

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

 Σπύρος Γ. Ζυγούρης  
Καθηγητής Πληροφορικής

 **spzygouris@gmail.com**



**You Tube**



spyros georgios zygouris

**VIDEO  
LEARNER**  
FREE INTERNET TEACHING

 YouTube  
**SUBSCRIBE**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

2.1 Μέθοδος Διαίρει και Βασίλευε



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος Διαίρει και Βασίλευε

Binary search

steps: 3



Sequential search

steps: 6



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**

Binary search

steps: 3



Sequential search

steps: 6



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**

Binary search

steps: 3



Sequential search

steps: 7



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**

Binary search

steps: 3



Sequential search

steps: 7



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**

Binary search

steps: 3



Sequential search

steps: 8



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Binary search

steps: 3



Sequential search

steps: 9



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Binary search

steps: 3



Sequential search

steps: 9



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Binary search

steps: 3



Sequential search

steps: 10



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Binary search

steps: 3



Sequential search

steps: 10



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Binary search

steps: 3



Sequential search

steps: 11



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Binary search

steps: 3



Sequential search

steps: 11



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Binary search

steps: 3



Sequential search

steps: 11



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**

Binary search

steps: 0



Sequential search

steps: 0



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**

Binary search

steps: 0



Sequential search

steps: 0



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Binary search

steps: 1



Sequential search

steps: 1



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Binary search

steps: 1



Sequential search

steps: 1



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**

Binary search

steps: 1



Sequential search

steps: 1



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**

Binary search

steps: 1



Sequential search

steps: 1



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Binary search

steps: 2



Sequential search

steps: 2



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**

Binary search

steps: 2



Sequential search

steps: 2



www.penjee.com



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**

Binary search

steps: 2



Sequential search

steps: 2



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**

Binary search

steps: 2



Sequential search

steps: 2



www.penjee.com

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντει**»

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατό



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.**

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

• Ποια **διαδικασία** πρέπει να ακολουθήσει ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



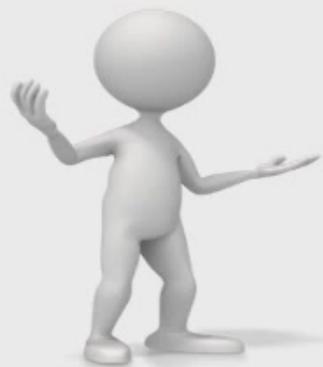
Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια διαδικασία πρέπει να ακολουθήσει ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:  
Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**) να **μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια διαδικασία πρέπει να ακολουθήσει ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
Τι είδους ερωτήσεις πρέπει να κάνει, ώστε να ελαχιστοποιήσει τις προσπάθειες που θα χρειαστούν;



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει τις προσπάθειες που θα χρειαστούν;**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει τις προσπάθειες που θα χρειαστούν;**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό:

**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει τις προσπάθειες που θα χρειαστούν;**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό:

**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει τις προσπάθειες που θα χρειαστούν;**

- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:  
Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**) να **μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει να **ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε να **ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για να **μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αφού θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Διαίρει και Βασίλευε»,



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αφού θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Διαίρει και Βασίλευε»,



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αφού θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Διαίρει και Βασίλευε», οι ερωτήσεις



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αφού θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Διαίρει και Βασίλευε»,  
οι ερωτήσεις πρέπει να είναι τέτοιες,



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αφού θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Διαίρει και Βασίλευε»,

**οι ερωτήσεις πρέπει να είναι τέτοιες,**

**ώστε σε κάθε βήμα να μειώνεται** το πρόβλημα



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αφού θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Διαίρει και Βασίλευε», οι ερωτήσεις πρέπει να είναι τέτοιες,

ώστε σε κάθε βήμα **να μειώνεται το πρόβλημα στο μισό.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αφού θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Διαίρει και Βασίλευε», οι ερωτήσεις πρέπει να είναι τέτοιες,

ώστε σε κάθε βήμα **να μειώνεται το πρόβλημα στο μισό.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

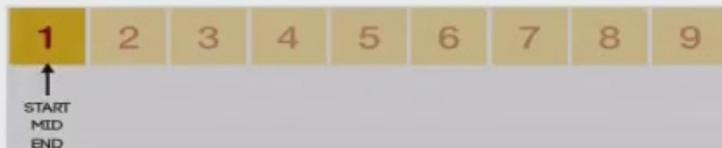
- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αφού θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Διαίρει και Βασίλευε», οι ερωτήσεις πρέπει να είναι τέτοιες,

ώστε σε κάθε βήμα **να μειώνεται το πρόβλημα στο μισό.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αφού θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Διαίρει και Βασίλευε», οι ερωτήσεις πρέπει να είναι τέτοιες,

ώστε σε κάθε βήμα **να μειώνεται το πρόβλημα στο μισό**.



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

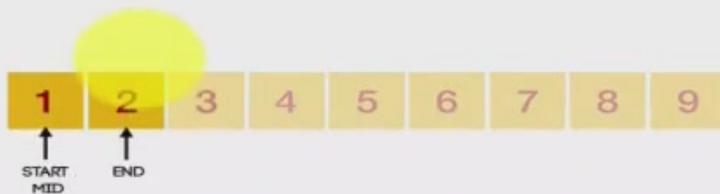
**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αφού θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Διαίρει και Βασίλευε», οι ερωτήσεις πρέπει να είναι τέτοιες, ώστε σε κάθε βήμα **να μειώνεται** το πρόβλημα **στο μισό**.



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

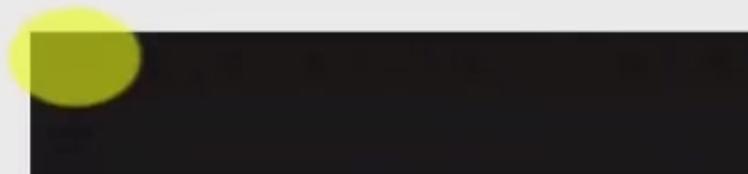
**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αφού θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Διαίρει και Βασίλευε», οι ερωτήσεις πρέπει να είναι τέτοιες, ώστε σε κάθε βήμα **να μειώνεται** το πρόβλημα **στο μισό**.



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

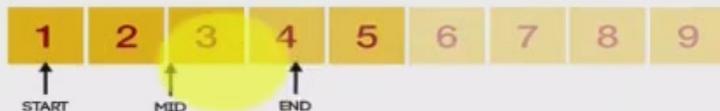
**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αφού θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Διαίρει και Βασίλευε», οι ερωτήσεις πρέπει να είναι τέτοιες, ώστε σε κάθε βήμα **να μειώνεται** το πρόβλημα **στο μισό**.



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

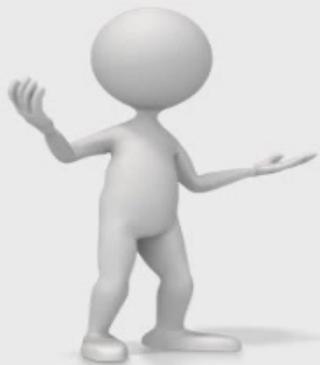
Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αφού θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Διαίρει και Βασίλευε», οι ερωτήσεις πρέπει να είναι τέτοιες, ώστε σε κάθε βήμα **να μειώνεται** το πρόβλημα **στο μισό**.



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αφού θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Διαίρει και Βασίλευε», οι ερωτήσεις πρέπει να είναι τέτοιες, ώστε σε κάθε βήμα **να μειώνεται** το πρόβλημα **στο μισό**.



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

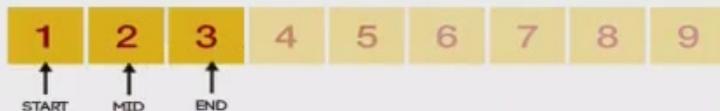
**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αφού θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνική «Διαίρει και Βασίλευε», οι ερωτήσεις πρέπει να είναι τέτοιες, ώστε σε κάθε βήμα **να μειώνεται** το πρόβλημα **στο μισό**.



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

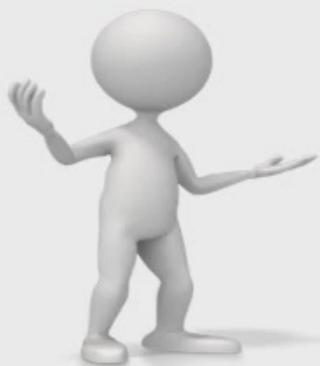
Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

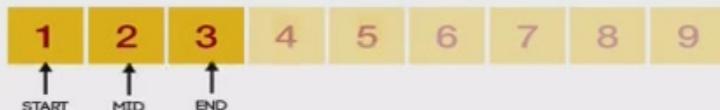
**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επομένως, **ερωτήσεις του τύπου**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

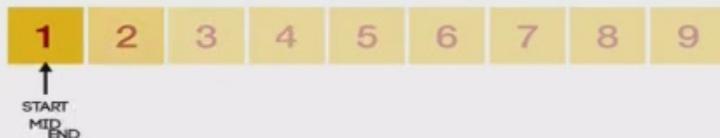
- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επομένως, **ερωτήσεις του τύπου**

**«Ο αριθμός που σκέφτηκες είναι το Χ;» δεν είν**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

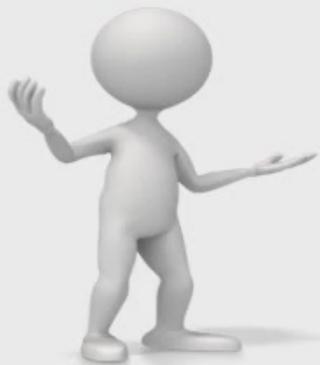
ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επομένως, **ερωτήσεις του τύπου**

**«Ο αριθμός που σκέφτηκες είναι το Χ;» δεν είναι κατάλληλες.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

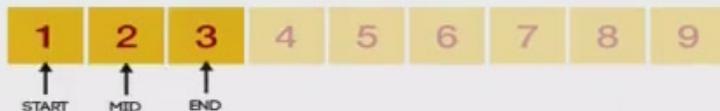
- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επομένως, **ερωτήσεις του τύπου**

**«Ο αριθμός που σκέφτηκες είναι το Χ;» δεν είναι κατάλληλες.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

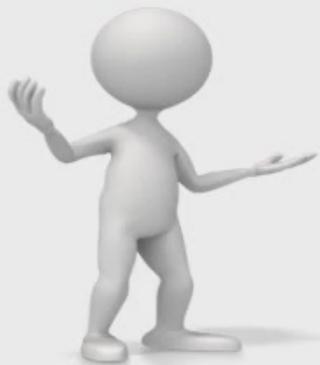
**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

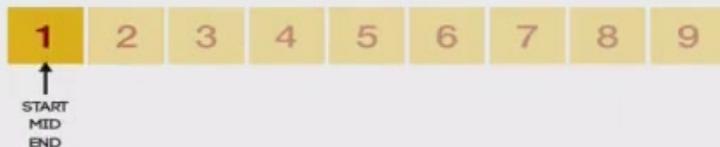
Επομένως, **ερωτήσεις του τύπου**

**«Ο αριθμός που σκέφτηκες είναι το Χ;» δεν είναι κατάλληλες.**

Αντίθετα, ερωτήσεις του τύπου



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

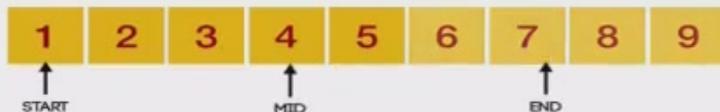
Επομένως, **ερωτήσεις του τύπου**

**«Ο αριθμός που σκέφτηκες είναι το Χ;»** **δεν είναι κατάλληλες.**

**Αντίθετα, ερωτήσεις του τύπου**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επομένως, **ερωτήσεις του τύπου**

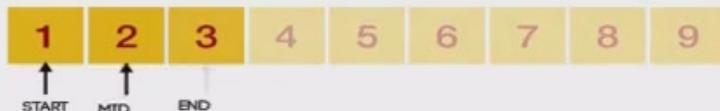
**«Ο αριθμός που σκέφτηκες είναι το Χ;»** δεν είναι κατάλληλες.

Αντίθετα, ερωτήσεις του τύπου

**«Είναι ο αριθμός που σκέφτηκες μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από Χ;»**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επομένως, **ερωτήσεις του τύπου**

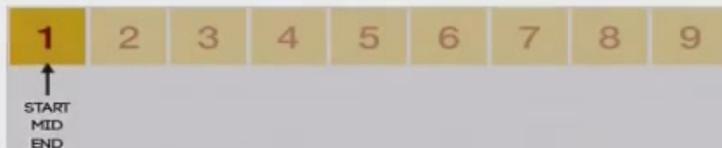
**«Ο αριθμός που σκέφτηκες είναι το Χ;»** δεν είναι κατάλληλες.

Αντίθετα, ερωτήσεις του τύπου

**«Είναι ο αριθμός που σκέφτηκες μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από Χ;»**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επομένως, **ερωτήσεις του τύπου**

**«Ο αριθμός που σκέφτηκες είναι το Χ;»** δεν είναι κατάλληλες.

Αντίθετα, ερωτήσεις του τύπου

**«Είναι ο αριθμός που σκέφτηκες μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από Χ;»**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

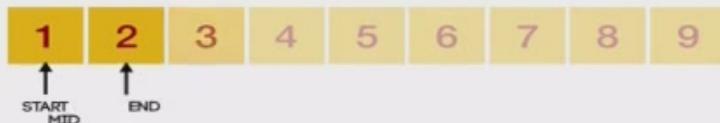
Επομένως, **ερωτήσεις του τύπου**

**«Ο αριθμός που σκέφτηκες είναι το Χ;»** δεν είναι κατάλληλες.

Αντίθετα, ερωτήσεις του τύπου

**«Είναι ο αριθμός που σκέφτηκες μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από Χ;»**

αποκλείουν σε κάθε βήμα έ:



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επομένως, **ερωτήσεις του τύπου**

**«Ο αριθμός που σκέφτηκες είναι το Χ;»** δεν είναι κατάλληλες.

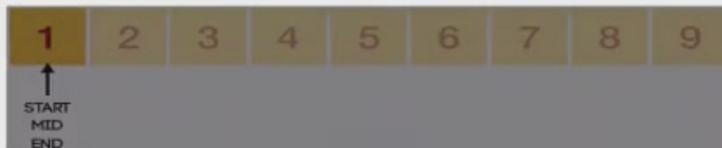
Αντίθετα, ερωτήσεις του τύπου

**«Είναι ο αριθμός που σκέφτηκες μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από Χ;»**

αποκλείουν σε κάθε βήμα ένα μεγάλο πλήθος αριθμών.



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

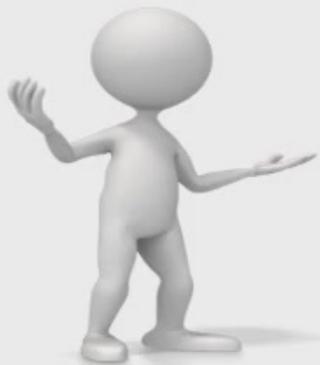
Επομένως, **ερωτήσεις του τύπου**

**«Ο αριθμός που σκέφτηκες είναι το Χ;»** δεν είναι κατάλληλες.

Αντίθετα, ερωτήσεις του τύπου

**«Είναι ο αριθμός που σκέφτηκες μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από Χ;»**

**αποκλείουν σε κάθε βήμα ένα μεγάλο πλήθος αριθμών.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επομένως, **ερωτήσεις του τύπου**

**«Ο αριθμός που σκέφτηκες είναι το Χ;»** δεν είναι κατάλληλες.

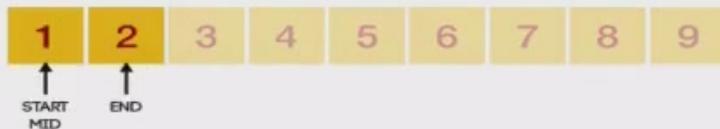
Αντίθετα, ερωτήσεις του τύπου

**«Είναι ο αριθμός που σκέφτηκες μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από Χ;»**

**αποκλείουν σε κάθε βήμα ένα μεγάλο πλήθος αριθμών.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επομένως, **ερωτήσεις του τύπου**

**«Ο αριθμός που σκέφτηκες είναι το Χ;»** δεν είναι κατάλληλες.

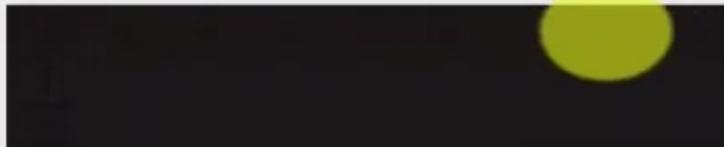
Αντίθετα, ερωτήσεις του τύπου

**«Είναι ο αριθμός που σκέφτηκες μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από Χ;»**

**αποκλείουν σε κάθε βήμα ένα μεγάλο πλήθος αριθμών.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επομένως, **ερωτήσεις του τύπου**

**«Ο αριθμός που σκέφτηκες είναι το X;»** δεν είναι κατάλληλες.

Αντίθετα, ερωτήσεις του τύπου

**«Είναι ο αριθμός που σκέφτηκες μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από X;»**

**αποκλείουν σε κάθε βήμα ένα μεγάλο πλήθος αριθμών.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση γίνεται κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**,



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση γίνεται κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**,



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση γίνεται κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση γίνεται κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**,  
**τότε σε κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση γίνεται κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**,  
**τότε σε κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το πλήθος των αριθμών είναι **ΠΕΡΙΤΤΟ**,



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το πλήθος των αριθμών είναι **ΠΕΡΙΤΤΟ**,



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το πλήθος των αριθμών είναι **ΠΕΡΙΤΤΟ**,

**τότε υπάρχει μεσαίος αριθμός με τον οποίο θα γίνει η σύγκριση.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το πλήθος των αριθμών είναι **ΠΕΡΙΤΤΟ**,

**τότε υπάρχει μεσαίος αριθμός με τον οποίο θα γίνει η σύγκριση.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το πλήθος των αριθμών είναι **ΠΕΡΙΤΤΟ**,

**τότε υπάρχει μεσαίος αριθμός με τον οποίο θα γίνει η σύγκριση.**



παίκτης-1

Για παρό



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

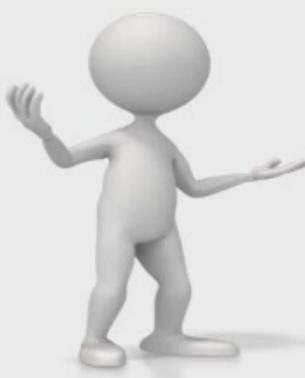
- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το πλήθος των αριθμών είναι **ΠΕΡΙΤΤΟ**,

**τότε υπάρχει μεσαίος αριθμός με τον οποίο θα γίνει η σύγκριση.**

Για παράδειγμα, **αν έχουμε τρεις αριθμούς x, y, z**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το πλήθος των αριθμών είναι **ΠΕΡΙΤΤΟ**, τότε **υπάρχει μεσαίος αριθμός με τον οποίο θα γίνει η σύγκριση**.

Για παράδειγμα, **αν έχουμε τρεις αριθμούς  $x, y, z$**

παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το πλήθος των αριθμών είναι **ΠΕΡΙΤΤΟ**,

τότε **υπάρχει μεσαίος αριθμός με τον οποίο θα γίνει η σύγκριση**.

Για παράδειγμα, αν έχουμε τρεις αριθμούς  $x, y, z$  η **σύγκριση**

παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το πλήθος των αριθμών είναι **ΠΕΡΙΤΤΟ**, τότε **υπάρχει μεσαίος αριθμός** με τον οποίο **θα γίνει η σύγκριση**.

Για παράδειγμα, **αν έχουμε τρεις αριθμούς  $x, y, z$**  η **σύγκριση** θα γίνει με τον  **$y$** .

παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το πλήθος των αριθμών είναι **ΠΕΡΙΤΤΟ**, τότε **υπάρχει μεσαίος αριθμός με τον οποίο θα γίνει η σύγκριση**.

Για παράδειγμα, **αν έχουμε τρεις αριθμούς  $x, y, z$  η σύγκριση θα γίνει με τον  $y$ .**

παίκτης-1



## Τα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**

Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σου το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

Η διαδικασία πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

Ερωτήσεις πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;

Και **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι ΠΕΡΙΤΤΟ**,

τότε **υπάρχει μεσαίος αριθμός** με τον οποίο **θα γίνει η σύγκριση**.



Για παράδειγμα, **αν έχουμε τρεις αριθμούς x, y, z** η **σύγκριση** θα γίνει με τον **y**.

Ποιώντας τη μέθοδο «**Διαιρεί και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή φίλο «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Επιλέγετε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

πείτε τον από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

ο παίκτης-1 **μάντεψαι** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

Ο παίκτης-1 λέει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

Ο παίκτης-2 πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;

Ο παίκτης-2 λέει **ο οποίος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι ΠΕΡΙΤΤΟ**,

τότε **υπάρχει μεσαίος αριθμός** με τον οποίο **θα γίνει η σύγκριση**.



Για παράδειγμα, **αν έχουμε τρεις αριθμούς x, y, z** η **σύγκριση** θα γίνει με **τον y**.

Ποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή φίλο «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Επιλέγει έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

παραδίδει τον αριθμό στον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

Ο παίκτης-1 **μάντεψι** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

Ο παίκτης-2 λέει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

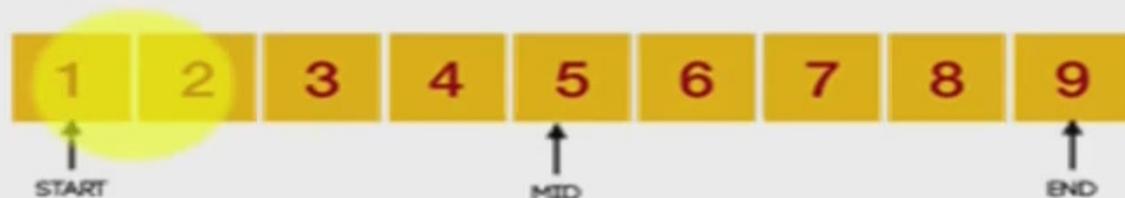
Ο παίκτης-1 λέει **να** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;

Ο παίκτης-2 λέει **ο** **αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι ΠΕΡΙΤΤΟ**,

τότε **υπάρχει μεσαίος αριθμός** με τον οποίο **θα γίνει η σύγκριση**.



Για παράδειγμα, **αν έχουμε τρεις αριθμούς x, y, z** η **σύγκριση** θα γίνει με τον **y**.

Ποιώντας τη μέθοδο «**Διαιρεί και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή φίλο «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Επιλέξτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

πείτε τον από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

Ο παίκτης-1 **μάντεψι** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

Ο παίκτης-2 λέει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

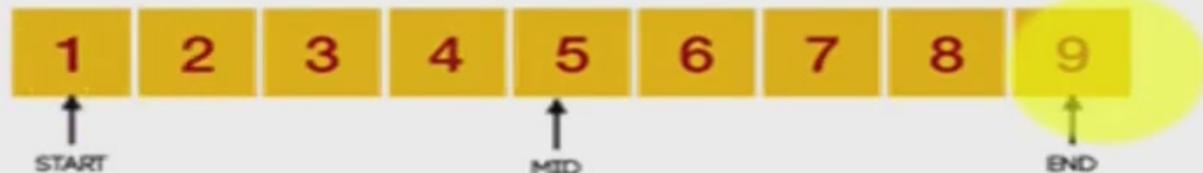
Ο παίκτης-1 πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;

Ο παίκτης-2 λέει **ο οποίος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι ΠΕΡΙΤΤΟ**,

τότε **υπάρχει μεσαίος αριθμός** με τον οποίο **θα γίνει η σύγκριση**.



Για παράδειγμα, **αν έχουμε τρεις αριθμούς x, y, z** η **σύγκριση** θα γίνει με τον **y**.

Ποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή φίλο «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Επιλέξτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

πείτε τον από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

ο παίκτης-1 **μάντεψι** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

Ο παίκτης-1 λέει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

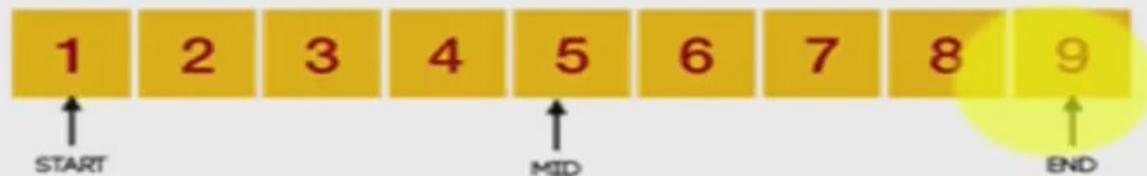
Ο παίκτης-2 πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;

Ο παίκτης-2 λέει **ο αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι ΠΕΡΙΤΤΟ**,

τότε **υπάρχει μεσαίος αριθμός** με τον οποίο **θα γίνει η σύγκριση**.



Για παράδειγμα, **αν έχουμε τρεις αριθμούς x, y, z** η **σύγκριση** θα γίνει με τον **y**.

Ποιώντας τη μέθοδο «**Διαιρεί και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή φίλο «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Επιλέξτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

πείτε τον από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

ο παίκτης-1 **μάντεψαι** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

Ο παίκτης-1 λέει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

Ο παίκτης-2 πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;

Ο παίκτης-2 λέει **ο οποίος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι ΠΕΡΙΤΤΟ**,

τότε **υπάρχει μεσαίος αριθμός** με τον οποίο **θα γίνει η σύγκριση**.



Για παράδειγμα, **αν έχουμε τρεις αριθμούς x, y, z** η **σύγκριση** θα γίνει με τον **y**.

Μορφοποιώντας τη μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό», ως εξής:

Επίλεξε είτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

παιξε με τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

ο οποίος **μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

Ο παίκτης-2 πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

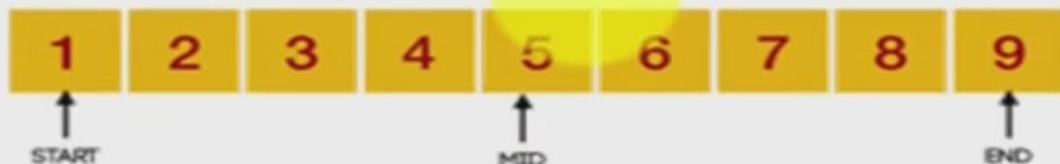
Ο παίκτης-1 πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;

Ο παίκτης-2 πρέπει να **προσπαθήσει** τον αριθμό που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι ΠΕΡΙΤΤΟ**,

τότε **υπάρχει μεσαίος αριθμός με τον οποίο θα γίνει η σύγκριση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τρεις αριθμούς  $x$ ,  $y$ ,  $z$  η **σύγκριση** θα γίνει με τον  $y$ .

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το πλήθος των αριθμών είναι **ΠΕΡΙΤΤΟ**, τότε **υπάρχει μεσαίος αριθμός** με τον οποίο **θα γίνει η σύγκριση**.



Για παράδειγμα, **αν έχουμε τρεις αριθμούς x, y, z** η **σύγκριση** θα γίνει με τον **y**.



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Επιπλέον, αν η **σύγκριση** γίνεται **κάθε φορά με τον μεσαίο αριθμό**, τότε σε **κάθε βήμα μειώνουμε** το πρόβλημα στο μισό.

Αν το πλήθος των αριθμών είναι **ΠΕΡΙΤΤΟ**, τότε **υπάρχει μεσαίος αριθμός με τον οποίο θα γίνει η σύγκριση**.



Για παράδειγμα, **αν έχουμε τρεις αριθμούς x, y, z** η **σύγκριση** θα γίνει με τον **y**.



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το πλήθος των αριθμών είναι άρτιο,



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

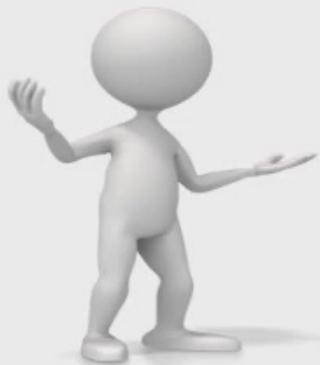
Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το πλήθος των αριθμών είναι άρτιο,  
τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

**τότε δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός.**

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίν



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

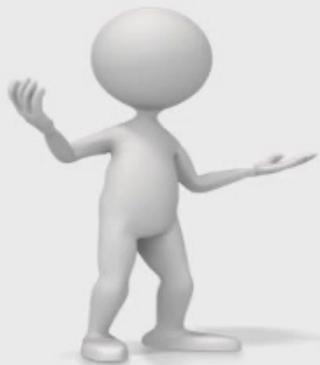
ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,  
τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,  
τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε  
με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

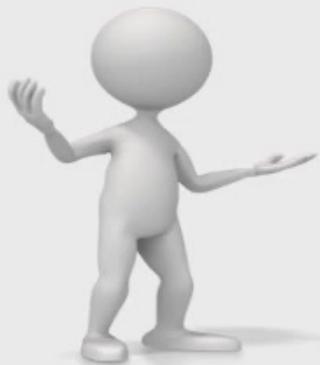
- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



παίκτης-1

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---



# Ώρα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

Η διαδικασία πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

Είδους ερωτήσεις πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;

Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το πλήθος των αριθμών είναι άρτιο,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



παίκτης-1



Εκκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

**Πρώτη** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

**Ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστεί**

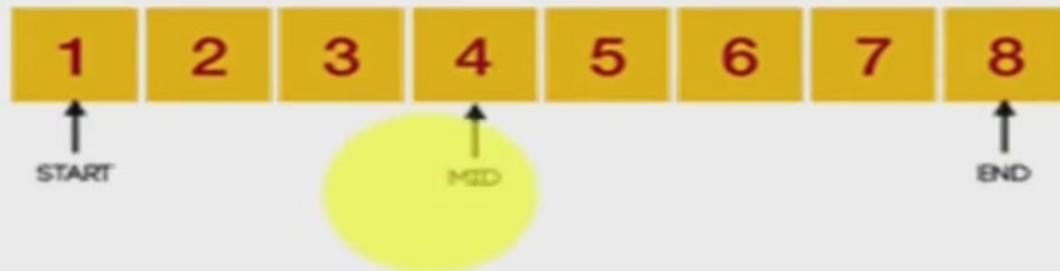
ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει**

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Εκκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

**Η ασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

**Ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρ**

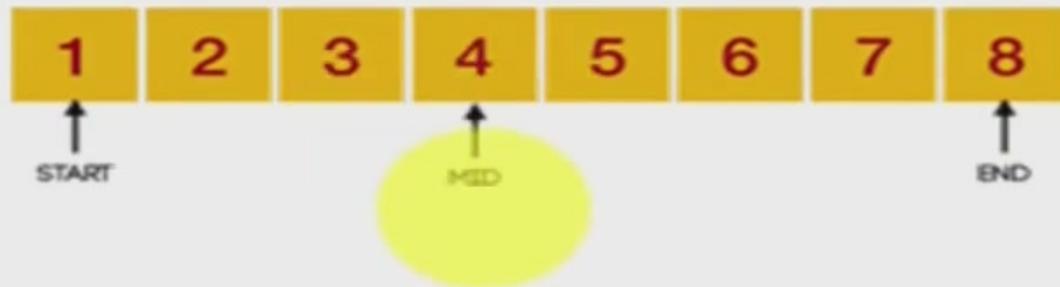
**Ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει**

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Εκκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

**Η ερώτηση** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

**Η απάντηση** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστεί**

ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει**

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Εκκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

**Η ασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

**Ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστεί**

ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει**

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Εκκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

**Η ασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

**Ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστεί**

ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει**

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει τους υπόλοιπους σχεδόν στη μέση**.



Εκκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

**Η ασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

**Ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστεί**

ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει**

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει τους υπόλοιπους σχεδόν στη μέση**.



Εκκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

**Η ασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

**Ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρ**

**ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει**

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή με το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

**Διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

**Ποιους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;

είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,  
τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $n$



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς w, x, y, z



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

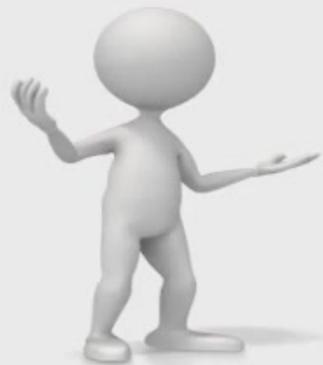
τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς w, x, y, z



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$  τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

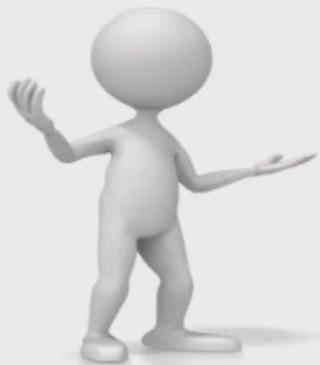
Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε τον  $x$  είτε τον  $y$ .



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

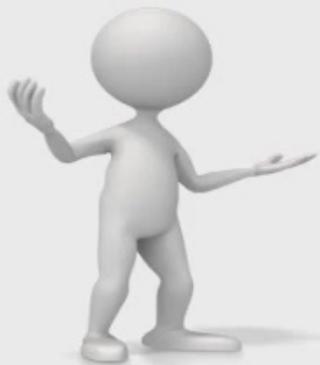
Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .



παίκτης-1



χρειάζεστε να μαντέψετε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

πείτε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

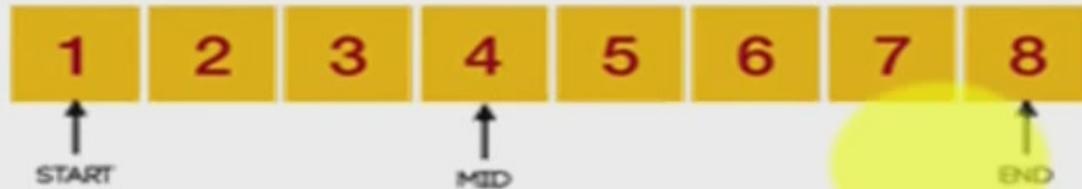
**μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

Αυτό πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

**Πόσες** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν** ο **παικτήρας-1** για **να μαντέψει** τον **αριθμό** που θα χρειαστεί ο **παικτήρας-1** για **να μαντέψει** το

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,  
τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε  
με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .



χρησιμοποιώντας τον αριθμό  $n$ , από 1 έως  $n$ .

πάρθετε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και  
πείτε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

α πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

**ήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρει**

**ελάχιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τ

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,  
τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε  
με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$   
τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

πρέπει να βρείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

να ερωτήσετε τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

να **μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

Αυτό που πρέπει να **ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

Ποιές **πρόσπαθειες** πρέπει να κάνει, ώστε να **ελαχιστοποιήσει** τις **πρόσπαθειες** που **θα χρειαστούν** ο **παικτήρας-1** για να **μαντέψει** τον **αριθμό** που θα χρειαστεί ο **παικτήρας-1** για να **μαντέψει** το

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,  
τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε  
με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$   
τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

χρησιμοποιώντας τον αριθμό  $n$ , από 1 έως  $n$ .

πρέπει να βρείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και  
πείτε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;

**ήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρει**

**ελάχιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τ

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,  
τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε  
με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$   
τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w$ ,  $x$ ,  $y$ ,  $z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

Αυτό που έχει σημασία είναι



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

**Αυτό που έχει σημασία είναι**

**να αι**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.

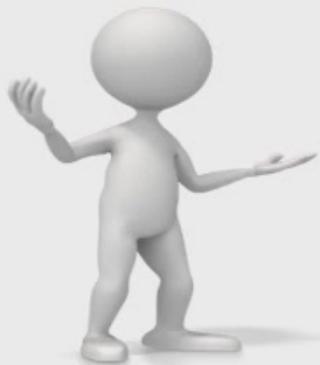


Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

Αυτό που έχει σημασία είναι

**να ακολουθούμε πάντα την ίδια στρατηγική.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.

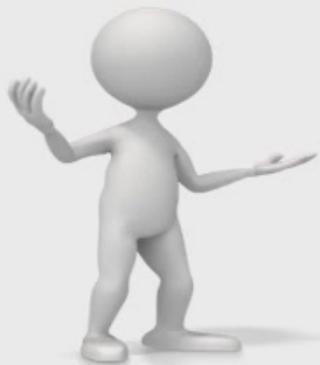


Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

Αυτό που έχει σημασία είναι

**να ακολουθούμε πάντα την ίδια στρατηγική.**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

Αυτό που έχει σημασία είναι

**να ακολουθούμε πάντα την ίδια στρατηγική,**

δηλαδή **αν το πλήθος είναι άρτιο να επιλέγουμε**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει τους υπόλοιπους σχεδόν στη μέση**.



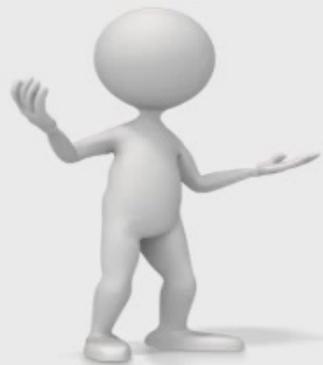
Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

Αυτό που έχει σημασία είναι

**να ακολουθούμε πάντα την ίδια στρατηγική**,

**δηλαδή αν το πλήθος είναι άρτιο να επιλέγουμε**



παίκτης-1





## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w$ ,  $x$ ,  $y$ ,  $z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

Αυτό που έχει σημασία είναι

**να ακολουθούμε πάντα την ίδια στρατηγική**,

**δηλαδή αν το πλήθος είναι άρτιο να επιλέγουμε**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

Αυτό που έχει σημασία είναι

**να ακολουθούμε πάντα την ίδια στρατηγική**,

δηλαδή **αν το πλήθος είναι άρτιο να επιλέγουμε**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

Αυτό που έχει σημασία είναι

**να ακολουθούμε πάντα την ίδια στρατηγική**,

δηλαδή **αν το πλήθος είναι άρτιο να επιλέγουμε**

**τον αριθμό που χωρίζει τους υπόλοιπους με τον ίδιο τρόπο**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

Αυτό που έχει σημασία είναι

**να ακολουθούμε πάντα την ίδια στρατηγική**,

δηλαδή **αν το πλήθος είναι άρτιο** να **επιλέγουμε**

**τον αριθμό που χωρίζει τους υπόλοιπους με τον ίδιο τρόπο**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,  
τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε  
με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$   
τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

Αυτό που έχει σημασία είναι

**να ακολουθούμε πάντα την ίδια στρατηγική**,

δηλαδή **αν το πλήθος είναι άρτιο** να **επιλέγουμε**

**τον αριθμό που χωρίζει τους υπόλοιπους με τον ίδιο τρόπο**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

Αυτό που έχει σημασία είναι

**να ακολουθούμε πάντα την ίδια στρατηγική**,

δηλαδή **αν το πλήθος είναι άρτιο να επιλέγουμε**

**τον αριθμό που χωρίζει τους υπόλοιπους με τον ίδιο τρόπο**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,  
τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε  
με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$   
τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

Αυτό που έχει σημασία είναι

**να ακολουθούμε πάντα την ίδια στρατηγική**,

δηλαδή **αν το πλήθος είναι άρτιο** να **επιλέγουμε**

**τον αριθμό που χωρίζει** τους υπόλοιπους **με τον ίδιο τρόπο**

(ώστε οι **μικρότεροι** αριθμοί να είναι πάντα **λιγότεροι** κατά ένα



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

Αυτό που έχει σημασία είναι

**να ακολουθούμε πάντα την ίδια στρατηγική**,

δηλαδή **αν το πλήθος είναι άρτιο να επιλέγουμε**

**τον αριθμό που χωρίζει** τους υπόλοιπους **με τον ίδιο τρόπο**

(ώστε οι **μικρότεροι** αριθμοί να είναι πάντα **λιγότεροι** κατά ένα



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς  $w, x, y, z$

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον  $x$**  είτε **τον  $y$** .

Αυτό που έχει σημασία είναι

**να ακολουθούμε πάντα την ίδια στρατηγική**,

δηλαδή **αν το πλήθος είναι άρτιο να επιλέγουμε**

**τον αριθμό που χωρίζει** τους υπόλοιπους **με τον ίδιο τρόπο**

(ώστε οι **μικρότεροι** αριθμοί να είναι πάντα **λιγότεροι** κατά ένα



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

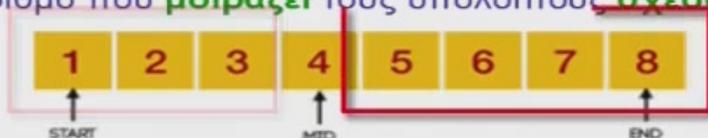
- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Αν το **πλήθος των αριθμών είναι άρτιο**,

τότε **δεν υπάρχει μεσαίος αριθμός**.

Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να συγκρίνουμε

με έναν αριθμό που **μοιράζει** τους υπόλοιπους **σχεδόν στη μέση**.



Για παράδειγμα, αν έχουμε τέσσερις αριθμούς w, x, y, z

τότε μπορούμε χρησιμοποιήσουμε **για τη σύγκριση** είτε **τον x** είτε **τον y**.

Αυτό που έχει σημασία είναι

**να ακολουθούμε πάντα την ίδια στρατηγική**,

δηλαδή **αν το πλήθος είναι άρτιο** να **επιλέγουμε**

**τον αριθμό που χωρίζει** τους υπόλοιπους **με τον ίδιο τρόπο**

(ώστε οι **μικρότεροι** αριθμοί να είναι πάντα **λιγότεροι** κατά ένα

ή πάντα **περισσότεροι** κατά ένα συγκριτικά με τους **μεγαλύτερους** αριθμούς).



παίκτης-1







## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών**



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών**



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



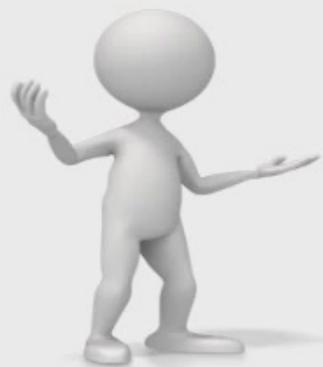
Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών** για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100,



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών**  
για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100,



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών** για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100, θα πρέπει



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών** για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100, θα πρέπει ο αριθμός **να βρίσκεται στα άκρα του διαστήματος**,



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών** για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100, θα πρέπει ο αριθμός **να βρίσκεται στα άκρα του διαστήματος**.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών**  
για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100,  
θα πρέπει ο αριθμός **να βρίσκεται στα άκρα του διαστήματος**,



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών** για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100, θα πρέπει ο αριθμός **να βρίσκεται στα άκρα του διαστήματος**.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών** για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100, θα πρέπει ο αριθμός **να βρίσκεται στα άκρα του διαστήματος**,



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών** για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100, θα πρέπει ο αριθμός **να βρίσκεται στα άκρα του διαστήματος**, δηλαδή να είναι το 1 ή το 100.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών** για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100, θα πρέπει ο αριθμός **να βρίσκεται στα άκρα του διαστήματος**, δηλαδή να είναι το 1 ή το 100.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών** για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100, θα πρέπει ο αριθμός **να βρίσκεται στα άκρα του διαστήματος**, δηλαδή να είναι το 1 ή το 100.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών** για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100, θα πρέπει ο αριθμός **να βρίσκεται στα άκρα του διαστήματος**, δηλαδή να είναι το 1 ή το 100.

Έστω ότι ψάχνουμε το 1. Τότε οι ερωτήσεις και απαντήσεις σε κάθε βήμα είναι



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών** για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100, θα πρέπει ο αριθμός **να βρίσκεται στα άκρα του διαστήματος**, δηλαδή να είναι το 1 ή το 100.

**Έστω ότι ψάχνουμε το 1.** Τότε οι ερωτήσεις και απαντήσεις σε κάθε βήμα είναι



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

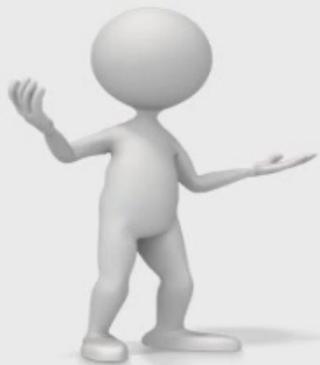
**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών** για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100, θα πρέπει ο αριθμός **να βρίσκεται στα άκρα του διαστήματος**, δηλαδή να είναι το 1 ή το 100.

Έστω ότι ψάχνουμε το 1. Τότε οι ερωτήσεις και απαντήσεις σε κάθε βήμα είναι



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



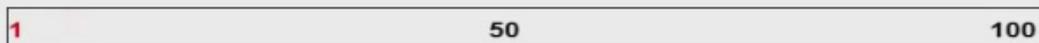
Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών** για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100, θα πρέπει ο αριθμός **να βρίσκεται στα άκρα του διαστήματος**, δηλαδή να είναι το 1 ή το 100.

Έστω ότι ψάχνουμε το 1. **Τότε οι ερωτήσεις και απαντήσεις σε κάθε βήμα είναι**



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

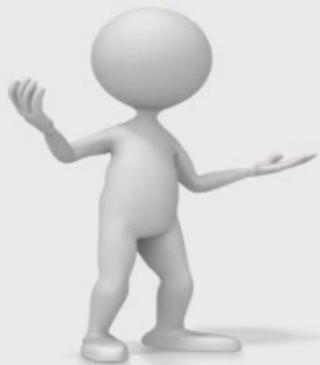
**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών** για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100, θα πρέπει ο αριθμός **να βρίσκεται στα άκρα του διαστήματος**, δηλαδή να είναι το 1 ή το 100.

Έστω ότι ψάχνουμε το 1. Τότε οι ερωτήσεις και απαντήσεις σε κάθε βήμα είναι



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

Για να βρούμε το **μέγιστο πλήθος προσπαθειών** για τον εντοπισμό ενός αριθμού από 1 μέχρι 100, θα πρέπει ο αριθμός **να βρίσκεται στα άκρα του διαστήματος**, δηλαδή να είναι το 1 ή το 100.

Έστω ότι φάχνουμε το 1. Τότε οι ερωτήσεις και απαντήσεις σε κάθε βήμα είναι



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



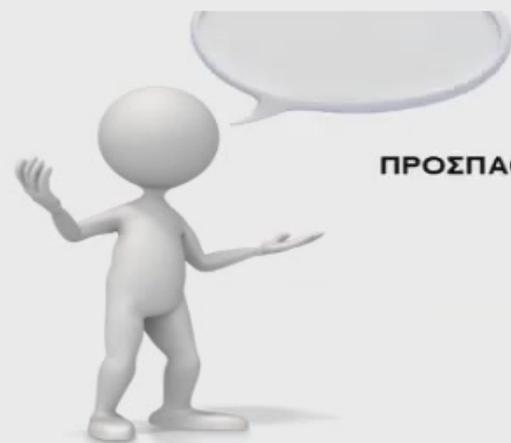
Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:



παίκτης-1



1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερο  
ή μεγαλύτερο  
από 50;

1

50

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

Μικρότερος!

1

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 1

παίκτης-1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

Μικρότερος!

1

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 1

παίκτης-1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

1 50

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:



παίκτης-1



1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαιρεί** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαιρεί και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 25;

1 25 50

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 25;

1 25 50

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 25;

1 25 50

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 25;

1 25 50

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 25;

1 25 50

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 25;



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:



παίκτης-1



1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 25;

1

25

50

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 25;



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 2

παίκτης-1



Μικρότερος!

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 25;



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 2



παίκτης-1

Μικρότερος!

1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



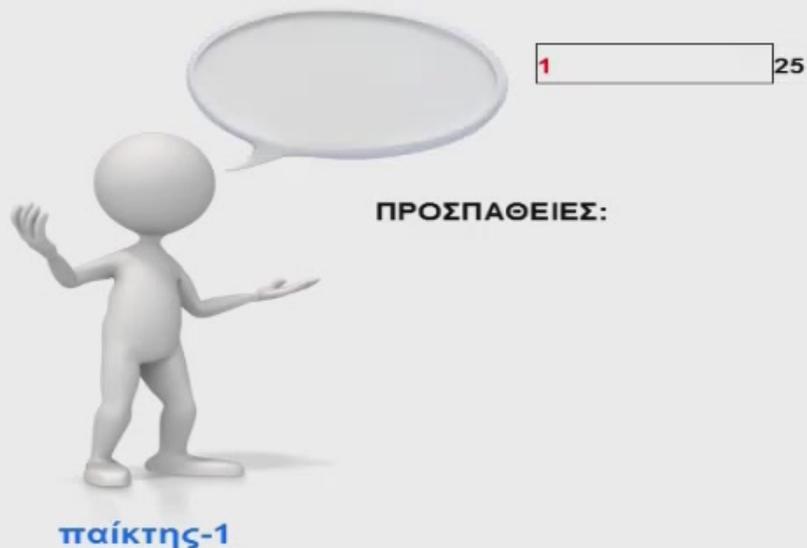
Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



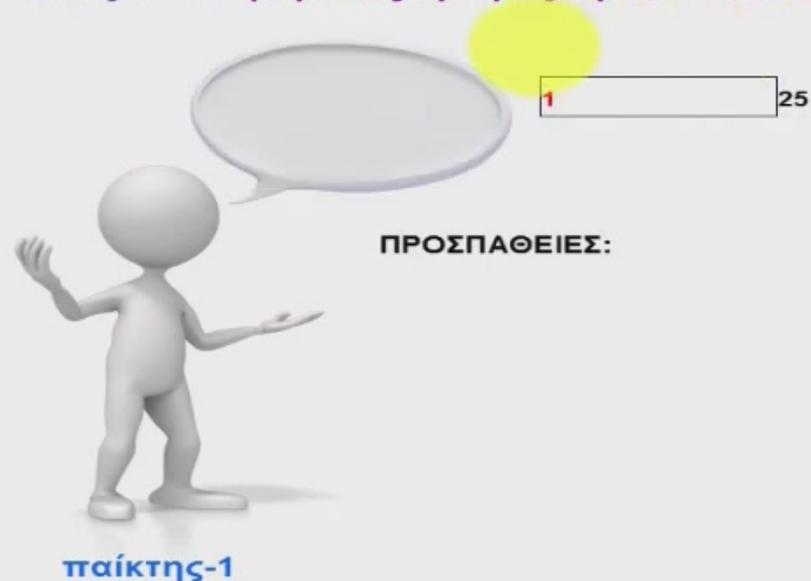
Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



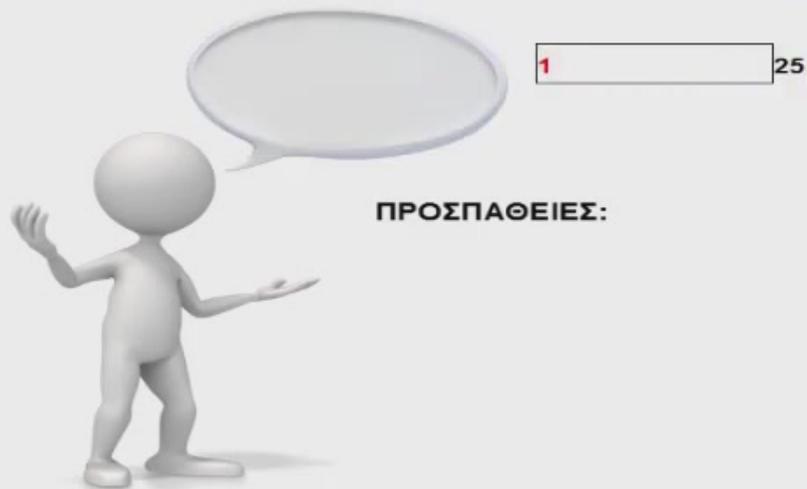
Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 12;

25

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 12;

25

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 12;

25

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 12;



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1



1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 12;



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1



Μικρότερος!

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 12;

1 12 25

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 3

παίκτης-1

Μικρότερος!

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 12;

1 12 25

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 3

παίκτης-1

Μικρότερος!

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 12;

1 12 25

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 3

παίκτης-1

Μικρότερος!

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

1 12

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:



παίκτης-1



1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 6;

1  12

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 6;

1  12

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 6;

1  12

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 6;

1 6 12

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 6;

1 6 12

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 4

παίκτης-1

Μικρότερος!

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 6;

1 6 12

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 4

παίκτης-1

Μικρότερος!

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



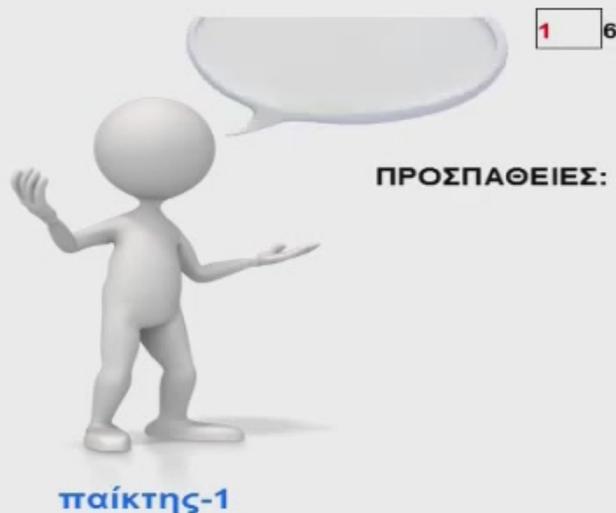
Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



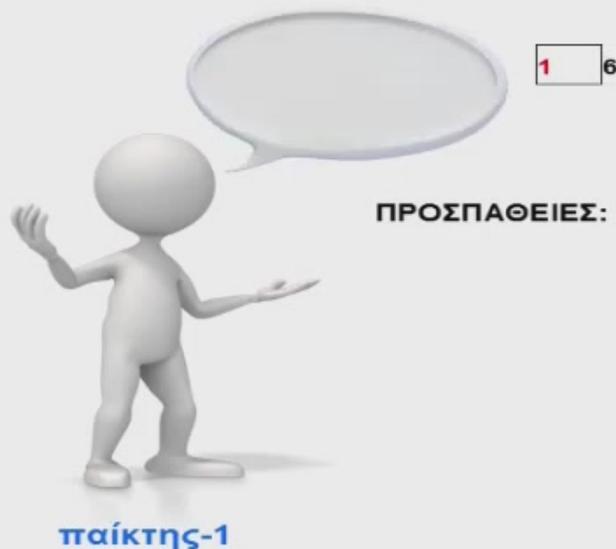
Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 3;

1 6

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 3;

1 6

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 3;

1 6

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 3;

1 3 6

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 3;

1 3 6

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 5

παίκτης-1

Μικρότερος!

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 3;

1 3 6

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 5

παίκτης-1

Μικρότερος!

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερη  
ή μεγαλύτερη  
από 1;

123

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 1;

123

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 1;

123

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 1;

123

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 1;

123

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 1;

123

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 6

παίκτης-1

Ίσος!

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:  
Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**) να **μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει να **ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε να **ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για να **μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 1;

23

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 6

παίκτης-1

Ίσος!

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 1;

123

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 6

παίκτης-1

Ίσος!

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 1;

123

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 6

παίκτης-1

Ίσος!

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:  
Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**) να **μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει να **ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε να **ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για να **μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 1;

123

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 6

παίκτης-1

Ίσος!

1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- **Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



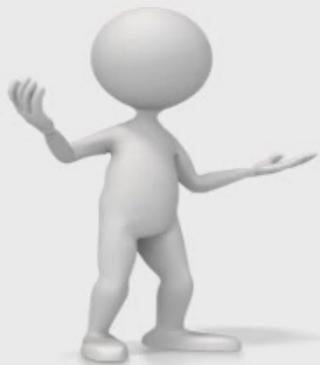
Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

 100

παίκτης-1

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο** «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

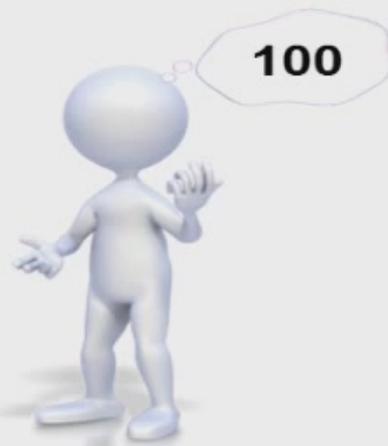
- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

1 100



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



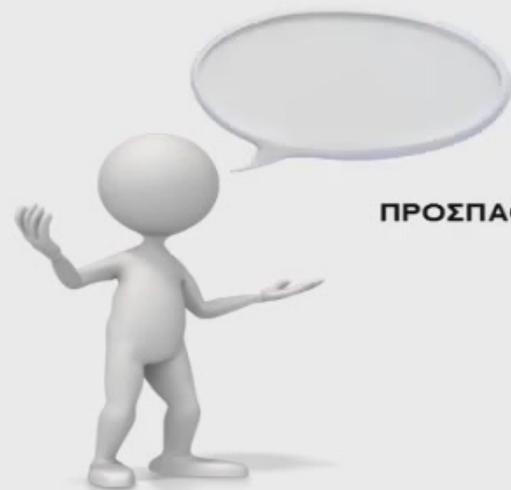
Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

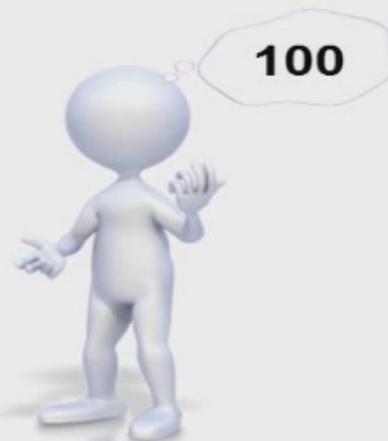
**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

 100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:



παίκτης-1



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:



παίκτης-1



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:



παίκτης-1



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:



παίκτης-1



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

Μεγαλύτερος!

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 1

παίκτης-1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 50;

1

50

100

Μεγαλύτερος!

100

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 1

παίκτης-1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



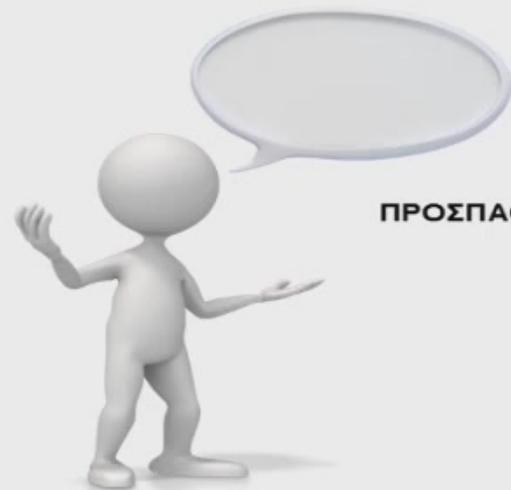
Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα **χρειαστεί** ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

50

100



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



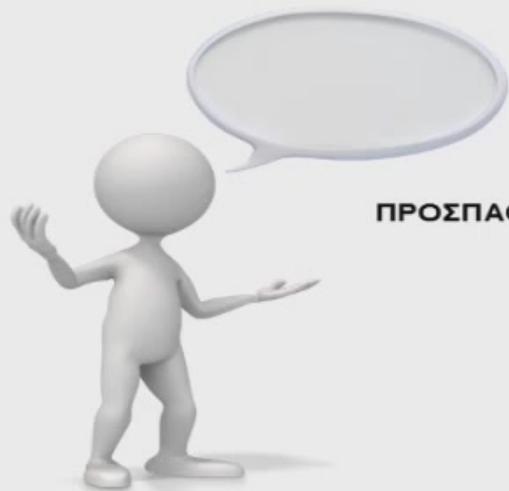
Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



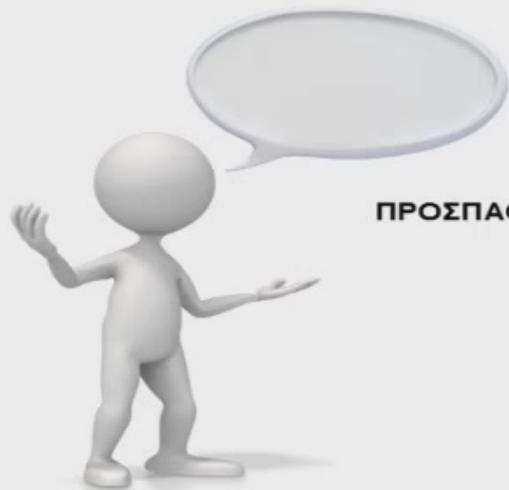
Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

50

100



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 75;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

50 | 75 | 100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 75;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

50 | 75 | 100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 75;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 75;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

50  75  100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 75;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

50	<input type="text"/>	75	<input type="text"/>	100
----	----------------------	----	----------------------	-----

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 75;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 2

παίκτης-1

50  75  100

M:

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 75;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 2

παίκτης-1

50 75 100

Μεγαλύτερος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



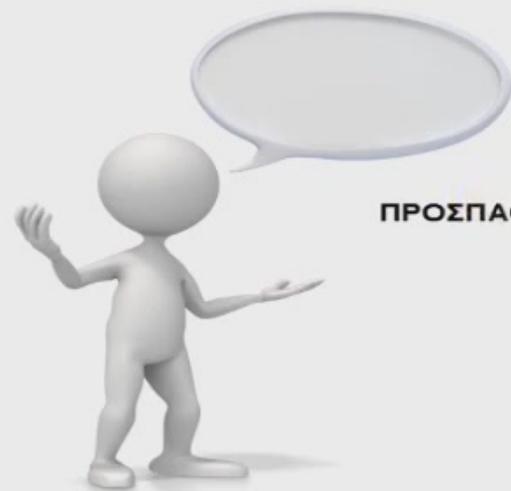
Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

75



100



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

75



100



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



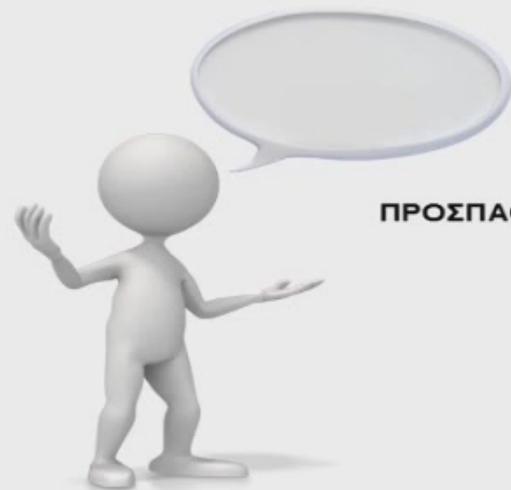
Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



παίκτης-1

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

75  100



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:  
Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**) **να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος  
ή μεγαλύτερος  
από 88;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

75  100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 88;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

75  100



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 88;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

75

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:  
Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**) να **μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει να **ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε να **ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για να **μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 88;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

75 88 100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 88;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

75

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 88;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 3

παίκτης-1

75 | 88 | 100



Μεγαλύτερος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



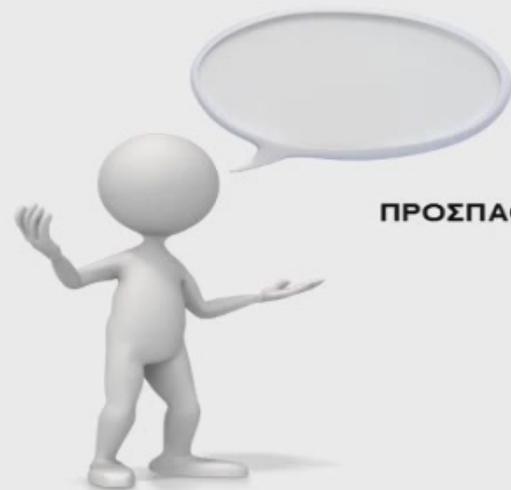
Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

88



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 94;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

88



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:  
Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**) να **μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει να **ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;  
**Τι είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε να **ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για να **μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 94;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

88



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 94;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

88 94 100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 94;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

88 94 100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 94;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 4

παίκτης-1

88 94 100



Μεγαλύτερος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 94;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 4

παίκτης-1

88 94 100



Μεγαλύτερος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσ  
ή μεγαλύτερος  
από 97;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

94 100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 97;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

94



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 97;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

94|97 100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 97;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

94 97 100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 97;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

94 97 100



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 97;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

94|97|100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 97;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

94|97|100



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 97;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 5

παίκτης-1

94|97 100



Μεγαλύτερος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



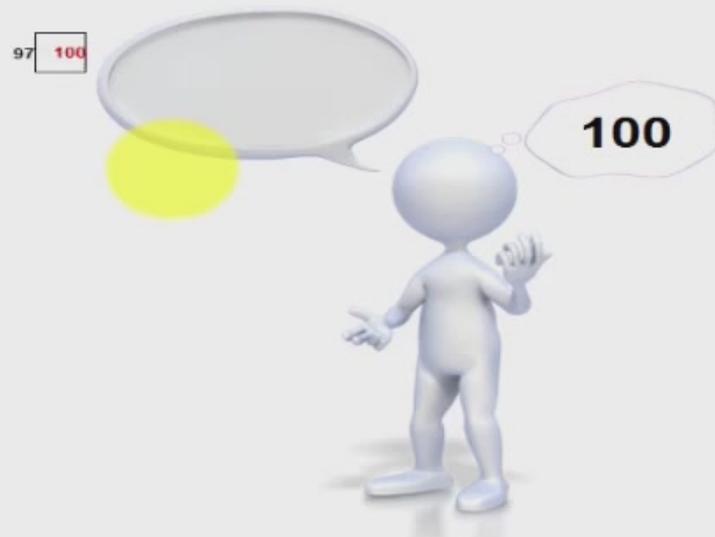
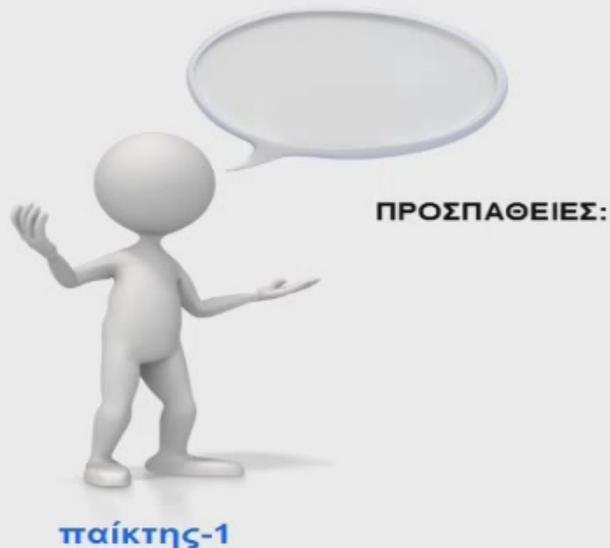
Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 99;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1



97 100



100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 99;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

97 99 100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 99;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

97999100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη **μέθοδο «Διαίρει και Βασίλευε»** δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι **«Μάντεψε τον αριθμό»**, ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 99;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1



9799100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 99;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

9799100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 99;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

9799100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 99;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:

παίκτης-1

9799100

Μεγαλύτερος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 99;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 6

παίκτης-1

9799100

Μεγαλύτερος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



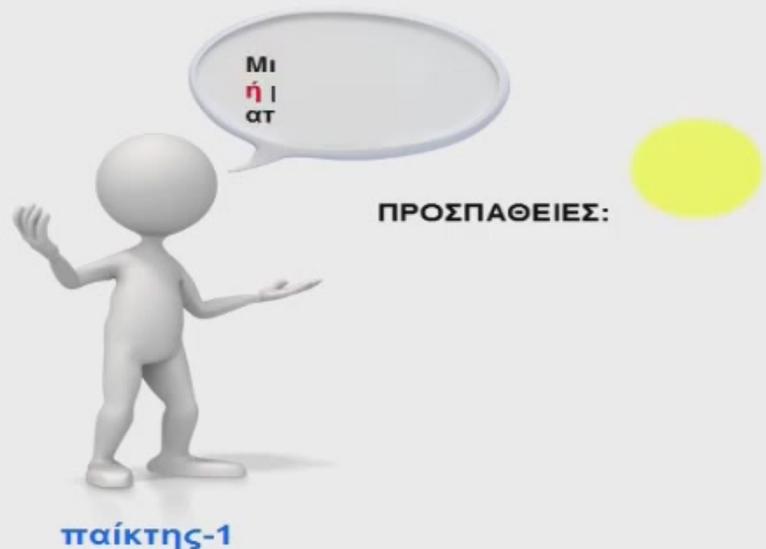
Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:



παίκτης-1

99/100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:



παίκτης-1

99/100

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ:



παίκτης-1

99 100

10

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 7

παίκτης-1

99 100

Ίσος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 7

παίκτης-1

99 100

Ίσος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 7

παίκτης-1

99 100

Ίσος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 7

παίκτης-1

99

Ίσος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 7

παίκτης-1



99

Ίσος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 7

παίκτης-1

Άρα ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών



99

Ίσος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:  
Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**) να **μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει να **ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε να **ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για να **μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 7

παίκτης-1

**Άρα ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών για να εντοπιστεί ένας αριθμός ατ**



99

Ίσος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 7

παίκτης-1

Άρα ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών  
για να εντοπιστεί ένας αριθμός από 1 έως 100,

99 100



Ίσος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 7

παίκτης-1

Άρα ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών για να εντοπιστεί ένας αριθμός από 1 έως 100, σύμφωνα με την παραπάνω στρατηγική



99 100

Ίσος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 7

παίκτης-1

Άρα ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών για να εντοπιστεί ένας αριθμός από 1 έως 100, σύμφωνα με την παραπάνω στρατηγική

99 100



Ίσος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;



Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 7

παίκτης-1

Άρα ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών για να εντοπιστεί ένας αριθμός από 1 έως 100, σύμφωνα με την παραπάνω στρατηγική που να καλύπτει όλες τις περιπτώσεις είναι 7.

99 100



Ίσος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 7

παίκτης-1

Άρα ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών για να εντοπιστεί ένας αριθμός από 1 έως 100, σύμφωνα με την παραπάνω στρατηγική που να καλύπτει όλες τις περιπτώσεις είναι 7.

99 100

Ίσος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο «**Διαίρει και Βασίλευε**» δοκιμάστε να παίξετε με έναν συμμαθητή ή μία συμμαθήτριά σας το παιχνίδι «**Μάντεψε τον αριθμό**», ως εξής:

Σκεφθείτε έναν αριθμό από το 1 έως το 100 και

ζητήστε από τον συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας (**παίκτης-1**)

**να μαντέψει** τον αριθμό αυτόν με όσο το δυνατόν λιγότερες προσπάθειες.

- Ποια **διαδικασία** πρέπει **να ακολουθήσει** ο παίκτης-1 για να βρει τον αριθμό;
- Τι **είδους ερωτήσεις** πρέπει να κάνει, ώστε **να ελαχιστοποιήσει** τις **προσπάθειες** που **θα χρειαστούν**;
- Ποιος είναι ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο **παίκτης-1** για **να μαντέψει** τον αριθμό;

Μικρότερος, ίσος  
ή μεγαλύτερος  
από 100;

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ: 7

παίκτης-1

Άρα ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών για να εντοπιστεί ένας αριθμός από 1 έως 100, σύμφωνα με την παραπάνω στρατηγική που να καλύπτει όλες τις περιπτώσεις είναι 7.

99 100

Ίσος!

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι 1

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θ

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»**

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική «**Διαίρει και Βασίλευε**»

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρο.**

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

1

500

1000



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

1

500

1000



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

1

500

1000



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

1

500

1000



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.  
Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1

500

1000



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρ

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

**1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από 500; Μικρότερος.**

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

**1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από 500; Μικρότερος.**

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

**1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από 500; Μικρότερος.**

1

500

1000

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

1	250	500
---	-----	-----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

1	250	500
---	-----	-----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

1	125	250
---	-----	-----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

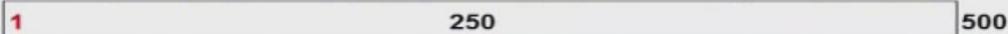
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

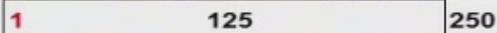
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



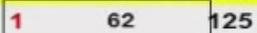
2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

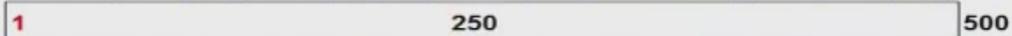
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

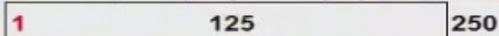
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

1	31	62
---	----	----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

1	15	31
---	----	----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.

1	15	31
---	----	----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.

1	15	31
---	----	----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.

1	15	31
---	----	----

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.

1	15	31
---	----	----

1	7
---	---

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.

1	15	31
---	----	----

7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.

1	7
---	---

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.

1	15	31
---	----	----

7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.

1	7
---	---

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.

1	15	31
---	----	----

7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.

1	7
---	---

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

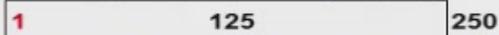
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρ



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

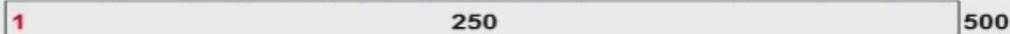
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

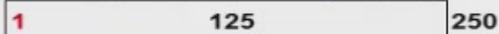
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.

1	15	31
---	----	----

7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.

1	7
---	---

8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.

1
---

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

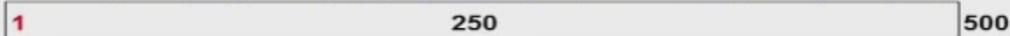
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



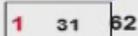
3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.

1	15	31
---	----	----

7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.

1	7
---	---

8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.

1
---

9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.

1	15	31
---	----	----

7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.

1	7
---	---

8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.

1
---

9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.

1	15	31
---	----	----

7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.

1	7
---	---

8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.

1
---

9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.

1	15	31
---	----	----

7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.

1	7
---	---

8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.

1
---

9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Άρα ο

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

**Άρα ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών για να εντοπιστεί ένας αριθμός από**



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

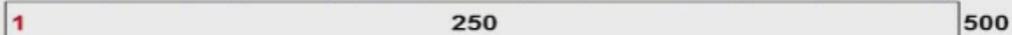
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

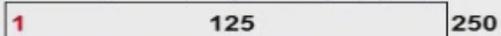
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



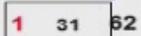
3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

**Αρα ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών για να εντοπιστεί ένας αριθμός από 1 έως 1000, σύμφωνα με την παραπάνω στρατ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

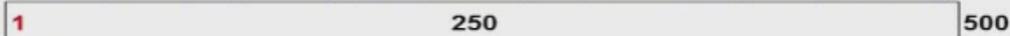
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

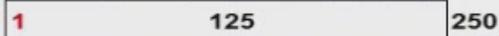
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

**Αρα ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών για να εντοπιστεί ένας αριθμός από 1 έως 1000, σύμφωνα με την παραπάνω στρατηγική που να καλύπτει όλες τις περιπτώσεις είναι 9.**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



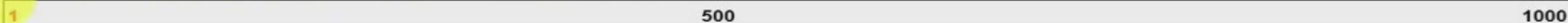
Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

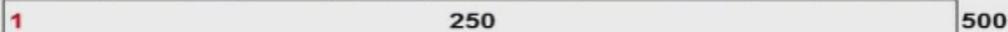
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

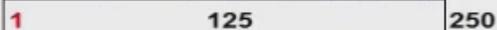
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



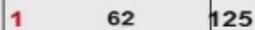
2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

**Αρα ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών για να εντοπιστεί ένας αριθμός από 1 έως 1000, σύμφωνα με την παραπάνω στρατηγική που να καλύπτει όλες τις περιπτώσεις είναι 9.**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

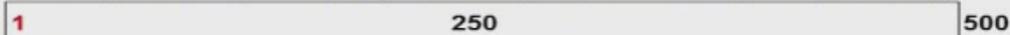
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

**Αρα ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών για να εντοπιστεί ένας αριθμός από 1 έως 1000, σύμφωνα με την παραπάνω στρατηγική που να καλύπτει όλες τις περιπτώσεις είναι 9.**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.

1	15	31
---	----	----

Παρο

7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.

1	7
---	---

8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.

1
---

9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

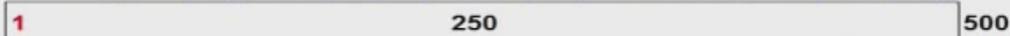
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ **η αύξηση στα δεδομένα**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

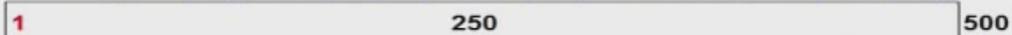
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ η **αύξηση στα δεδομένα**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.

1	500	1000
---	-----	------

2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.

1	250	500
---	-----	-----

3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.

1	125	250
---	-----	-----

4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.

1	62	125
---	----	-----

5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.

1	31	62
---	----	----

6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.

1	15	31
---	----	----

7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.

1	7
---	---

8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.

1
---

9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

**Παρατηρούμε ότι ενώ η αύξηση στα δεδομένα**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

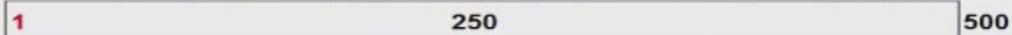
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

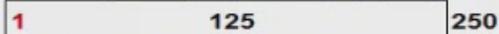
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



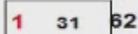
3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

**Παρατηρούμε ότι ενώ η αύξηση στα δεδομένα ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς,**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

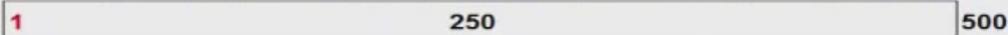
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

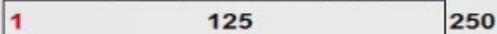
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



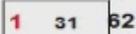
3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ **η αύξηση στα δεδομένα ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς,**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

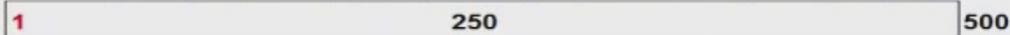
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

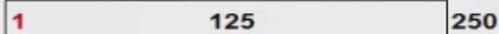
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



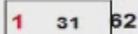
3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ η **αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς,

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

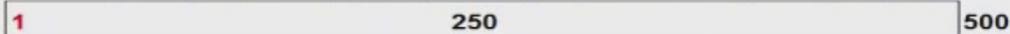
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

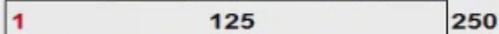
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



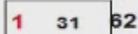
3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ η **αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές),

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

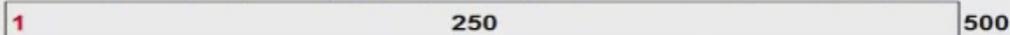
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

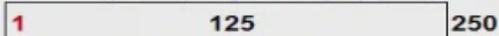
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



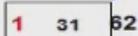
3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ η **αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές),

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

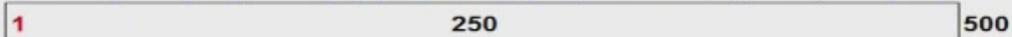
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



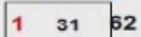
3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ η **αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές),

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

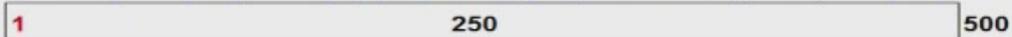
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

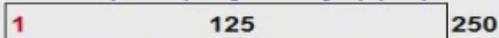
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



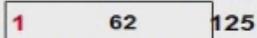
2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ **η αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές),

**οι προσπάθειες δεν αυξήθηκαν αντίστοιχα (από 6 σε 9, δηλαδή αύξηση  $9/6=1,5$  φορά).**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

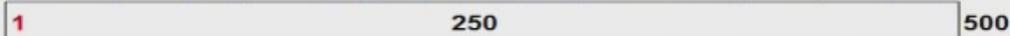
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ **η αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές),

**οι προσπάθειες δεν αυξήθηκαν αντίστοιχα (από 6 σε 9, δηλαδή αύξηση  $9/6=1,5$  φορά).**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

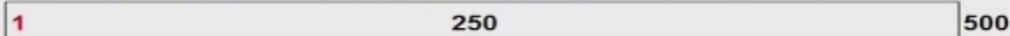
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ **η αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές),

**οι προσπάθειες δεν αυξήθηκαν αντίστοιχα (από 6 σε 9, δηλαδή αύξηση  $9/6=1,5$  φορά).**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

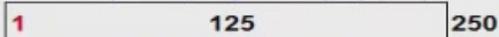
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ **η αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές),

**οι προσπάθειες δεν αυξήθηκαν αντίστοιχα (από 6 σε 9, δηλαδή αύξηση  $9/6=1,5$  φορά).**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

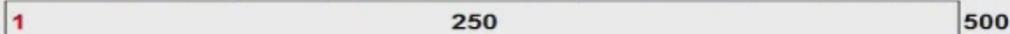
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

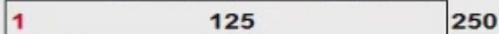
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



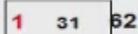
3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ η **αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ **μεγάλη** (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές),

**οι προσπάθειες δεν αυξήθηκαν αντίστοιχα (από 6 σε 9, δηλαδή αύξηση  $9/6=1,5$  φορά).**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

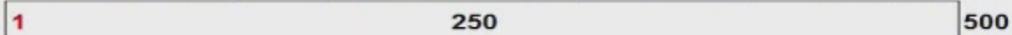
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



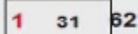
3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ η **αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές),

**οι προσπάθειες δεν αυξήθηκαν αντίστοιχα (από 6 σε 9, δηλαδή αύξηση  $9/6=1,5$  φορά).**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

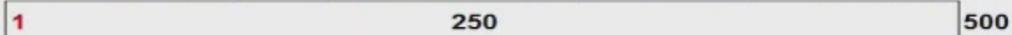
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

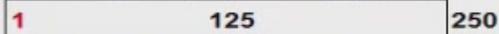
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ **η αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές), **οι προσπάθειες δεν αυξήθηκαν αντίστοιχα** (από 6 σε 9, δηλαδή αύξηση  $9/6=1,5$  φορά).

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

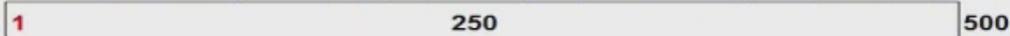
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

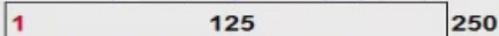
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ **η αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές), **οι προσπάθειες δεν αυξήθηκαν αντίστοιχα** (από 6 σε 9, δηλαδή αύξηση  $9/6=1,5$  φορά).

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

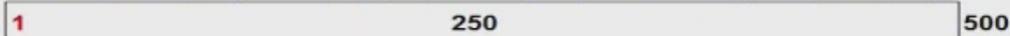
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

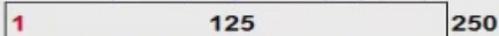
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ η **αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές),

**οι προσπάθειες δεν αυξήθηκαν αντίστοιχα** (από 6 σε 9, δηλαδή αύξηση  $9/6=1,5$  φορά).



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

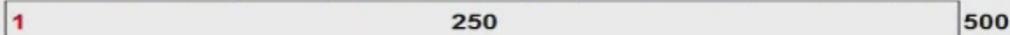
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

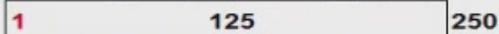
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



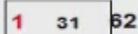
3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ **η αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές), **οι προσπάθειες δεν αυξήθηκαν αντίστοιχα** (από 6 σε 9, δηλαδή αύξηση  $9/6=1,5$  φορά).

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα **ο μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

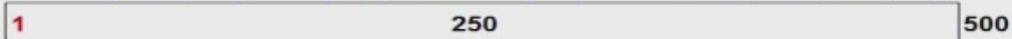
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

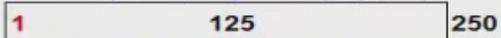
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



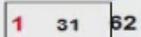
3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ **η αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές),

**οι προσπάθειες δεν αυξήθηκαν αντίστοιχα** (από 6 σε 9, δηλαδή αύξηση  $9/6=1,5$  φορά).

»

«

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

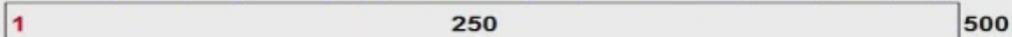
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

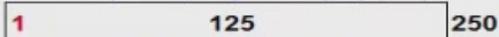
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



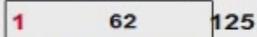
2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ η **αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές),

**οι προσπάθειες δεν αυξήθηκαν αντίστοιχα** (από 6 σε 9, δηλαδή αύξηση  $9/6=1,5$  φορά).

Άρα η παραπάνω στρατηγική, η οποία ακολουθεί την τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»**,

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

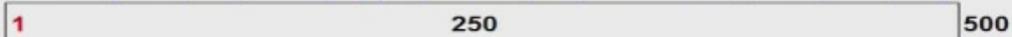
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

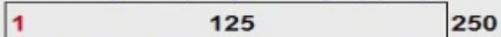
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



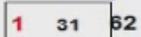
3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ η **αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές),

**οι προσπάθειες δεν αυξήθηκαν αντίστοιχα** (από 6 σε 9, δηλαδή αύξηση  $9/6=1,5$  φορά).

Άρα η παραπάνω στρατηγική, η οποία ακολουθεί την τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»**, κρίνεται ως **αποτελεσματική για μεγάλο όγκο**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση του πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

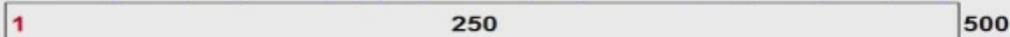
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

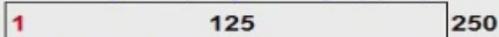
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



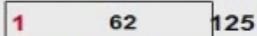
2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



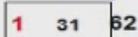
3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ η **αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές),

**οι προσπάθειες δεν αυξήθηκαν αντίστοιχα** (από 6 σε 9, δηλαδή αύξηση  $9/6=1,5$  φορά).

Άρα η παραπάνω στρατηγική, η οποία ακολουθεί την τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»**, κρίνεται ως **αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων**.

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Επαναλάβετε το ίδιο παιχνίδι με έναν αριθμό από το **1 έως το 1000**.

- Ποιος είναι τώρα ο **μέγιστος αριθμός προσπαθειών** που θα χρειαστεί ο παίκτης-1 για να μαντέψει τον αριθμό;
- Τι παρατηρείτε σχετικά με την αύξηση του αριθμού των προσπαθειών σε σχέση με την **αύξηση** του **πλήθους των δεδομένων** ;
- Με βάση τις παρατηρήσεις σας, θεωρείτε ότι η τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»** είναι αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων;

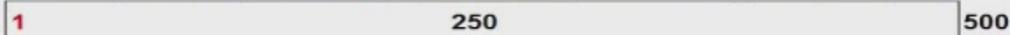
**Αυξάνουμε το εύρος** των αριθμών από 1 έως 1000 και έστω ότι **ψάχνουμε πάλι το 1**.

Τότε οι **ερωτήσεις και απαντήσεις** σε κάθε βήμα είναι οι ακόλουθες:

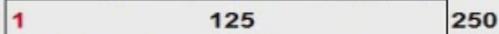
1. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **500**; Μικρότερος.



2. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **250**; Μικρότερος.



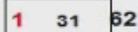
3. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **125**; Μικρότερος.



4. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **62**; Μικρότερος.



5. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **31**; Μικρότερος.



6. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **15**; Μικρότερος.



7. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **7**; Μικρότερος.



8. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **3**; Μικρότερος.



9. Μικρότερος, ίσος ή μεγαλύτερος από **1**; ίσος.

Παρατηρούμε ότι ενώ η **αύξηση στα δεδομένα** ήταν πολύ μεγάλη (από 100 σε 1000 αριθμούς, δηλαδή αύξηση  $1000/100=10$  φορές),

**οι προσπάθειες δεν αυξήθηκαν αντίστοιχα** (από 6 σε 9, δηλαδή αύξηση  $9/6=1,5$  φορά).

Άρα η παραπάνω στρατηγική, η οποία ακολουθεί την τεχνική **«Διαίρει και Βασίλευε»**, κρίνεται ως **αποτελεσματική για μεγάλο όγκο δεδομένων**.

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο τς



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με τ

low

mid

high



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 0



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 0



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 1





## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 1



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



- ο **μέγιστος** αριθμός των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



- ο **μέγιστος** αριθμός των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος** αριθμός των συγκρίσεων (επαναλήψεων)

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων) που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 3



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων,**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 3



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων,**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 0



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 0



○ **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

**συμπερι**.

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 1



○ **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

**συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης μη ύπαρξης του στοιχείου,**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 1



○ **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

**συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης μη ύπαρξης του στοιχείου,**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 1



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

**συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης μη ύπαρξης του στοιχείου,**

**δίνεται** από το **ακ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του στοιχείου,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος του**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του στοιχείου,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος του**

$$[\log_2(n)+1]$$

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του στοιχείου,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος του**

$$[\log_2(n)+1]$$

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος του**

$$[\log_2(n)+1]$$

(με στρογγυλοποίηση προς τα κά

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος του**

$$[\log_2(n)+1]$$

(με στρογγυλοποίηση προς τα κάτω),

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος του**

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η απόδειξη του οποίου υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης του μαθήματος.

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η απόδειξη του οποίου υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης του μαθήματος.

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 3



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η απόδειξη του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 3



Ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση** του μέγιστου **πλήθους των επα'**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 3



Ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση** του **μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 0



○ **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 0



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 1



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 0



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος του**

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

Για παράδειγμα, σε ένα σύνολο **100 ταξινομημένων στοιχείων** ( $n=100$ ),

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 1



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

Για παράδειγμα, σε ένα σύνολο **100 ταξινομημένων στοιχείων** ( $n=100$ ),

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 1



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

Για παράδειγμα, σε ένα σύνολο **100** ταξινομημένων **στοιχείων** ( $n=100$ ),



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 1



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος του**

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

Για παράδειγμα, σε ένα σύνολο **100 ταξινομημένων στοιχείων ( $n=100$ )**,

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 1



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

Για παράδειγμα, σε ένα σύνολο **100 ταξινομημένων στοιχείων** ( $n=100$ ),

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

Για παράδειγμα, σε ένα σύνολο **100 ταξινομημένων στοιχείων** ( $n=100$ ),

ο **μέγιστος αριθμός συγκρίσεων** (επαναλήψεων) είναι:  $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$ .

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

Για παράδειγμα, σε ένα σύνολο **100 ταξινομημένων στοιχείων** ( $n=100$ ),

ο **μέγιστος αριθμός συγκρίσεων** (επαναλήψεων) είναι:  $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$ .



99100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

Για παράδειγμα, σε ένα σύνολο **100 ταξινομημένων στοιχείων** ( $n=100$ ),

ο **μέγιστος αριθμός συγκρίσεων** (επαναλήψεων) είναι:  **$[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$** .



99100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

Για παράδειγμα, σε ένα σύνολο **100 ταξινομημένων στοιχείων** ( $n=100$ ),

ο **μέγιστος αριθμός συγκρίσεων** (επαναλήψεων) είναι:  $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$ .



99100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

Για παράδειγμα, σε ένα σύνολο **100 ταξινομημένων στοιχείων** ( $n=100$ ),

ο **μέγιστος αριθμός συγκρίσεων** (επαναλήψεων) είναι:  $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$ .



7

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

Για παράδειγμα, σε ένα σύνολο **100 ταξινομημένων στοιχείων** ( $n=100$ ),

ο **μέγιστος αριθμός συγκρίσεων** (επαναλήψεων) είναι:  $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$ .

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 2



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

Για παράδειγμα, σε ένα σύνολο **100 ταξινομημένων στοιχείων** ( $n=100$ ),

ο **μέγιστος αριθμός συγκρίσεων** (επαναλήψεων) είναι:  $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$ .



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ : 2

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 3



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

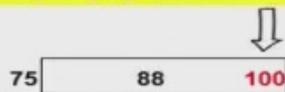
(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

Για παράδειγμα, σε ένα σύνολο **100 ταξινομημένων στοιχείων** ( $n=100$ ),

ο **μέγιστος αριθμός συγκρίσεων** (επαναλήψεων) είναι:  $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$ .



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 3



○ **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

Για παράδειγμα, σε ένα σύνολο **100 ταξινομημένων στοιχείων** ( $n=100$ ),

ο **μέγιστος αριθμός συγκρίσεων** (επαναλήψεων) είναι:  $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$ .

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Στο πλαίσιο του μαθήματος η υλοποίηση της μεθόδου «**Διαίρει** και **Βασίλευε**» γίνεται με την **επαναληπτική προσέγγιση** (με **διαδοχικές επαναλήψεις**).

Binary search

steps: 0



ο **μέγιστος αριθμός** των **συγκρίσεων** (επαναλήψεων)

που απαιτούνται για την **εύρεση ενός στοιχείου**

σε ένα **σύνολο «n» ταξινομημένων στοιχείων**,

συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης **μη ύπαρξης** του **στοιχείου**,

**δίνεται** από το **ακέραιο μέρος** του

$$[\log_2(n)+1]$$

(με **στρογγυλοποίηση προς τα κάτω**),

η **απόδειξη** του οποίου **υπερβαίνει τα όρια της διδακτέας ύλης** του μαθήματος.

Επομένως, για την **εύρεση του μέγιστου πλήθους των επαναλήψεων** θεωρείται **γνωστό το  $\log_2(n)+1$** .

Για παράδειγμα, σε ένα σύνολο **100 ταξινομημένων στοιχείων** ( $n=100$ ),

ο **μέγιστος αριθμός συγκρίσεων** (επαναλήψεων) είναι:  $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$ .

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Ένας **κλασικός αλγόριθμος** που ακολουθεί τη φιλοσοφία της μεθόδου «Διαίρει και Βασίλευε» είναι η **«Δυαδ**



---

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ : 7

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Ένας **κλασικός αλγόριθμος** που ακολουθεί τη φιλοσοφία της μεθόδου «Διαίρει και Βασίλευε» είναι η **«Δυαδική αναζήτηση»**,

50

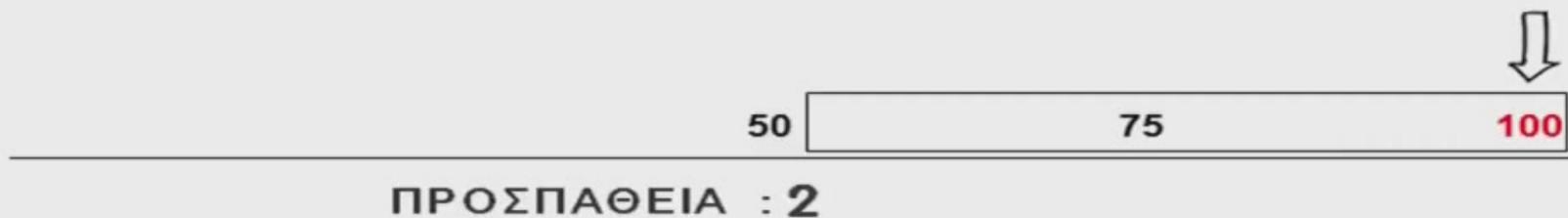
100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Ένας **κλασικός αλγόριθμος** που ακολουθεί τη φιλοσοφία της μεθόδου «Διαίρει και Βασίλευε» είναι η **«Δυαδική αναζήτηση»**,

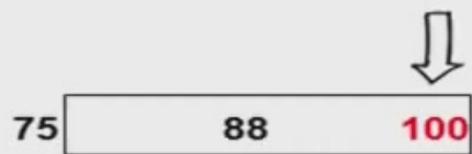


## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Ένας **κλασικός αλγόριθμος** που ακολουθεί τη φιλοσοφία της μεθόδου «Διαίρει και Βασίλευε» είναι η **«Δυαδική αναζήτηση»**,



ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ : 3

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Ένας **κλασικός αλγόριθμος** που ακολουθεί τη φιλοσοφία της μεθόδου «Διαίρει και Βασίλευε» είναι η **«Δυαδική αναζήτηση»**,



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Ένας **κλασικός αλγόριθμος** που ακολουθεί τη φιλοσοφία της μεθόδου «Διαίρει και Βασίλευε» είναι η **«Δυαδική αναζήτηση»**, η οποία **εφαρμόζεται** μόνο στην περίπτωση **ταξινομημένου συνόλου στοιχείων**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Ένας **κλασικός αλγόριθμος** που ακολουθεί τη φιλοσοφία της μεθόδου «Διαίρει και Βασίλευε» είναι η **«Δυαδική αναζήτηση»**, η οποία **εφαρμόζεται** μόνο στην περίπτωση **ταξινομημένου συνόλου στοιχείων**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Ένας **κλασικός αλγόριθμος** που ακολουθεί τη φιλοσοφία της μεθόδου «Διαίρει και Βασίλευε» είναι η **«Δυαδική αναζήτηση»**, η οποία **εφαρμόζεται** μόνο στην περίπτωση **ταξινομημένου συνόλου στοιχείων**



97 **100**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Ένας **κλασικός αλγόριθμος** που ακολουθεί τη φιλοσοφία της μεθόδου «Διαίρει και Βασίλευε» είναι η **«Δυαδική αναζήτηση»**, η οποία **εφαρμόζεται** μόνο στην περίπτωση **ταξινομημένου συνόλου στοιχείων** (π.χ. οι αριθμοί από το 1 έως το 100, τα στοιχεία ενός ταξινομημένου μονοδιάστατου πίνακα κ.ά.)



99/100

---

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ : 7

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Ένας **κλασικός αλγόριθμος** που ακολουθεί τη φιλοσοφία της μεθόδου «Διαίρει και Βασίλευε» είναι η **«Δυαδική αναζήτηση»**, η οποία **εφαρμόζεται** μόνο στην περίπτωση **ταξινομημένου συνόλου στοιχείων** (π.χ. οι αριθμοί από το 1 έως το 100, τα στοιχεία ενός ταξινομημένου μονοδιάστατου πίνακα κ.ά.)



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Ένας **κλασικός αλγόριθμος** που ακολουθεί τη φιλοσοφία της μεθόδου «Διαίρει και Βασίλευε» είναι η **«Δυαδική αναζήτηση»**, η οποία **εφαρμόζεται** μόνο στην περίπτωση **ταξινομημένου συνόλου στοιχείων** (π.χ. οι αριθμοί από το 1 έως το 100, τα στοιχεία ενός ταξινομημένου μονοδιάστατου πίνακα κ.ά.)



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Ένας **κλασικός αλγόριθμος** που ακολουθεί τη φιλοσοφία της μεθόδου «Διαίρει και Βασίλευε» είναι η **«Δυαδική αναζήτηση»**, η οποία **εφαρμόζεται** μόνο στην περίπτωση **ταξινομημένου συνόλου στοιχείων** (π.χ. οι αριθμοί από το 1 έως το 100, τα στοιχεία ενός ταξινομημένου μονοδιάστατου πίνακα κ.ά.)



99/100

---

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ : 7

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Ένας **κλασικός αλγόριθμος** που ακολουθεί τη φιλοσοφία της μεθόδου «Διαίρει και Βασίλευε» είναι η **«Δυαδική αναζήτηση»**, η οποία **εφαρμόζεται** μόνο στην περίπτωση **ταξινομημένου συνόλου στοιχείων** (π.χ. οι αριθμοί από το 1 έως το 100, τα στοιχεία ενός ταξινομημένου μονοδιάστατου πίνακα κ.ά.) και θα αξιοποιηθεί στο επόμενο πτ.

50

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει και Βασίλευε**



Ένας **κλασικός αλγόριθμος** που ακολουθεί τη φιλοσοφία της μεθόδου «Διαίρει και Βασίλευε» είναι η **«Δυαδική αναζήτηση»**, η οποία **εφαρμόζεται** μόνο στην περίπτωση **ταξινομημένου συνόλου στοιχείων** (π.χ. οι αριθμοί από το 1 έως το 100, τα στοιχεία ενός ταξινομημένου μονοδιάστατου πίνακα κ.ά.) και θα αξιοποιηθεί στο επόμενο παράδειγμα.

75

100

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Ένα παιδί παίζει με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Ένα παιδί παίζει με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Ένα παιδί παίζει με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

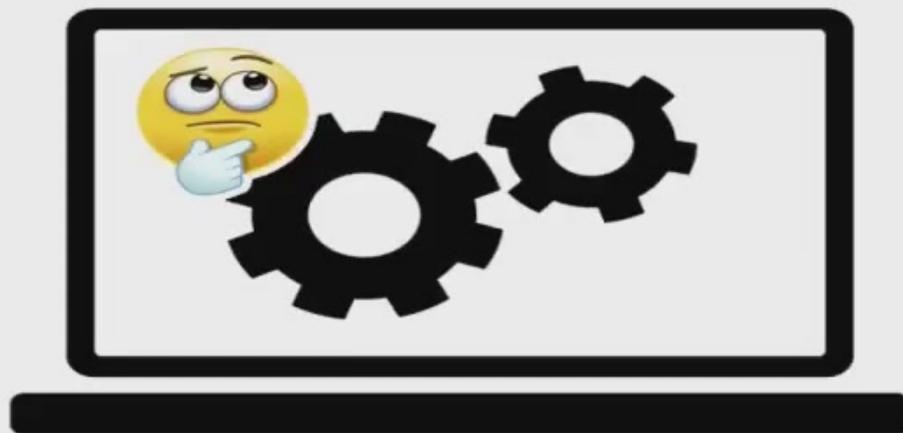
## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)  
Ένα παιδί παίζει με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες τς



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

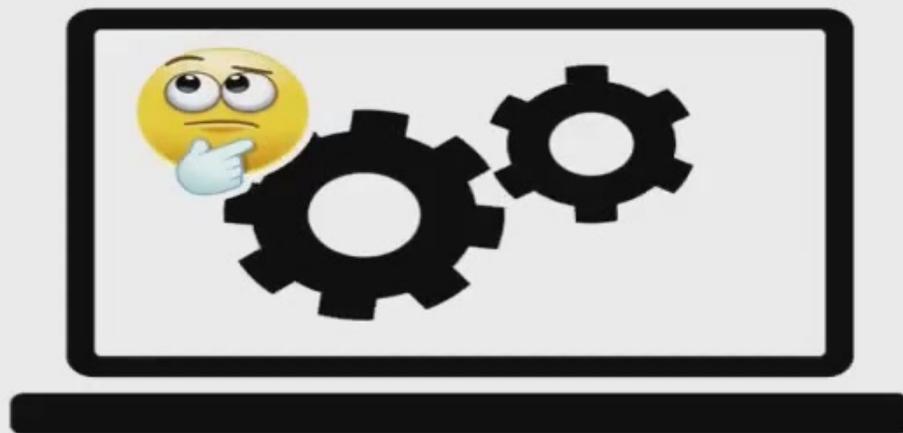
### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Ένα παιδί παίζει με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

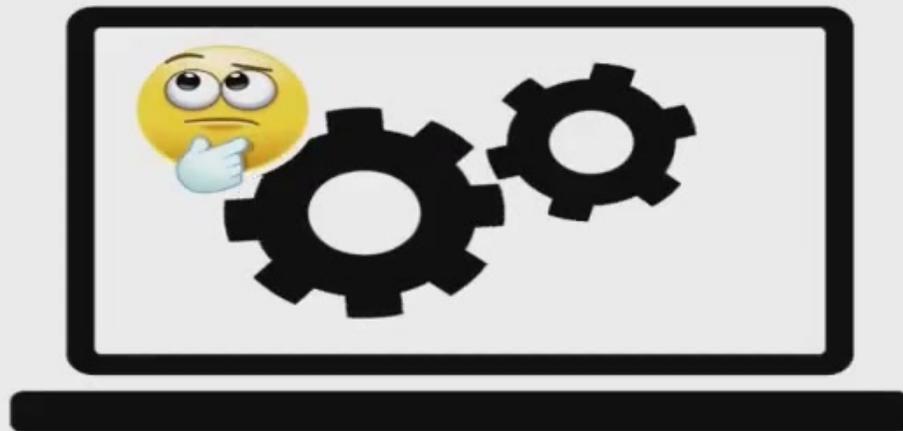


Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Ένα παιδί παίζει με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το παιδί αποτυπώνει στο μυαλό του έναν αριθμό από το 1 έως το 100.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

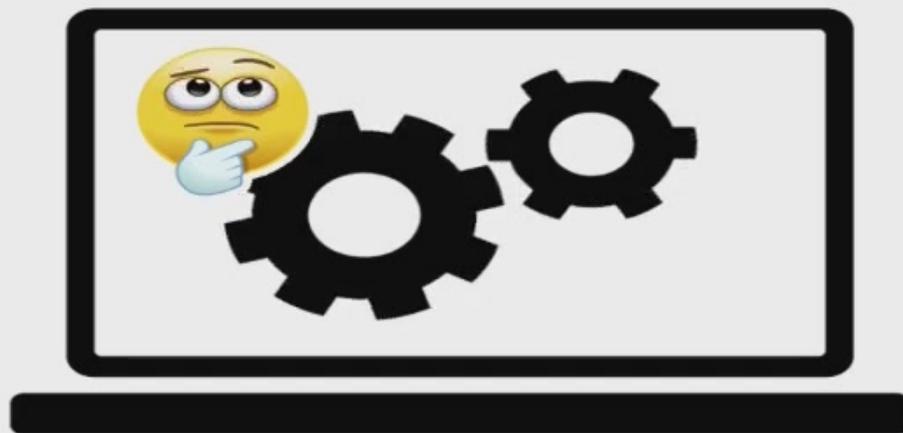


Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Ένα **παιδί** **παίζει** με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το **παιδί** αποτυπώνει στο **μυαλό** του **έναν αριθμό** από το **1** έως το **100**.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

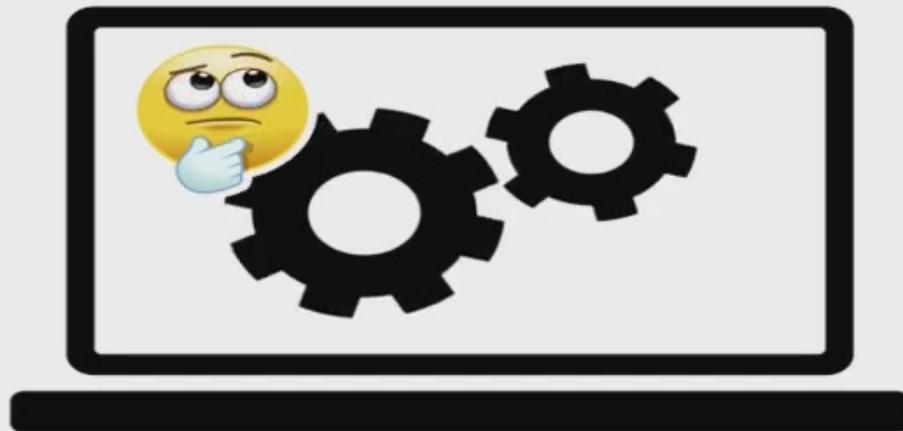


Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Ένα **παιδί** **παίζει** με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το **παιδί** **αποτυπώνει** στο **μυαλό** του **έναν αριθμό** από το **1** έως το **100**.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

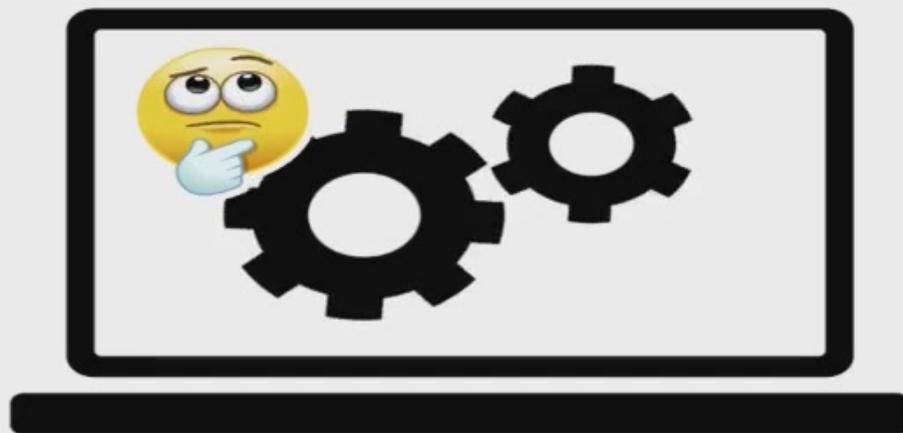


Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Ένα **παιδί** **παίζει** με τον **υπολογιστή** το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το **παιδί** **αποτυπώνει στο μυαλό** του **έναν αριθμό** από το **1 έως το 100**.
- Ο **υπολογιστής** προσπαθεί **να μαντέψει** τον αριθμό **το πολύ σε 7 προσπάθειες**



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

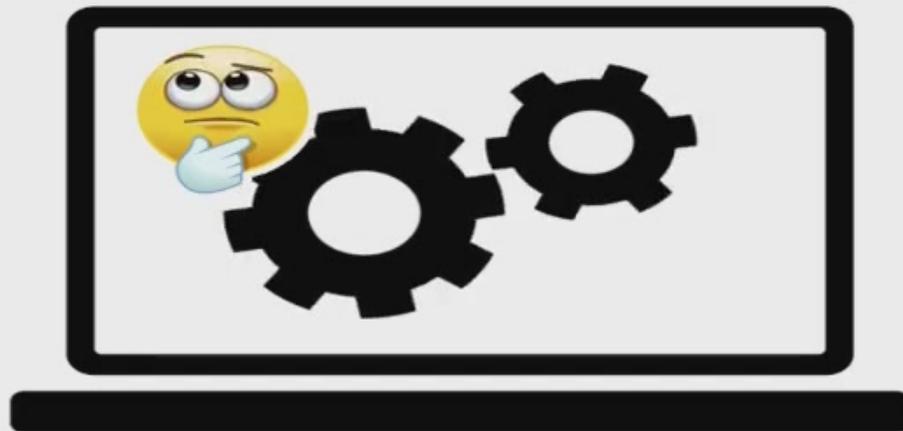


Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Ένα παιδί παίζει με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το παιδί αποτυπώνει στο μυαλό του έναν αριθμό από το 1 έως το 100.
- Ο υπολογιστής προσπαθεί να μαντέψει τον αριθμό το πολύ σε 7 προσπάθειες



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

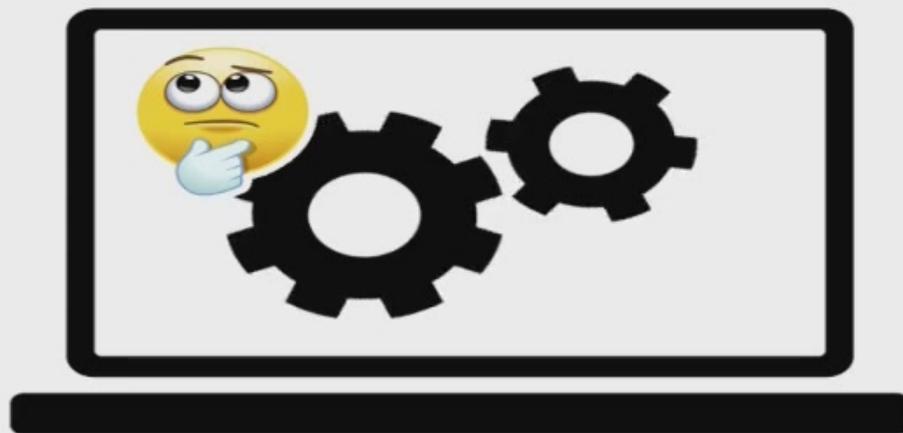


Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Ένα **παιδί** **παίζει** με τον **υπολογιστή** το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το **παιδί** **αποτυπώνει στο μυαλό** του **έναν αριθμό** από το **1 έως το 100**.
- Ο **υπολογιστής** προσπαθεί **να μαντέψει** τον αριθμό **το πολύ σε 7 προσπάθειες**



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

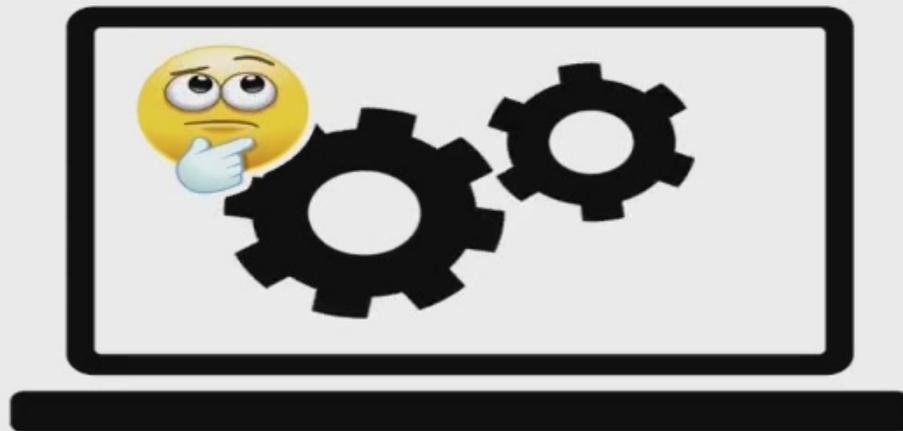


**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Ένα **παιδί** **παίζει με τον υπολογιστή** το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το **παιδί αποτυπώνει στο μυαλό** του **έναν αριθμό** από το **1 έως το 100**.
- Ο **υπολογιστής** προσπαθεί **να μαντέψει** τον αριθμό **το πολύ σε 7 προσπάθειες**  
$$\lceil \log_2(100)+1 \rceil = \lceil 6,643856+1 \rceil = \lceil 7,643856 \rceil$$



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

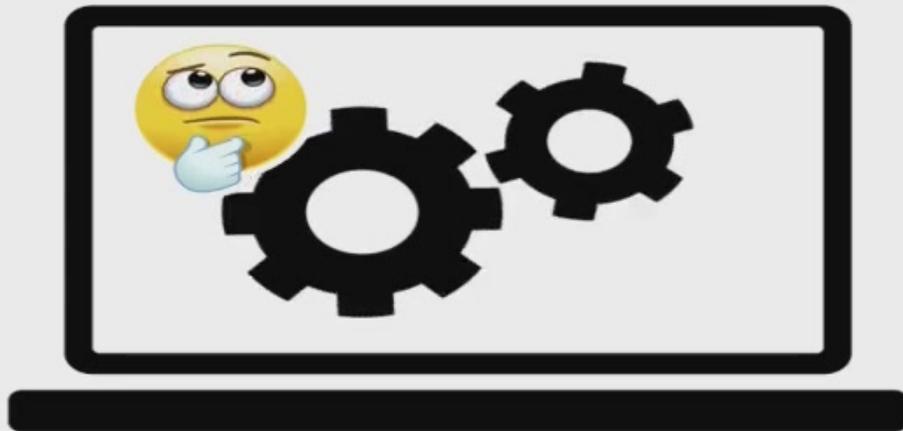


Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Ένα παιδί παίζει με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το παιδί αποτυπώνει στο μυαλό του έναν αριθμό από το 1 έως το 100.
- Ο υπολογιστής προσπαθεί να μαντέψει τον αριθμό το πολύ σε 7 προσπάθειες  
$$\lceil \log_2(100) + 1 \rceil = \lceil 6,643856 + 1 \rceil = \lceil 7,643856 \rceil = 7$$



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

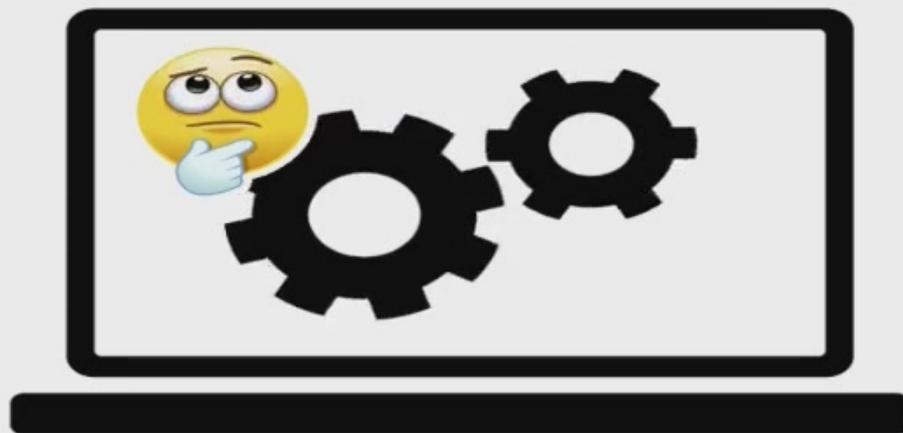


Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Ένα παιδί παίζει με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το παιδί αποτυπώνει στο μυαλό του έναν αριθμό από το 1 έως το 100.
- Ο υπολογιστής προσπαθεί να μαντέψει τον αριθμό το πολύ σε 7 προσπάθειες  
$$\lceil \log_2(100)+1 \rceil = \lceil 6,643856+1 \rceil = \lceil 7,643856 \rceil = 7$$



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



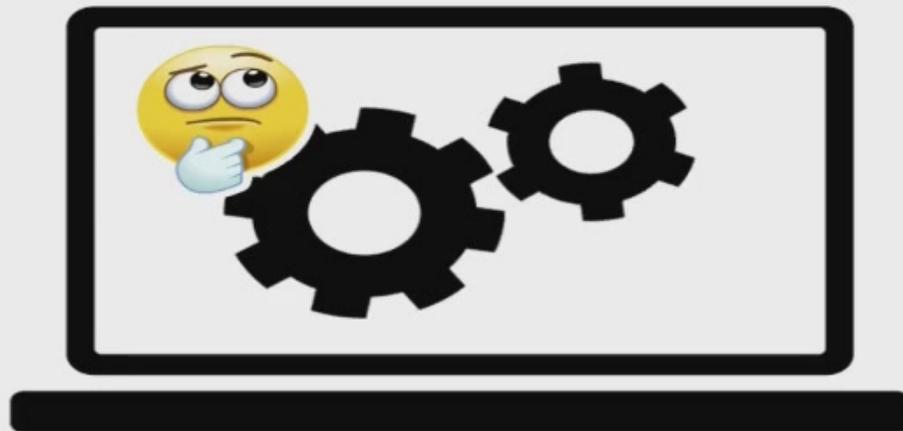
Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Ένα παιδί παίζει με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το παιδί αποτυπώνει στο μυαλό του έναν αριθμό από το 1 έως το 100.
- Ο υπολογιστής προσπαθεί να μαντέψει τον αριθμό το πολύ σε 7 προσπάθειες

$$[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$$



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



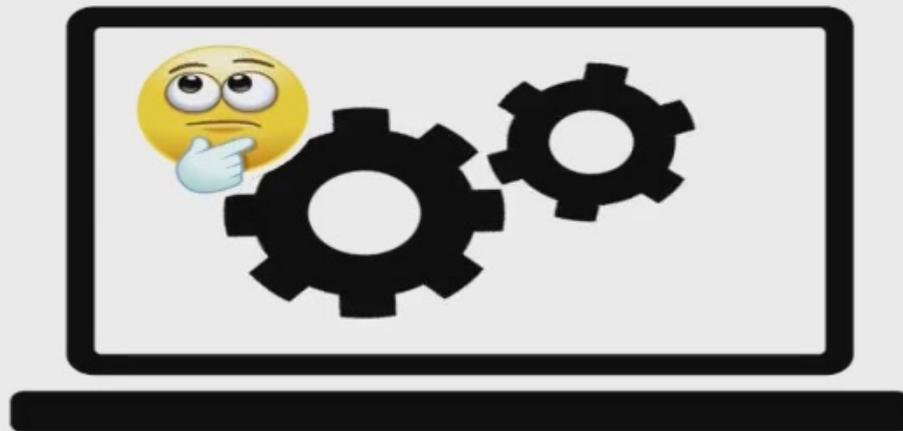
Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Ένα παιδί παίζει με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το παιδί αποτυπώνει στο μυαλό του έναν αριθμό από το 1 έως το 100.
- Ο υπολογιστής προσπαθεί να μαντέψει τον αριθμό το πολύ σε 7 προσπάθειες

$$\lceil \log_2(100) + 1 \rceil = \lceil 6,643856 + 1 \rceil = \lceil 7,643856 \rceil = 7$$



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**

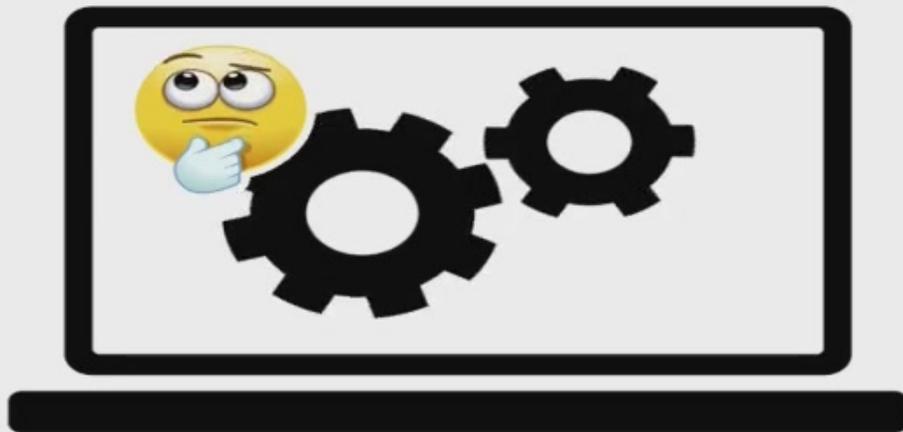


**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Ένα **παιδί παίζει με τον υπολογιστή** το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το **παιδί αποτυπώνει στο μυαλό** του **έναν αριθμό** από το **1 έως το 100**.
- Ο **υπολογιστής** προσπαθεί **να μαντέψει** τον αριθμό **το πολύ σε 7 προσπάθειες**  
 $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$
- Κάθε φορά που ο υπολογιστής **προτείνει** έναν αριθμό, με κατάλληλο μήνυμα στην οθόνη,



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



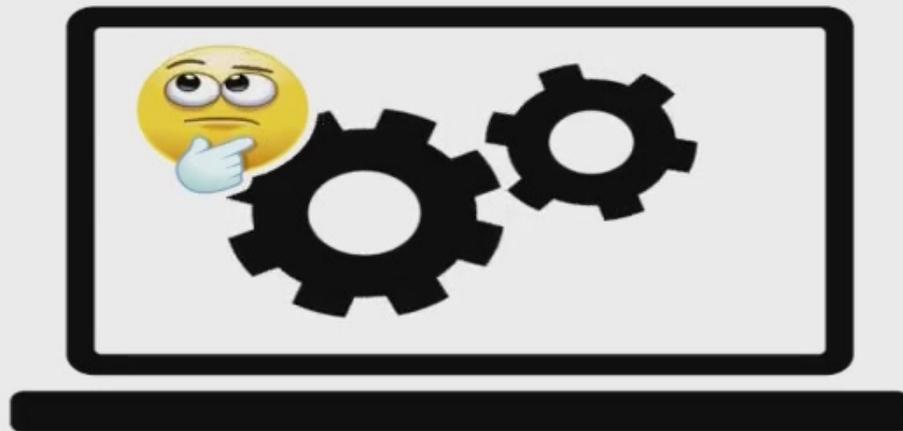
**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Ένα **παιδί** **παίζει με τον υπολογιστή** το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το **παιδί αποτυπώνει στο μυαλό** του **έναν αριθμό** από το **1 έως το 100**.
- Ο **υπολογιστής** προσπαθεί **να μαντέψει** τον αριθμό **το πολύ σε 7 προσπάθειες**  
 $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$

• Κάθε φορά που ο υπολογιστής **προτείνει έναν αριθμό**, με **κατάλληλο μήνυμα** στην οθόνη,



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



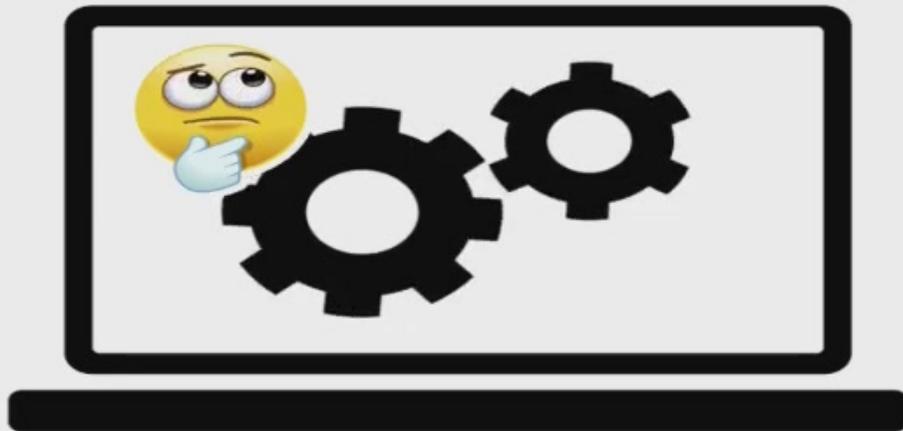
**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Ένα **παιδί παίζει με τον υπολογιστή** το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το **παιδί αποτυπώνει στο μυαλό** του **έναν αριθμό** από το **1 έως το 100**.
- Ο **υπολογιστής** προσπαθεί **να μαντέψει** τον αριθμό **το πολύ σε 7 προσπάθειες**  
 $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$

• Κάθε φορά που ο υπολογιστής **προτείνει έναν αριθμό**, με κατάλληλο μήνυμα στην οθόνη,



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

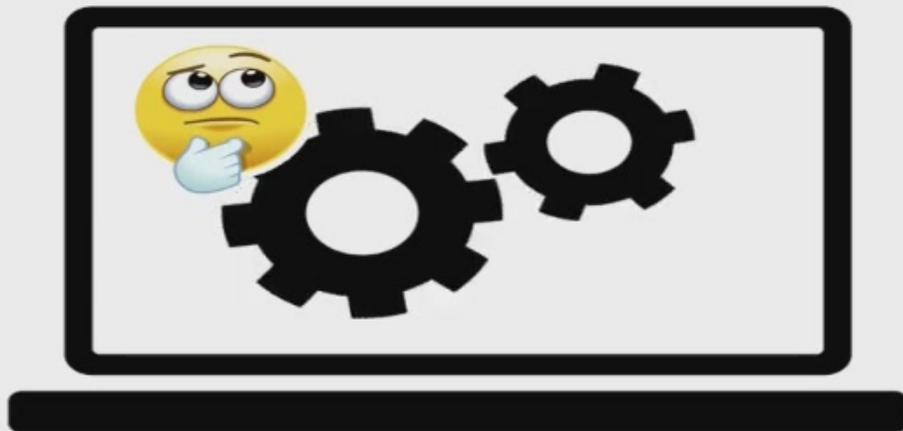
Ένα **παιδί παίζει με τον υπολογιστή** το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το **παιδί αποτυπώνει στο μυαλό** του **έναν αριθμό** από το **1 έως το 100**.

- Ο **υπολογιστής** προσπαθεί **να μαντέψει** τον αριθμό **το πολύ σε 7 προσπάθειες**  
 $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$

- Κάθε φορά που ο υπολογιστής **προτείνει έναν αριθμό**, με κατάλληλο μήνυμα στην οθόνη, **ρωτά** το παιδί να του απαντήσει, μέσω του πληκτρολογίου,



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



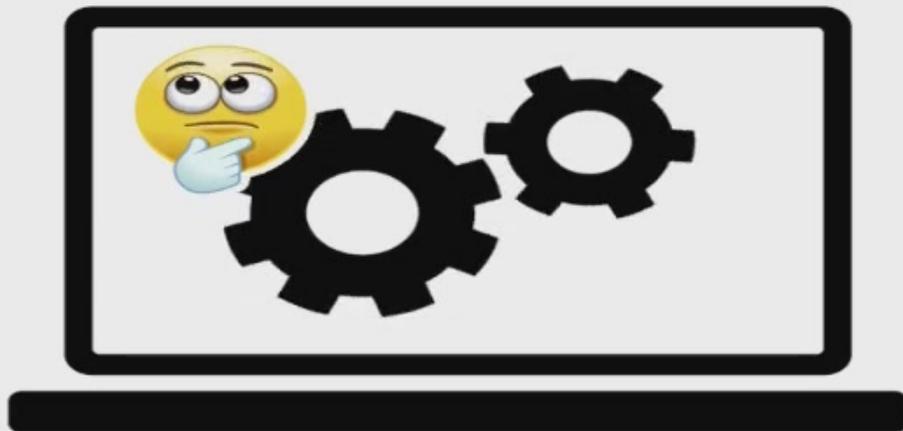
**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Ένα **παιδί παίζει με τον υπολογιστή** το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το **παιδί αποτυπώνει στο μυαλό** του **έναν αριθμό** από το **1 έως το 100**.
- Ο **υπολογιστής** προσπαθεί **να μαντέψει** τον αριθμό **το πολύ σε 7 προσπάθειες**  
 $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$

• Κάθε φορά που ο υπολογιστής **προτείνει έναν αριθμό**, με κατάλληλο μήνυμα στην οθόνη, **ρωτά** το παιδί να του απαντήσει, μέσω του πληκτρολογίου,



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος Διαίρει και Βασίλευε



Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

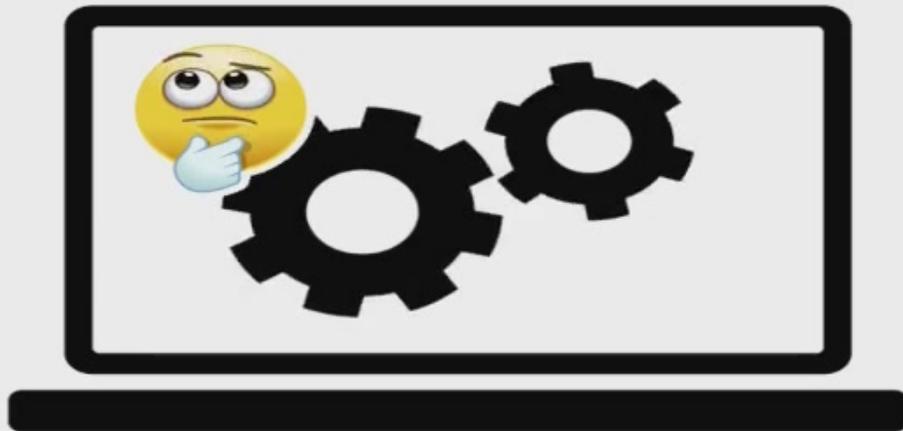
Ένα παιδί παίζει με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το παιδί αποτυπώνει στο μυαλό του έναν αριθμό από το 1 έως το 100.
- Ο υπολογιστής προσπαθεί να μαντέψει τον αριθμό το πολύ σε 7 προσπάθειες  
$$\lceil \log_2(100) + 1 \rceil = \lceil 6,643856 + 1 \rceil = \lceil 7,643856 \rceil = 7$$

Κάθε φορά που ο υπολογιστής προτείνει έναν αριθμό, με κατάλληλο μήνυμα στην οθόνη, ρωτά το παιδί να του απαντήσει, μέσω του πληκτρολογίου,

**ΑΝ ο αριθμός που μαντέψει ο υπολογιστής, είναι αυτός που έχει βάλει το παιδί στο μυαλό του**



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Ένα **παιδί παίζει με τον υπολογιστή** το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

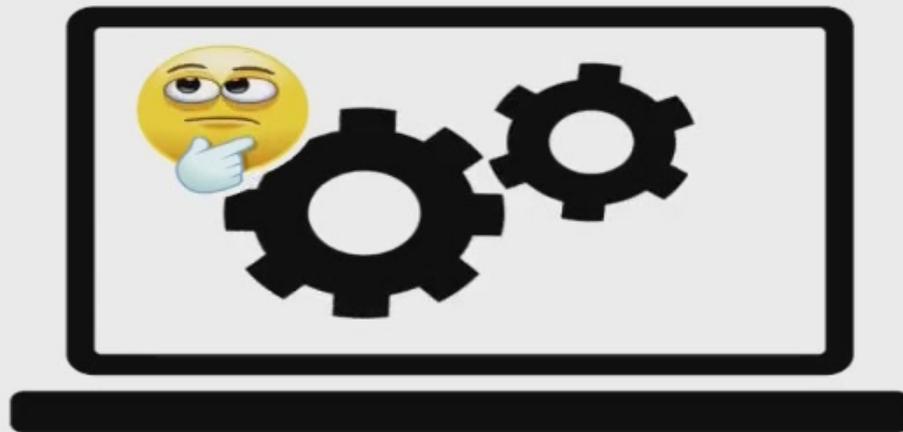
Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το **παιδί αποτυπώνει στο μυαλό** του **έναν αριθμό** από το **1 έως το 100**.

- Ο **υπολογιστής** προσπαθεί να **μάντεψει** τον αριθμό **το πολύ σε 7 προσπάθειες**  
 $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$

- Κάθε φορά που ο υπολογιστής **προτείνει έναν αριθμό**, με κατάλληλο μήνυμα στην οθόνη, **ρωτά** το παιδί να του απαντήσει, μέσω του πληκτρολογίου,

**ΑΝ ο αριθμός που μάντεψε ο υπολογιστής, είναι αυτός που έχει βάλει το παιδί στο μυαλό του**



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος Διαίρει και Βασίλευε



Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

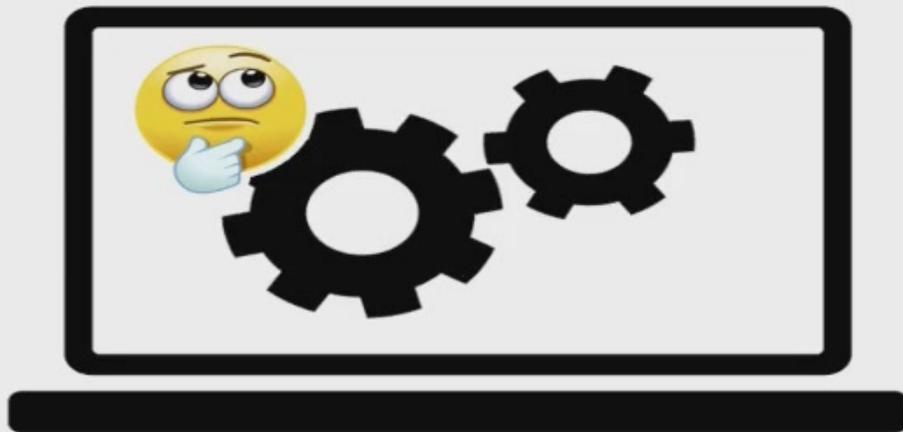
Ένα παιδί παίζει με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το παιδί αποτυπώνει στο μυαλό του έναν αριθμό από το 1 έως το 100.
- Ο υπολογιστής προσπαθεί να μαντέψει τον αριθμό το πολύ σε 7 προσπάθειες  
$$\lceil \log_2(100) + 1 \rceil = \lceil 6,643856 + 1 \rceil = \lceil 7,643856 \rceil = 7$$

• Κάθε φορά που ο υπολογιστής προτείνει έναν αριθμό, με κατάλληλο μήνυμα στην οθόνη, ρωτά το παιδί να του απαντήσει, μέσω του πληκτρολογίου,

**ΑΝ ο αριθμός που μαντέψει ο υπολογιστής, είναι αυτός που έχει βάλει το παιδί στο μυαλό του**



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

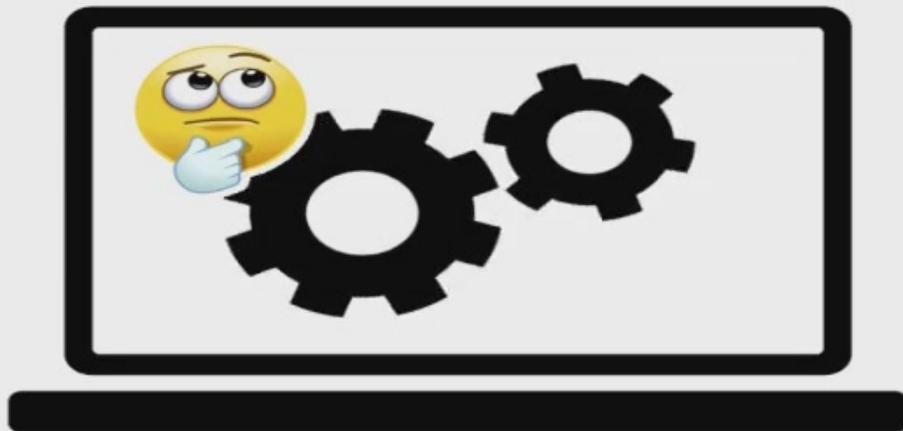
Ένα **παιδί παίζει με τον υπολογιστή** το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το **παιδί αποτυπώνει στο μυαλό** του **έναν αριθμό** από το **1 έως το 100**.
- Ο **υπολογιστής** προσπαθεί **να μαντέψει** τον αριθμό **το πολύ σε 7 προσπάθειες**  
 $[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$

• Κάθε φορά που ο υπολογιστής **προτείνει έναν αριθμό**, με κατάλληλο μήνυμα στην οθόνη, **ρωτά** το παιδί να του απαντήσει, μέσω του πληκτρολογίου,

**ΑΝ ο αριθμός που μαντέψει** ο υπολογιστής, **είναι αυτός που έχει βάλει το παιδί στο μυαλό του**



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος Διαίρει και Βασίλευε



Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

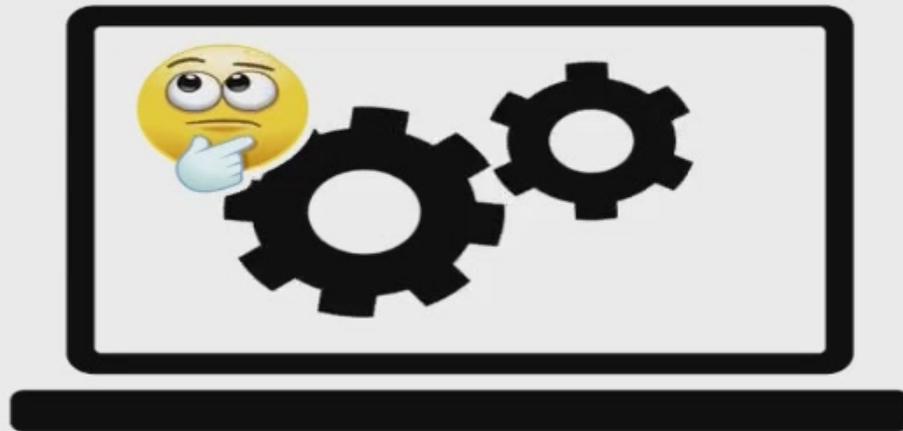
Ένα παιδί παίζει με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το παιδί αποτυπώνει στο μυαλό του έναν αριθμό από το 1 έως το 100.
- Ο υπολογιστής προσπαθεί να μαντέψει τον αριθμό το πολύ σε 7 προσπάθειες  
$$[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$$

• Κάθε φορά που ο υπολογιστής προτείνει έναν αριθμό, με κατάλληλο μήνυμα στην οθόνη, ρωτά το παιδί να του απαντήσει, μέσω του πληκτρολογίου,

**ΑΝ** ο αριθμός που μαντέψει ο υπολογιστής, είναι αυτός που έχει βάλει το παιδί στο μυαλό του ή **ΑΝ** είναι μεγαλύτερος ή μικρότερος.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος Διαίρει και Βασίλευε



Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

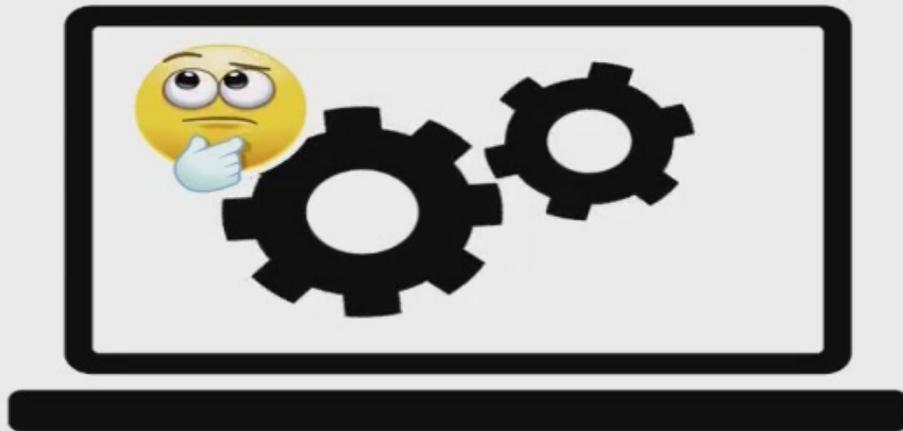
Ένα παιδί παίζει με τον υπολογιστή το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό».

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Το παιδί αποτυπώνει στο μυαλό του έναν αριθμό από το 1 έως το 100.
- Ο υπολογιστής προσπαθεί να μαντέψει τον αριθμό το πολύ σε 7 προσπάθειες  
$$[\log_2(100)+1]=[6,643856+1]=[7,643856]=7$$

• Κάθε φορά που ο υπολογιστής προτείνει έναν αριθμό, με κατάλληλο μήνυμα στην οθόνη, ρωτά το παιδί να του απαντήσει, μέσω του πληκτρολογίου,

**ΑΝ** ο αριθμός που μαντέψει ο υπολογιστής, είναι αυτός που έχει βάλει το παιδί στο μυαλό του ή **ΑΝ** είναι μεγαλύτερος ή μικρότερος.



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**  
Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

$n$

$N$

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**  
Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**  
Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΜΑΝΤΕΨΕ

ΑΡΧΗ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**  
Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΜΑΝΤΕΨΕ

ΑΡΧΗ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σαι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΜΑΝΤΕΨΕ

ΑΡΧΗ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΜΑΝΤΕΨΕ

ΑΡΧΗ  
ΓΡΑΨΕ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΜΑΝΤΕΨΕ

ΑΡΧΗ  
ΓΡΑΨΕ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΜΑΝΤΕΨΕ

ΑΡΧΗ  
ΓΡΑΨΕ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΜΑΝΤΕΨΕ

ΑΡΧΗ

ΓΡΑΨΕ 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.
2. Ο υπολογιστής εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα που σας πληροφορεί ότι θα βρει τον αριθμό το πολύ με 7 προσπάθειες.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΜΑΝΤΕΨΕ

ΑΡΧΗ

ΓΡΑΨΕ 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'



ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.
2. Ο υπολογιστής εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα που σας πληροφορεί ότι θα βρει τον αριθμό το πολύ με 7 προσπάθειες.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΜΑΝΤΕΨΕ

ΑΡΧΗ

ΓΡΑΨΕ 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

ΓΡ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.
2. Ο υπολογιστής εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα που σας πληροφορεί ότι θα βρει τον αριθμό το πολύ με 7 προσπάθειες.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΜΑΝΤΕΨΕ

ΑΡΧΗ

ΓΡΑΨΕ 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

ΓΡΑΨΕ 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

ΓΡΑ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.
2. Ο υπολογιστής εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα που σας πληροφορεί ότι θα βρει τον αριθμό το πολύ με 7 προσπάθειες.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΜΑΝΤΕΨΕ

ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.
2. Ο υπολογιστής εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα που σας πληροφορεί ότι θα βρει τον αριθμό το πολύ με 7 προσπάθειες.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

##### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή— 1

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.
2. Ο υπολογιστής εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα που σας πληροφορεί ότι θα βρει τον αριθμό το πολύ με 7 προσπάθειες.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

##### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή— 1

τέλος— 100

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.
2. Ο υπολογιστής εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα που σας πληροφορεί ότι θα βρει τον αριθμό το πολύ με 7 προσπάθειες.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΜΑΝΤΕΨΕ

ΑΡΧΗ

ΓΡΑΨΕ 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

ΓΡΑΨΕ 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

ΓΡΑΨΕ ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0



ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.
2. Ο υπολογιστής εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα που σας πληροφορεί ότι θα βρει τον αριθμό το πολύ με 7 προσπάθειες.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΜΑΝΤΕΨΕ

ΑΡΧΗ

ΓΡΑΨΕ 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

ΓΡΑΨΕ 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

ΓΡΑΨΕ ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.
2. Ο υπολογιστής εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα που σας πληροφορεί ότι θα βρει τον αριθμό το πολύ με 7 προσπάθειες.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

##### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή — 1

τέλος — 100

πλ\_προσπ — 0

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.
2. Ο υπολογιστής εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα που σας πληροφορεί ότι θα βρει τον αριθμό το πολύ με 7 προσπάθειες.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

##### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.
2. Ο υπολογιστής εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα που σας πληροφορεί ότι θα βρει τον αριθμό το πολύ με 7 προσπάθειες.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

##### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.
2. Ο υπολογιστής εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα που σας πληροφορεί ότι θα βρει τον αριθμό το πολύ με 7 προσπάθειες.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:α

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.
2. Ο υπολογιστής εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα που σας πληροφορεί ότι θα βρει τον αριθμό το πολύ με 7 προσπάθειες.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

1. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα σας ζητάει να σκεφτείτε έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100.
2. Ο υπολογιστής εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα που σας πληροφορεί ότι θα βρει τον αριθμό το πολύ με 7 προσπάθειες.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**  
Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ**

**ΛΟΓΙΚΕΣ**

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**  
Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ**

**ΛΟΓΙΚΕΣ**

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**  
Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ**

**ΛΟΓΙΚΕΣ**

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**  
Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ**

**ΛΟΓΙΚΕΣ**

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**  
Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**  
Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**  
Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**  
Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**  
Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υ

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος)

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος)

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος)

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος)

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** '

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια(μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ**

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια(μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια(μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

ΓΡΑΨΕ 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

ΓΡΑΨΕ 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

ΓΡΑΨΕ ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

ΓΡΑΨΕ ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

ΓΡΑΨΕ ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ αππ='Ν' Η αππ=

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια(μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απτ='N' **Η** απτ='V' **Η** απτ='O' **Η** απτ='o'

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

ΓΡΑΨΕ 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

ΓΡΑΨΕ 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

ΓΡΑΨΕ ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

ΓΡΑΨΕ ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

ΓΡΑΨΕ ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ απτ='N' Η απτ='ν' Η απτ='Ο' Η απτ='ο'

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια(μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απτ='Ν' **Η** απτ='ν' **Η** απτ='Ο' **Η** απτ='ο'

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ','

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

ΛΟΓΙΚΕΣ

ΧΑΡ

ΑΡΧΗ

ΓΡΑΨΕ 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

ΓΡΑΨΕ 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

ΓΡΑΨΕ ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

ΓΡΑΨΕ ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

ΓΡΑΨΕ ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

ΔΙΑΒΑΣΕ απ

ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ απ='Ν' Η απ='ν' Η απ='Ο' Η απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

:βρέθηκε,

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

##### ΑΚΕΡΑΙΕΣ

: αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

##### ΛΟΓΙΚΕΣ

: βρέθηκε,

##### ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

: απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ**

: αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

**ΛΟΓΙΚΕΣ**

: βρέθηκε,

**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ**

: απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν'

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια(μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ**

:αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

**ΛΟΓΙΚΕΣ**

:βρέθηκε,

**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ**

: απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ',' ;'

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' Η απ='ν' Η απ='Ο' Η απ='ο'

ΑΝ απ='Ν' Η απ='ν'

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

##### ΑΚΕΡΑΙΕΣ

: αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

##### ΛΟΓΙΚΕΣ

: βρέθηκε,

##### ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

: απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν'



**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ

: αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

ΛΟΓΙΚΕΣ

: βρέθηκε,

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

: απ

#### ΑΡΧΗ

ΓΡΑΨΕ 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

ΓΡΑΨΕ 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

ΓΡΑΨΕ ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

ΓΡΑΨΕ ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

ΓΡΑΨΕ ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

ΔΙΑΒΑΣΕ απ

ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ απ='N' Η απ='ν' Η απ='Ο' Η απ='ο'

ΑΝ απ='N' Η απ='ν' ΤΟΤΕ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ



## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ**

: αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

**ΛΟΓΙΚΕΣ**

: βρέθηκε,

**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ**

: απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν'

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΤΟΤΕ**



**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπά'

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

##### ΑΚΕΡΑΙΕΣ

: αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

##### ΛΟΓΙΚΕΣ

: βρέθηκε,

##### ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

: απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ',' ;'

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ**

: αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

**ΛΟΓΙΚΕΣ**

: βρέθηκε,

**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ**

: απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια(μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ',' ;'

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ**

: αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,

**ΛΟΓΙΚΕΣ**

: βρέθηκε,

**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ**

: απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ','

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1  
μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΤΕ**

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

#### ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

#### ΔΙΑΒΑΣΕ

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση,  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ','

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ', ': '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ', ': '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**

τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

#### ΟΣΟ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

#### ΟΣΟ αρχή =

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ', '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή <= τέλος  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ', '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

#### ΟΣΟ αρχή =< τέλος ΚΑ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ', '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

#### ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

#### ΑΛΛΙΩΣ

τέλος ← μέση - 1

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ', ';

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ','

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**

τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ', '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ', ': '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

#### ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

#### ΑΛΛΙΩΣ

τέλος ← μέση - 1

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ', '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ', ';

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

3. Ο υπολογιστής με κατάλληλο μήνυμα προτείνει έναν ακέραιο αριθμό και στη συνέχεια (μέσω κατάλληλου μηνύματος) ζητάει να πληκτρολογήσετε αν ο αριθμός αυτός είναι ίδιος, μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον αριθμό που είχατε σκεφτεί.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ', '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** '\_\_\_\_\_  
**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**  
Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μ

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ' : '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='N' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='N' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**

τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



**Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)**

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2  
**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια: πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός: μέση, ' '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**

τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό,

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό,

καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**

τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1  
μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή =1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση +1

**ΑΛΛΙΩΣ**

τέλος ← μέση -1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**

τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχή > τέλος

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη > τέλος

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή <= τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**

τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** '\_\_\_\_\_'

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη > τέλος

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη > τέλος

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχή > τέλος

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη > τέλος

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχή > τέλος **ΤΟΤΕ**  
**ΓΡΑΨΕ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχή > τέλος **ΤΟΤΕ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Δε βρήκα τον αριθμό σε 7 προσπάθειες'

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη > τέλος **ΤΟΤΕ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Δε βρήκα τον αριθμό σε 7 προσπάθειες'

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη> τέλος **ΤΟΤΕ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Δε βρήκα τον αριθμό σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' γιατί δεν είσαι ειλικρινής ή '

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη > τέλος **ΤΟΤΕ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Δε βρήκα τον αριθμό σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' γιατί δεν είσαι ειλικρινής ή '

**ΓΓ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη > τέλος **ΤΟΤΕ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Δε βρήκα τον αριθμό σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' γιατί δεν είσαι ειλικρινής ή '

**ΓΡΑΨΕ** ' '

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** 'αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου:'

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή <= τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** 'Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' ή '  
**ΓΡΑΨΕ** 'Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** '\_\_\_\_\_'

#### ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχή > τέλος **ΤΟΤΕ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Δε βρήκα τον αριθμό σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** 'γιατί δεν είσαι ειλικρινής ή'

**ΓΡΑΨΕ** 'έκανες κάτι λάθος στη διαδικασία '

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

#### ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

#### ΑΛΛΙΩΣ

τέλος ← μέση - 1

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

#### ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη > τέλος **ΤΟΤΕ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Δε βρήκα τον αριθμό σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' γιατί δεν είσαι ειλικρινής ή '

**ΓΡΑΨΕ** 'έκανες κάτι λάθος στη διαδικασία '

**ΓΡΑΨΕ**

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, '; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

#### ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

#### ΑΛΛΙΩΣ

τέλος ← μέση - 1

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

#### ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη> τέλος **ΤΟΤΕ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Δε βρήκα τον αριθμό σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' γιατί δεν είσαι ειλικρινής ή '

**ΓΡΑΨΕ** 'έκανες κάτι λάθος στη διαδικασία '

**ΓΡΑΨΕ** 'που συμφωνήσαμε '

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1  
τέλος ← 100  
πλ\_προσπ ← 0  
βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**  
πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1  
μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '  
**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**  
βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'  
**ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '  
**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'  
**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**  
αρχή ← μέση + 1

**ΑΛΛΙΩΣ**  
τέλος ← μέση - 1

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

**ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ**

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη> τέλος **ΤΟΤΕ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Δε βρήκα τον αριθμό σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' γιατί δεν είσαι ειλικρινής ή '

**ΓΡΑΨΕ** 'έκανες κάτι λάθος στη διαδικασία '  
**ΓΡΑΨΕ** 'που συμφωνήσαμε '

**ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ**

**ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**ΜΑΝΤΕΨΕ**

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, '; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

#### ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

#### ΑΛΛΙΩΣ

τέλος ← μέση - 1

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

#### ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη > τέλος **ΤΟΤΕ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Δε βρήκα τον αριθμό σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' γιατί δεν είσαι ειλικρινής ή '

**ΓΡΑΨΕ** 'έκανες κάτι λάθος στη διαδικασία '

**ΓΡΑΨΕ** 'που συμφωνήσαμε '

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'  
**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'  
**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ + 1

μέση ← (αρχή + τέλος) div 2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, ' ; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

#### ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή = 1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

#### ΑΛΛΙΩΣ

τέλος ← μέση - 1

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

#### ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη > τέλος **ΤΟΤΕ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Δε βρήκα τον αριθμό σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' γιατί δεν είσαι ειλικρινής ή '

**ΓΡΑΨΕ** 'έκανες κάτι λάθος στη διαδικασία '

**ΓΡΑΨΕ** 'που συμφωνήσαμε '

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, '; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

#### ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή =1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

#### ΑΛΛΙΩΣ

τέλος ← μέση - 1

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

#### ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη> τέλος **ΤΟΤΕ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Δε βρήκα τον αριθμό σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' γιατί δεν είσαι ειλικρινής ή '

**ΓΡΑΨΕ** 'έκανες κάτι λάθος στη διαδικασία '

**ΓΡΑΨΕ** 'που συμφωνήσαμε '

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, '; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

#### ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή =1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

#### ΑΛΛΙΩΣ

τέλος ← μέση - 1

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

#### ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη> τέλος **ΤΟΤΕ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Δε βρήκα τον αριθμό σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' γιατί δεν είσαι ειλικρινής ή '

**ΓΡΑΨΕ** 'έκανες κάτι λάθος στη διαδικασία '

**ΓΡΑΨΕ** 'που συμφωνήσαμε '

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, '; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

#### ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή =1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

#### ΑΛΛΙΩΣ

τέλος ← μέση - 1

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

#### ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη> τέλος **ΤΟΤΕ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Δε βρήκα τον αριθμό σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' γιατί δεν είσαι ειλικρινής ή '

**ΓΡΑΨΕ** 'έκανες κάτι λάθος στη διαδικασία '

**ΓΡΑΨΕ** 'που συμφωνήσαμε '

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

## Ενότητα 2. Τεχνικές Σχεδίασης Αλγορίθμων

### 2.1 Μέθοδος **Διαίρει** και **Βασίλευε**



#### Παράδειγμα 1 – Μάντεψε τον αριθμό (παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή)

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που να υλοποιεί το παραπάνω παιχνίδι:

4. Όταν ο υπολογιστής μαντέψει τον αριθμό που σκεφθήκατε, εμφανίζει στην οθόνη κατάλληλο μήνυμα με τον αριθμό αυτό, καθώς και τον αριθμό των προσπαθειών που έκανε μέχρι να τον βρει.

#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

**ΑΚΕΡΑΙΕΣ** : αρχή, τέλος, πλ\_προσπ, μέση, επιλογή  
**ΛΟΓΙΚΕΣ** : βρέθηκε,  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ** : απ

#### ΑΡΧΗ

**ΓΡΑΨΕ** 'Σκέψου έναν ακέραιο αριθμό από το 1 μέχρι το 100'

**ΓΡΑΨΕ** 'και θα τον μαντέψω το πολύ σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' αρκεί να απαντάς ειλικρινά στις ερωτήσεις μου: '

αρχή ← 1

τέλος ← 100

πλ\_προσπ ← 0

βρέθηκε ← ΨΕΥΔΗΣ

**ΟΣΟ** αρχή =< τέλος **ΚΑΙ** βρέθηκε = ΨΕΥΔΗΣ **ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ**

πλ\_προσπ ← πλ\_προσπ +1

μέση ← (αρχή+τέλος)div2

**ΓΡΑΨΕ** ' Προσπάθεια ', πλ\_προσπ, ' η '

**ΓΡΑΨΕ** ' Είναι ο αριθμός ', μέση, '; '

#### ΑΡΧΗ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** ' Δώσε Ν(ΝΑΙ) ή Ο(ΟΧΙ): '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** απ

**ΜΕΧΡΙΣ\_ΟΤΟΥ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **Η** απ='Ο' **Η** απ='ο'

#### ΜΑΝΤΕΨΕ

**ΑΝ** απ='Ν' **Η** απ='ν' **ΤΟΤΕ**

βρέθηκε ← ΑΛΗΘΗΣ

**ΓΡΑΨΕ** 'Τον βρήκα σε ', πλ\_προσπ, ' προσπάθεια/ες...'

#### ΑΛΛΙΩΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** 'Ο αριθμός που έβαλες είναι '

**ΓΡΑΨΕ** '(1)μεγαλύτερος ή (2)μικρότερος...'

**ΓΡΑΨΕ** 'Δώσε επιλογή 1 ή 2: '

**ΔΙΑΒΑΣΕ** επιλογή

**ΑΝ** επιλογή =1 **ΤΟΤΕ**

αρχή ← μέση + 1

#### ΑΛΛΙΩΣ

τέλος ← μέση - 1

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

**ΓΡΑΨΕ** ' \_\_\_\_\_ '

#### ΤΕΛΟΣ\_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

**ΑΝ** πλ\_προσπ > 7 **Η** αρχη> τέλος **ΤΟΤΕ**

**ΓΡΑΨΕ** 'Δε βρήκα τον αριθμό σε 7 προσπάθειες'

**ΓΡΑΨΕ** ' γιατί δεν είσαι ειλικρινής ή '

! Ο χρήστης έδωσε νούμερο εκτός του διαστήματος (

**ΓΡΑΨΕ** 'έκανες κάτι λάθος στη διαδικασία '

**ΓΡΑΨΕ** 'που συμφωνήσαμε '

#### ΤΕΛΟΣ\_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΜΑΝΤΕΨΕ

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

 Σπύρος Γ. Ζυγούρης  
Καθηγητής Πληροφορικής

 **spzygouris@gmail.com**

You **Tube**

