεργαστή (π.χ. JDoodle) για να γράψετε το πρώτο σας πρόγραμμα.

Ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα για να συμπληρώσετε τον κώδικα:

Βήμα	Εργασία	Έννοια Java
1	Δημιουργία του κύριου container για τον κώδικά σας	<code>class Main { ... }</code>
2	Δημιουργήστε το σημείο εκκίνησης όπου ξεκινά το πρόγραμμα	<code>public static void main(String[] args)</code>
3	Δημιουργία μεταβλητής για αποθήκευση ονόματος	<code>String name = "Maria";</code>

4	Εκτύπωση μηνύματος στην οθόνη	<code>System.out.println("Hello " + name);</code>
---	-------------------------------	---

Συμπληρώστε τον παρακάτω κώδικα:

Συμπληρώστε τα μέρη που λείπουν με βάση τον παραπάνω πίνακα.

```
public _____ Main {  
    public static void _____(String[] args) {  
        String name = "_____"; // Write your name here  
        System.out._____("Hello " + name);  
    }  
}
```

Μέρος 3 — Δραστηριότητα πρακτικής εφαρμογής: "Λογικός Έλεγχος"

Σενάριο: Θέλετε να φτιάξετε μια απλή αριθμομηχανή.

Εργασία: Σχεδιάστε τα βήματα (αλγόριθμος) πριν γράψετε τον κώδικα.

1. Επιλέξτε μία μαθηματική πράξη:

☐ Πρόσθεση (+)

☐ Αφαίρεση (-)

☐ Πολλαπλασιασμός (*)

2. Σχεδιάστε τις μεταβλητές σας:

- Αριθμός 1: (π.χ., 10) _____
- Αριθμός 2: (π.χ., 5) _____

3. Γράψτε ή σχεδιάστε τη λογική:

(Πώς θα υπολογίσει το πρόγραμμα την απάντηση;)

4. Bonus Πρόκληση:

Αν θέλατε να εκτυπώσετε "Σωστό!" εάν η απάντηση είναι 15, ποια εντολή θα χρησιμοποιούσατε;

(Συμβουλή: σκεφτείτε συνθήκες όπως η `if`)

Μέρος 4 — Γρήγορο κουίζ

Ερώτηση	Επιλέξτε τη σωστή απάντηση
1. Ποιο εργαλείο εκτελεί κώδικα Java στο πρόγραμμα περιήγησης;	☐ Photoshop ☐ JDoodle ☐ Microsoft Word
2. Τι επιτρέπει στον κώδικα να λαμβάνει αποφάσεις;	☐ Loops ☐ If-Else Statements ☐ Printer
3. Ποια γραμμή εκτυπώνει σωστά το κείμενο;	☐ <code>print("Hello");</code> ☐ <code>System.out.println("Hello");</code> ☐ <code>echo "Hello"</code>
4. Τι είναι το "int";	☐ A whole number (e.g., 5) ☐ A text message ☐ An internet link

Μέρος 5 — Αναστοχασμός

Τι μάθατε για την Java σήμερα;

Τι ήταν δύσκολο για εσάς (π.χ. να θυμάστε ερωτηματικά ;);

Πού βλέπετε να χρησιμοποιείται η Java στον πραγματικό κόσμο;

Σημείωση δασκάλου

Αυτό το φύλλο εργασίας εστιάζει στη δομή και τη λογική της σύνταξης.

- Ενθαρρύνετε τους μαθητές να ελέγχουν για ερωτηματικά στο τέλος των γραμμών (ένα συνηθισμένο λάθος).

2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

- Για το Μέρος 2, ζητήστε από τους μαθητές να εκτελέσουν τον κώδικά τους σε JDoodle.com για να δουν την άμεση έξοδο.