

ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ 2022-2023

1ο ΕΠΑΛ ΖΩΓΡΑΦΟΥ

ΤΑΞΗ:

Γ ΤΑΞΗ

ΤΜΗΜΑ:

Γ ΠΛ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ/ΤΡΙΑ :

ΠΛΥΤΑ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ

ΕΤΗΣΙΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΔΙΔΑΚΤΕΑΣ ΥΛΗΣ

Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών: Φ2/141426/Δ4/10-9-2015 (ΦΕΚ 2010/Β/16-9-2015)

ΒΙΒΛΙΑ:

1

Ειδικά θέματα στον Προγραμματισμό Υπολογιστών

Βραχνός Ε., Κουρέτας Ι., Μακρυγιάννης Π.,

Παραδείση Α.

Α' ΤΕΤΡΑΜΗΝΟ

A/A	ΜΗΝΑΣ	ΕΒΔΟΜΑΔ	ΚΕΦΑΛΑΙΟ-ΕΝΟΤΗΤΑ/ΠΑΡΑΓΡΑΦΟΣ	ΩΡΕΣ	ΥΛΟΠΟΙΗΣ
	ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ				
1		1η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Εισαγωγή στον Αντικειμενοστρεφή Προγραμματισμό .	4	
2		2η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Εισαγωγή στον Αντικειμενοστρεφή Προγραμματισμό .	4	
	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ				
3		3η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Βασικά στοιχεία της γλώσσας	4	
4		4η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Αντικείμενα και Μέθοδοι 3.1 Συμβολοσειρές 3.2 Δημιουργία Αντικειμένων 3.3 Κλήση μεθόδων των αντικειμένων	4	
5		5η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Αντικείμενα και Μέθοδοι 3.4 Κλήση Στατικών Μεθόδων 3.5 Δημιουργία των δικών μας μεθόδων 3.6 Αναφορές και Πέρασμα Παραμέτρων 3.7 Τύποι Επιστροφής	4	
6		6η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Αντικείμενα και Μέθοδοι 3.8. Μέθοδοι και Κληρονομικότητα 3.9 Καθοδήγηση από γεγονότα	4	
	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ				

7	7η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Αντικείμενα και Μέθοδοι 3.10. Πίνακες Επανάληψη Κεφαλαίου	4
8	8η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός 4.0 Η βιβλιοθήκη JTF της ACM 4.1. Ορισμός Σύνθετων τύπων – κλάσεων 4.2. Κατασκευαστές και καταστροφείς	4
9	9η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός 4.4. Κληρονομικότητα 4.5. Υπερφόρτωση 4.6. Πολυμορφισμός 4.7. Διασυνδέσεις (Interfaces) 4.8. Πακέτα (packages) 4.9. Η αξία της αφαίρεσης	4
10	10η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ	4
ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ			
11	11η	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Προγραμματισμός οδηγούμενος από γεγονότα 5.1. Σχεδιασμός απλής γραφικής διεπαφής 5.2. Δημιουργία πλαισίων διαλόγου για είσοδο και έξοδο δεδομένων 5.3. Προγραμματισμός οδηγούμενος από γεγονότα	4
12	12η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Προγραμματισμός οδηγούμενος από γεγονότα 5.4. Διαχειριστές γεγονότων 5.5. Δραστηριότητες (1-3)	4
13	13η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Προγραμματισμός οδηγούμενος από γεγονότα 5.5. Δραστηριότητες (4-7)	4
ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ			

14	14η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Βάσεις Δεδομένων 6.1. Δημιουργία μιας βάσης δεδομένων 6.2. Σύνδεση με τη βάση δεδομένων	4
15	15η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Βάσεις Δεδομένων 6.3. Θέτοντας Ερωτήσεις στην Βάση δεδομένων 6.4. Δραστηριότητες (1,2)	4
16	16η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Βάσεις Δεδομένων 6.4. Δραστηριότητες (3,4)	4
ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ			
17	17η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Δικτυακός Προγραμματισμός	4
18	18η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Ανάπτυξη Ολοκληρωμένης Εφαρμογής 8.1. Ανάλυση Απαιτήσεων 8.2. Αντικειμενοστρεφής Σχεδίαση 8.3. Διάγραμμα Κλάσεων 8.4. Το μοντέλο σχεδιασμού Model-View-Controller 8.5. Ορισμός των διεπαφών των κλάσεων	4
19	19η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Ανάπτυξη Ολοκληρωμένης Εφαρμογής 8.6. Δημιουργία της Βάσης Δεδομένων 8.7. Υλοποίηση των μεθόδων διασύνδεσης με τη βάση 8.8. Υλοποίηση της γραφικής διεπαφής	4
20	20η	ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ Ανάπτυξη Ολοκληρωμένης Εφαρμογής 8.9. Ολοκλήρωση της εφαρμογής 8.10. Έλεγχος της Εφαρμογής 8.11. Τεκμηρίωση της Εφαρμογής	4
ΜΑΡΤΙΟΣ			

21	21η	ΕΝΟΤΗΤΑ 2α ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ (APPS) ΓΙΑ ANDROID Γνωριμία με προγραμματιστικά περιβάλλοντα για το Android Εισαγωγή στις Android Εφαρμογές (Apps)	4
22	22η	ΕΝΟΤΗΤΑ 2α ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ (APPS) ΓΙΑ ANDROID Εισαγωγή στη Σχεδίαση διεπαφής Χρήστη και αλληλεπίδρασή της με το χρήστη Προγραμματίζοντας σε Java για το Android	4
23	23η	ΕΝΟΤΗΤΑ 2α ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ (APPS) ΓΙΑ ANDROID Πόροι εφαρμογής (App) Δηλωτικό Έργου	4
24	24η	ΕΝΟΤΗΤΑ 2α ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ (APPS) ΓΙΑ ANDROID Δεδομένα εφαρμογής Εκτέλεση και εκσφαλμάτωση	4
25	25η	ΕΝΟΤΗΤΑ 2α ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ (APPS) ΓΙΑ ANDROID Κύκλος ζωής δραστηριότητας (Activity) Συνήθειες συνιστώσες (components) εφαρμογών Android	4
ΑΠΡΙΛΙΟΣ			
26	26η	ΕΝΟΤΗΤΑ 2α ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ (APPS) ΓΙΑ ANDROID Χρησιμοποιώντας δείγματα (samples) Δημοσίευση και κυκλοφορία έργου	4
27	27η	ΕΝΟΤΗΤΑ 2β ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ (APPS) ΜΕ APPINVENTORRR Το προγραμματιστικό περιβάλλον AppInventor2 Σχεδίαση Διεπαφής χρήστη και γεγονότα	4
ΜΑΙΟΣ			
28	28η	ΕΝΟΤΗΤΑ 2β ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ (APPS) ΜΕ APPINVENTORRR Αντικείμενα στο περιβάλλον AppInventor2 Αξιοποίηση υπάρχοντος κώδικα	4
29	29η	ΕΝΟΤΗΤΑ 2β ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ (APPS) ΜΕ APPINVENTORRR Διαχείριση αισθητήρων και άλλων στοιχείων κινητού Εξωτερική Επικοινωνία	4

30	30η	ΕΝΟΤΗΤΑ 2β ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ (APPS) ΜΕ APPINVENTORRR Οργάνωση και διαχείριση δεδομένων Δημοσίευση μιας εφαρμογής	4
----	-----	--	---

Ο/Η Εκπαιδευτικός/τρια

Ο Διευθυντής

H