

Θέμα: **Περισσότερες μορφοποιήσεις Αναφορές και Παραπομπές** Ημερομηνία: / /
 Όνομα μαθητή/τριας: Τμήμα:

Στόχοι : Στο τέλος του φύλλου εργασίας θα πρέπει να μπορείτε να:

1. Προσθέτετε τις κατάλληλες ετικέτες στο κώδικα HTML για να επιτύχετε περισσότερες μορφοποιήσεις στα διάφορα τμήματα του εγγράφου σας.
 Ετικέτες : <sub>, <cite>, <q>, <blockquote>, , <ins>, <code>, <samp>, <pre>, <datetime>, <address>

1. Δημιουργία αρχείου HTML

- Στον υποφάκελο “HTML” που βρίσκεται στον φάκελο σας, να δημιουργήσετε ένα νέο αρχείο κειμένου. Πληκτρολογήστε το κείμενο όπως ακριβώς φαίνεται στις σελίδες 3 και 4.
- 2. Αποθηκεύστε το αρχείο με όνομα “ex04a.html”.**
- 3. Εμφανίστε το αρχείο με τον φυλλομετρητή σας.**
- 4. Θα πρέπει να μοιάζει με την επόμενη εικόνα.**

Προγραμματισμός Pascal (ΑΨηφιακής Τεχνολογίας και Προγραμματισμού): το πρώτο παράδειγμα

Όπως αναφέρει το βιβλίο του μαθήματος *Προγραμματισμός Υπολογιστών* "Η γλώσσα PASCAL σχεδιάστηκε από τον Nicklaus Wirth" και "Πήρε το όνομά της προς τιμή του μαθηματικού και φιλοσόφου Blaise Pascal".

Περιγραφή

Το πρώτο παράδειγμα προγραμματισμού σε Pascal είναι ένα απλό πρόγραμμα το οποίο απλά εμφανίζει στο τερματικό εντολών το μήνυμα "Μπράβο στους μαθητές του ΘΗΨ1!"

Μεταδεδομένα

Δυσκολία: Αρχάριοι - Προχωρημένοι
 Προγραμματιστής: Θάλης Μολύσιος
 Υλοποίηση: Παρασκευή, 23 Δεκεμβρίου 2016, 09:40
 Τόπος:
 Β' Τεχνική Σχολή,
 Λεμεσός,
 Κύπρος.

Ο κώδικας του προγράμματος

```

program hello;
begin
  writeln('Μπράβο στους μαθητές του ΘΗΨ1!');
end.
```

Παρατηρήσεις

Σχετικά με τη δήλωση program της γραμμής 1 το βιβλίο αναφέρει:

8.3.1 Επισκεφαλίδα (σελίδα 76)
 Ένα πρόγραμμα Pascal αρχίζει με τη λέξη **program** που ακολουθείται από το όνομα του προγράμματος και μια λίστα με τα ονόματα αρχείων τα οποία μπορεί να είναι προαιρετικά μονάδες εισόδου/εξόδου ή τα αρχεία που θα χρησιμοποιήσει κατά την εκτέλεσή του.

Σχετικά με τη δήλωση begin ... end. των γραμμών 2,4 το βιβλίο αναφέρει:

8.3.3 Κύριο Πρόγραμμα (σελίδα 78)
 Η λέξη **begin** (αρχή) δηλώνει την αρχή των εντολών του προγράμματος που εκτελεί ο υπολογιστής, δηλαδή το κύριο πρόγραμμα, ενώ η λέξη **end** (τέλος) δηλώνει το τέλος του προγράμματος.

Η δήλωση **writeln** της γραμμής 3 εμφανίζει το όρισμά της στο αρχείο εξόδου του προγράμματος, το οποίο στην περίπτωση αυτή είναι το τερματικό.

Διαδικασία

.....

5. Επεξηγηματικές σημειώσεις:

2. Η ετικέτα **<sub>** στη γραμμή 12 θα προκαλέσει την εμφάνιση της Φράσης «Ψηφιακής Τεχνολογίας και Προγραμματισμού» ως δείκτη του «Α».
3. Στις γραμμές 14-15 το στοιχείο **cite** (ετικέτες **<cite> ... </cite>**) χρησιμοποιείται για να κάνουμε μια αναφορά σε κάποια πηγή, ενώ το στοιχείο **q** (**<q> ... </q>**), στις γραμμές 16-17, για να παραθέσουμε ένα σύντομο απόσπασμα από τη συγκεκριμένη πηγή. Για μεγαλύτερες αναφορές, ή όταν θέλουμε η αναφορά και το κείμενο του αποσπάσματος να αποτελούν μία ενότητα που ξεχωρίζει, λόγω της αύξησης της αριστερής εσοχής της παραγράφου, εκμεταλλευόμαστε την ετικέτα **<blockquote>** (γραμμές 36-41).
4. Όταν θέλουμε να κάνουμε διακριτή μια διαγραφή χρησιμοποιούμε τις ετικέτες ** ... ** (γραμμή 23). Όταν θέλουμε να δείξουμε ότι κάτι έχει εισαχθεί χρησιμοποιούμε τις ετικέτες **<ins> ... </ins>** (γραμμή 24). Για να εισάγουμε ημερομηνία ή και ώρα χρησιμοποιούμε το στοιχείο **datetime** (γραμμή 25), ενώ για ταχυδρομικές διευθύνσεις το στοιχείο **address** (γραμμή 26).
5. Για να αναφερθούμε σε κώδικα ή εντολές, καλό είναι να χρησιμοποιούμε τις ετικέτες **<code> ... </code>** (γραμμή 35) οι οποίες επιπλέον αλλάζουν τη μορφή των χαρακτήρων σε στυλ γραφομηχανής, χρησιμοποιώντας γραμματοσειρές όπου ο κάθε χαρακτήρας έχει το ίδιο πλάτος, γνωστές και ως monospace. Το ίδιο συμβαίνει και όταν χρησιμοποιούμε τις ετικέτες **<samp> ... </samp>** (γραμμές 60-65), με τις οποίες μπορούμε να επισημάνουμε για παράδειγμα ένα κείμενο που εμφανίζεται σε ένα τερματικό. Τόσο η **code** όσο και η **samp** εισάγουν το περιεχόμενό τους στη ροή του κειμένου, ακολουθώντας τον κανόνα της HTML για τα διαστήματα και τις αλλαγές γραμμής. Έτσι πρέπει εμείς να φροντίσουμε για αυτές. Αν όμως έχουμε μια μεγαλύτερη ενότητα κειμένου που θέλουμε να διατηρήσει τη μορφοποίησή της, όπως συμβαίνει λ.χ. με μια ενότητα κώδικα, τότε χρησιμοποιούμε τις ετικέτες **<pre> ... </pre>** (γραμμές 28-33).
6. Χρήσιμη επισήμανση: Γενικά οι γραμματοσειρές χωρίζονται σε monospace και proportional. Στις monospace (π.χ. Courier, Consolas) κάθε χαρακτήρας έχει το ίδιο πλάτος (παρατηρήστε τον κώδικα των παραδειγμάτων αυτών των σημειώσεων). Έτσι λ.χ. οι χαρακτήρες «ι» και «ο» ή οι «1» και «8» καταλαμβάνουν τον ίδιο χώρο. Αυτό μας βοηθά στην ευκολότερη στοίχιση του κειμένου, χωρίς χρήση ειδικών χαρακτήρων, όπως ο χαρακτήρας στηλοθέτη (tab). Στις proportional (π.χ. Arial, Times New Roman) γραμματοσειρές κάθε χαρακτήρας έχει διαφορετικό πλάτος (παρατηρήστε τους χαρακτήρες του κειμένου που διαβάζετε σε αυτή την παράγραφο). Έτσι λ.χ. οι χαρακτήρες «ι» και «ο» ή οι «1» και «8» δεν έχουν το ίδιο πλάτος. Μια διαφορετική κατηγοριοποίηση των γραμματοσειρών είναι σύμφωνα με τη διακόσμησή τους. Έτσι έχουμε τις γραμματοσειρές τύπου serif (π.χ. Times New Roman, Rockwell) οι οποίες έχουν μια μικρή γραμμούλα στις άκρες των βασικών γραμμών τους και τις γραμματοσειρές τύπου sansserif οι οποίες δεν διαθέτουν αυτή τη διακόσμηση (π.χ. Tahoma, Arial).

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <!-- Εμφάνιση 4: Στοιχεία παρουσίασης. Αρχείο p04.html -->
3  <html lang="el-GR">
4  <head>
5  <title>Ένα παράδειγμα στη Pascal</title>
6  <meta charset="utf-8">
7  </head>
8  <body>
9  <h1>Προγραμματισμός Pascal (Ασκήθ>ΘΗV1</sub>)</h1> το πρώτο παράδειγμα</h1>
10 <p>Όπως αναφέρει το βιβλίο του μαθήματος <cite>Προγραμματισμός Υπολογιστών</cite> <q>Η γλώσσα PASCAL σχεδιάστηκε από
11 τον Niklaus Wirth</q> και πήρε το όνομά της προς τιμή του μαθηματικού και φιλοσόφου <q>Blaise Pascal</q>.</p>
12 <h2>Περιγραφή</h2>
13 <p>Το πρώτο παράδειγμα προγραμματισμού σε Pascal είναι ένα απλό πρόγραμμα το οποίο απλά εμφανίζει στο τερματικό εντολών
14 το μήνυμα "Μπράβο στους μαθητές του ΘΗV1!"</p>
15 <h2>Μεταβιβασμένα</h2>
16 <p>Δυσκολία: Αρχάριοι - <del>Προχωρημένοι</del></p>
17 <p>Προγραμματιστές: <ins>Θαλής Μηλισιός</ins></p>
18 <p><datetime>Υλοποίηση: Παρασκευή, 23 Δεκεμβρίου 2016, 09:40.</datetime></p>
19 <p><address>Τόπος: <br>B' Τεχνική Σχολή, <br>Λεμεσός, <br>Κύπρος.</address></p>
20 <h2>Ο κώδικας του προγράμματος</h2>
21 <pre>
22 Program hello;
23 begin
24   writeln('Μπράβο στους μαθητές του ΘΗV1!');
25 end.
26 </pre>
27 <h2>Παρατηρήσεις</h2>
28 <p>Σχετικά με τη δήλωση <code>Program</code> της γραμμής 1 το βιβλίο αναφέρει: <blockquote cite="http://goo.gl/CJqeMb">
29 8.3.1 Επισκευαλίδα (σελίδα 76)<br> Ένα πρόγραμμα Pascal αρχίζει με τη λέξη <strong>program</strong> που ακολουθείται
30 από το <strong>όνομα</strong> του προγράμματος και μια <strong>λίστα</strong> με τα ονόματα αρχείων</strong> τα οποία μπορεί
31 να είναι προαιρετικά μονάδες εισόδου/εξόδου ή τα αρχεία που θα χρησιμοποιήσει κατά την εκτέλεσή του.</blockquote> </p>
32 <p>Σχετικά με τη δήλωση <code>begin ... end.</code> των γραμμών 2,4 το βιβλίο αναφέρει:<blockquote cite="http://goo.gl/CJqeMb">
33 8.3.3 Ξεκίνο Προγράμματος (σελίδα 78)<br> Η λέξη <strong>begin</strong> (αρχή)</strong> δηλώνει την αρχή των εντολών του προγράμματος που
34 εκτελεί ο υπολογιστής, δηλαδή το <strong>κώριο</strong> πρόγραμμα, ενώ η λέξη <strong>end</strong> (τέλος)</strong> δηλώνει το
35 τέλος του προγράμματος.</blockquote></p>
36 <p>Η δήλωση <code>writeln</code> της γραμμής 3 εμφανίζει το όρισμά της στο αρχείο εξόδου του προγράμματος, το οποίο στην
37 περίπτωση αυτή είναι το τερματικό.</p>
38 <h2>Διαδικασία</h2>
39 <p>Χρησιμοποιώντας ένα συντάκτη κειμένου, όπως ο notepad ή ο gedit, πληκτρολογήσαμε τον κώδικα του προγράμματος
40 και τον αποθηκεύσαμε με όνομα <code>p01.pas</code>.</p>
41 <p>Κατόπιν μεταγλώττιζουμε τον κώδικα δίνοντας στο τερματικό την εντολή <code>fpc p01.pas</code></p>
42 <p>Κατά τη μεταγλώττιση θα δούμε κάποια μηνύματα σαν τα ακόλουθα:<br><code>Free Pascal Compiler version 2.6.0-9 [2013/04/14]
43 for i386<br> Copyright (c) 1993-2011 by Florian Klaempfl and others<br>
44 Target OS: Linux for i386<br>
45 Compiling p01.pas<br>
46 Linking hello<br></code></p>
47 <p>Επὶ συνέχεια εκτελούμε τον <code>κώδικα μηχανής</code> που προέκυψε από τη<code>μεταγλώττιση</code> του πηγαίου</code> και τη <code>διασύνδεση</code> του
48 αντικείμενου προγράμματος</code>, δίνοντας στο τερματικό την εντολή <code>./p01</code></p>
49 <p>Τότε θα πρέπει να δούμε στο τερματικό μας το μήνυμα:<br><code>Μπράβο στους μαθητές του ΘΗV1!</code></p>
50 </body>
51 </html>

```