

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

 Σπύρος Γ. Ζυγούρης  
Καθηγητής Πληροφορικής

 **spzygouris@gmail.com**

You **Tube**



spyros georgios zygouris

**VIDEO  
LEARNER**  
FREE INTERNET TEACHING

 YouTube  
**SUBSCRIBE**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβά



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής σας παρουσιάστηκε ως μια μηχανή επίλυσης προβλημάτων,**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



η **λύση** των οποίων περιγράφεται

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

ο υπολογιστής σας παρουσιάστηκε ως μια μηχανή επίλυσης προβλημάτων,



η λύση των οποίων περιγράφεται

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



**η λύση** των οποίων περιγράφεται  
με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



**η λύση** των οποίων περιγράφεται

με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

ο υπολογιστής σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



η **λύση** των οποίων περιγράφεται

με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων**

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



**η λύση** των οποίων περιγράφεται

με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων**

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

ο υπολογιστής σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



η **λύση** των οποίων περιγράφεται

με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων**

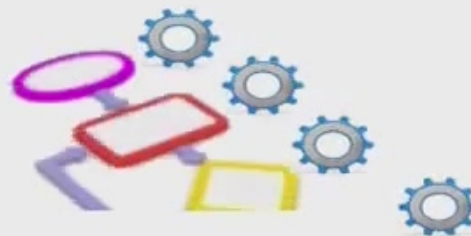
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

ο υπολογιστής σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



η **λύση** των οποίων περιγράφεται

με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων**

που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

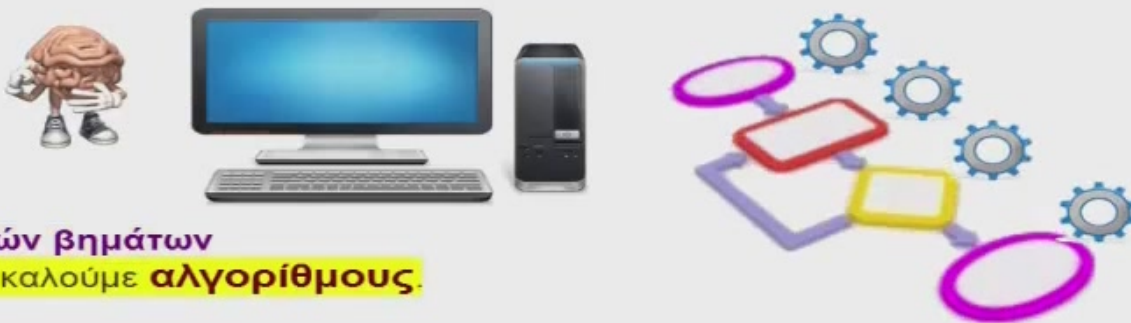
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



**η λύση** των οποίων περιγράφεται  
με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων**  
που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

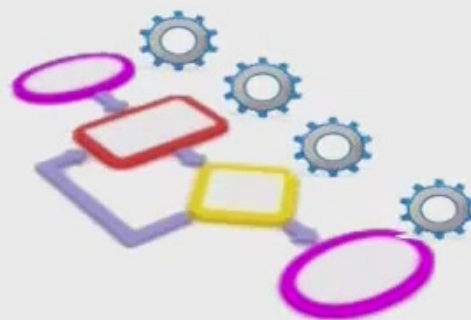
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



η **λύση** των οποίων περιγράφεται με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων** που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγόριθμους**.





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

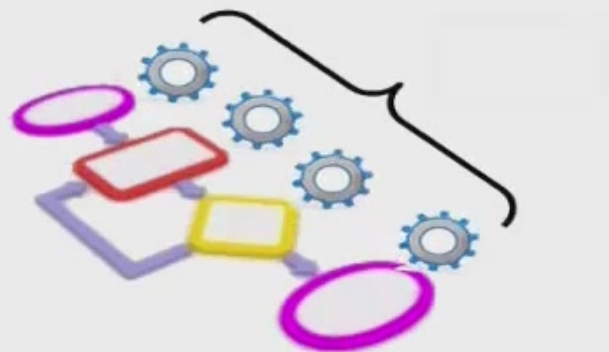
**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



**η λύση** των οποίων περιγράφεται

με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων**

που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.



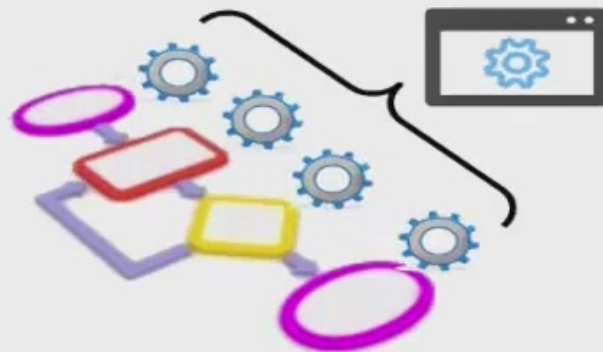
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



**η λύση** των οποίων περιγράφεται

με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων**

που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί



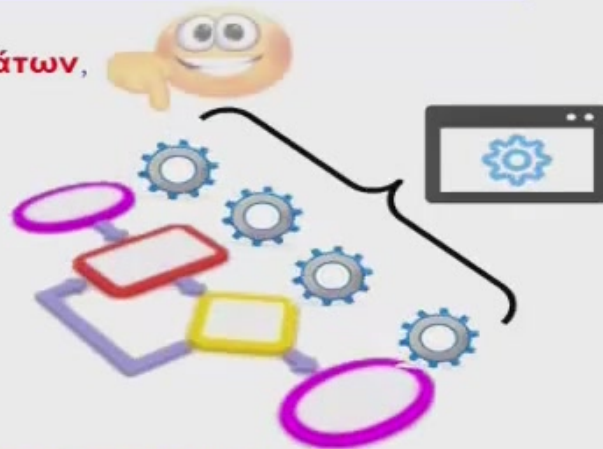
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



**η λύση** των οποίων περιγράφεται με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων** που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης**

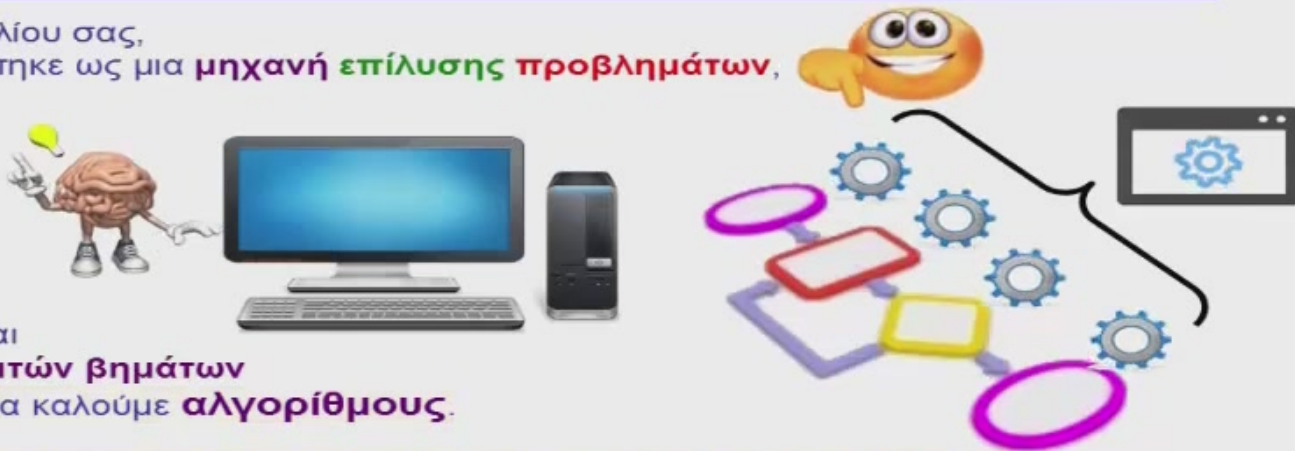
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



**η λύση** των οποίων περιγράφεται με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων** που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης** για την **επίλυση** 1

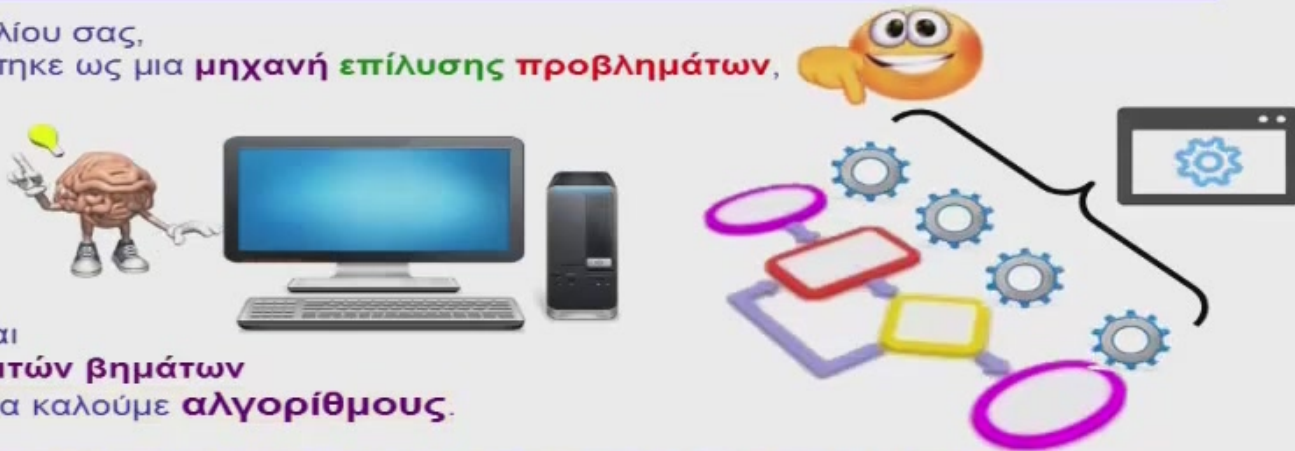
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



η **λύση** των οποίων περιγράφεται με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων** που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης** για την **επίλυση πολλών προβλημάτων** (αν όχι όλων) με γνωστά ή **διακριτά βήματα**.

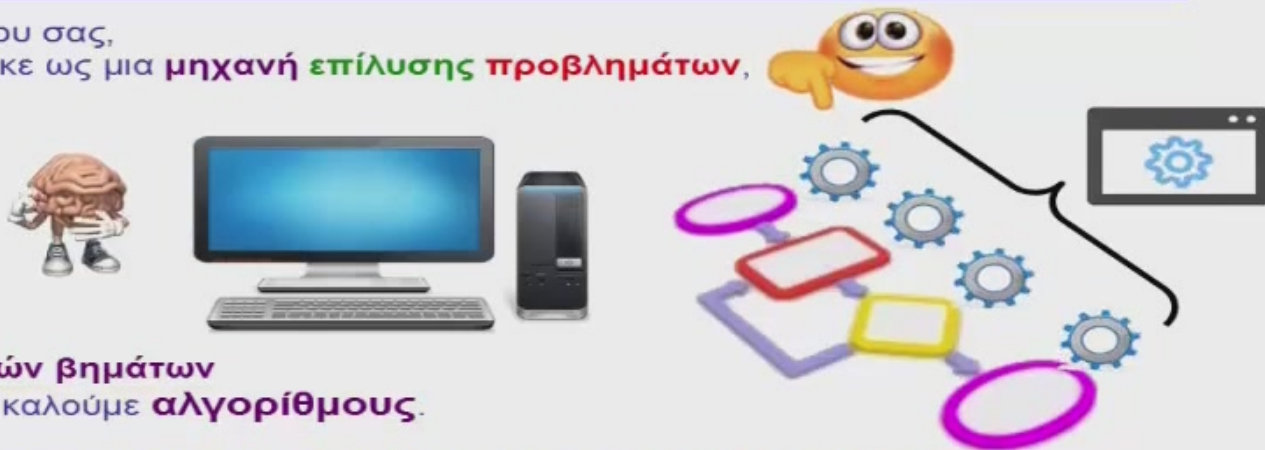
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

ο υπολογιστής σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



η **λύση** των οποίων περιγράφεται με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων** που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης** για την **επίλυση πολλών προβλημάτων** (αν όχι όλων) με γνωστά ή **διακριτά βήματα**.



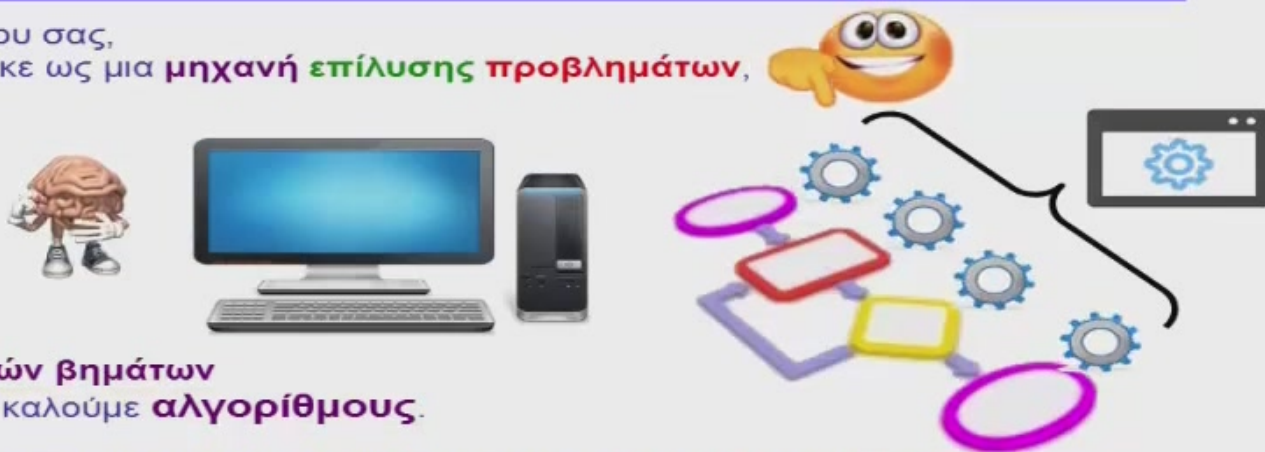
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

ο υπολογιστής σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



η **λύση** των οποίων περιγράφεται με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων** που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης** για την **επίλυση πολλών προβλημάτων** (αν όχι όλων) με γνωστά ή **διακριτά βήματα**.

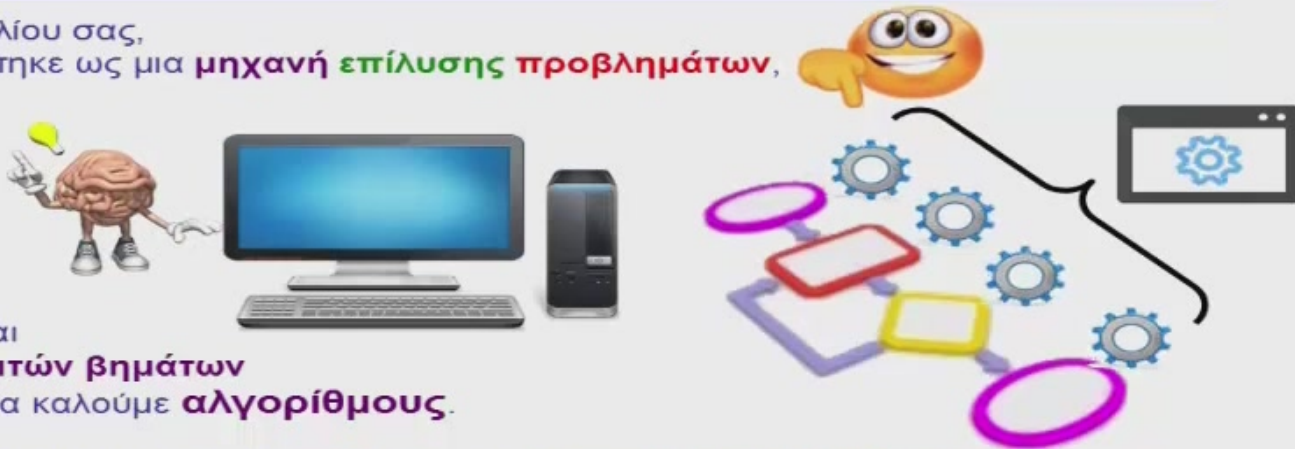
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



η **λύση** των οποίων περιγράφεται με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων** που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης** για την **επίλυση πολλών προβλημάτων** (αν όχι όλων) με γνωστά ή **διακριτά βήματα**.

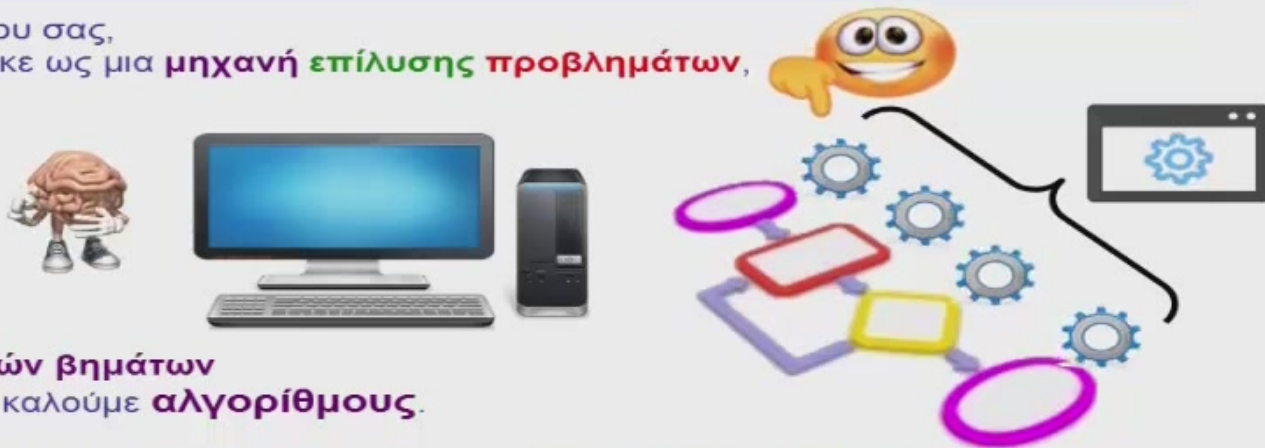
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

ο υπολογιστής σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



η **λύση** των οποίων περιγράφεται με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων** που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης** για την **επίλυση πολλών προβλημάτων** (αν όχι όλων) με γνωστά ή **διακριτά βήματα**.





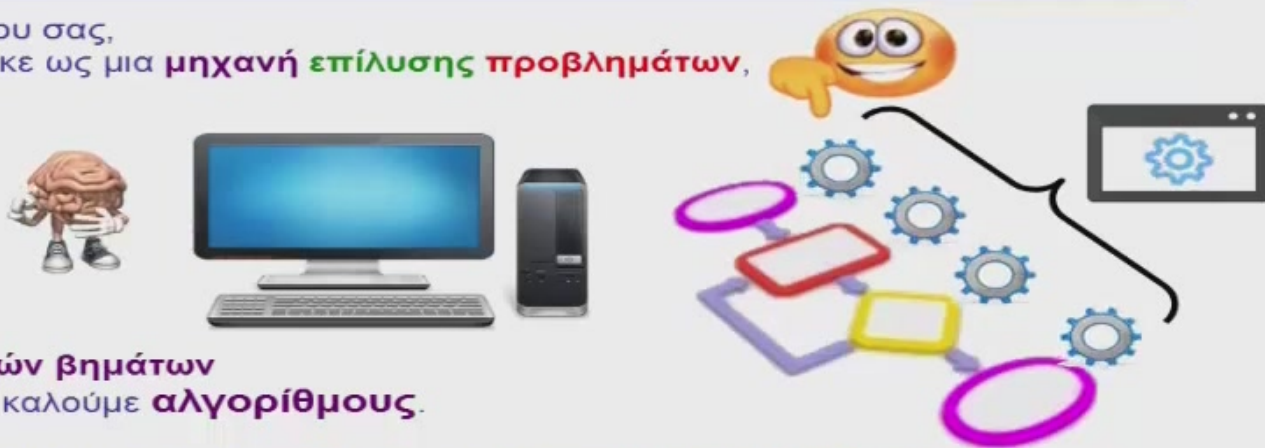
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



η **λύση** των οποίων περιγράφεται με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων** που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης** για την **επίλυση πολλών προβλημάτων** (αν όχι όλων) με γνωστά ή **διακριτά βήματα**.

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

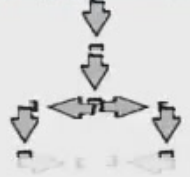
ο υπολογιστής σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



η **λύση** των οποίων περιγράφεται με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων** που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης** για την **επίλυση πολλών προβλημάτων** (αν όχι όλων) με γνωστά ή **διακριτά βήματα**.

Δομημένος  
Προγραμματισμός



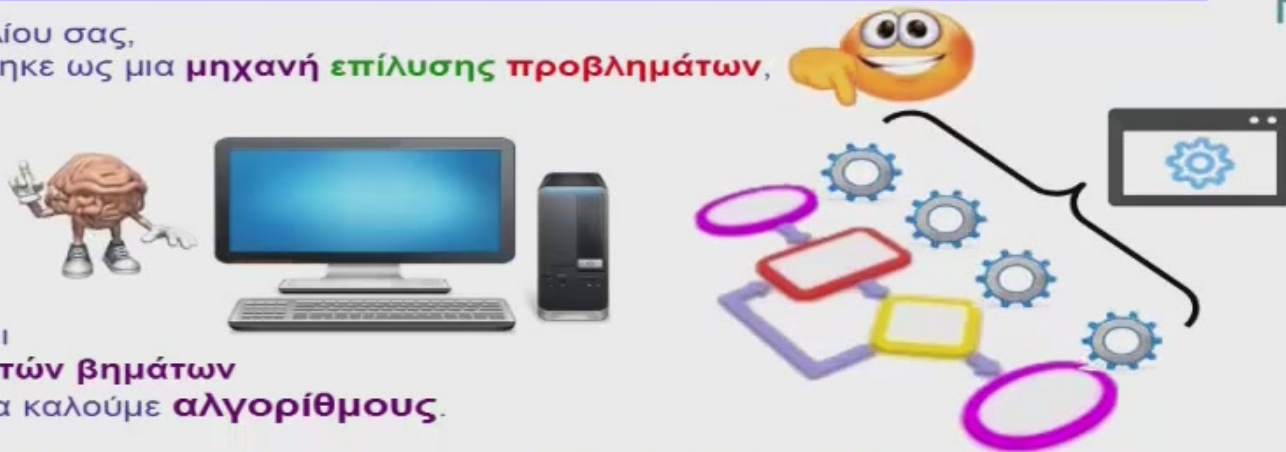
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

ο υπολογιστής σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



η **λύση** των οποίων περιγράφεται με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων** που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης** για την **επίλυση πολλών προβλημάτων** (αν όχι όλων) με γνωστά ή **διακριτά βήματα**.



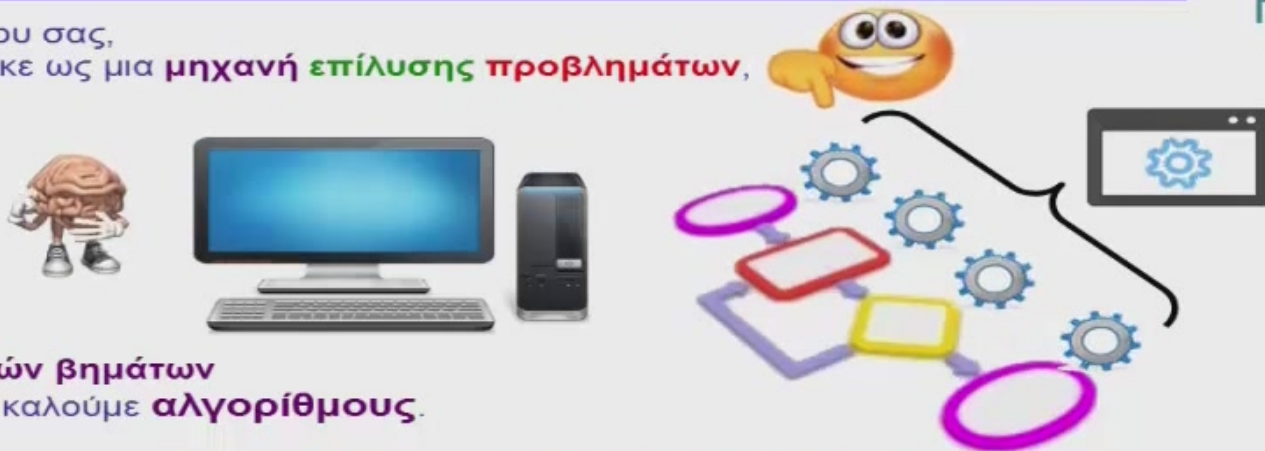
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

ο υπολογιστής σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



η **λύση** των οποίων περιγράφεται με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων** που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης** για την **επίλυση πολλών προβλημάτων** (αν όχι όλων) με γνωστά ή **διακριτά βήματα**.

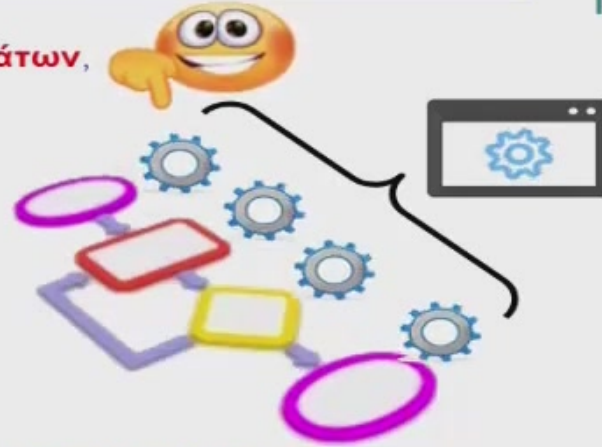
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

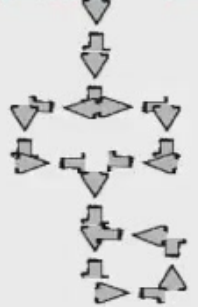
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

ο υπολογιστής σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



Δομημένος  
Προγραμματισμός



η **λύση** των οποίων περιγράφεται  
με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων**  
που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης**  
για την **επίλυση πολλών προβλημάτων** (αν όχι όλων) με γνωστά ή **διακριτά βήματα**.

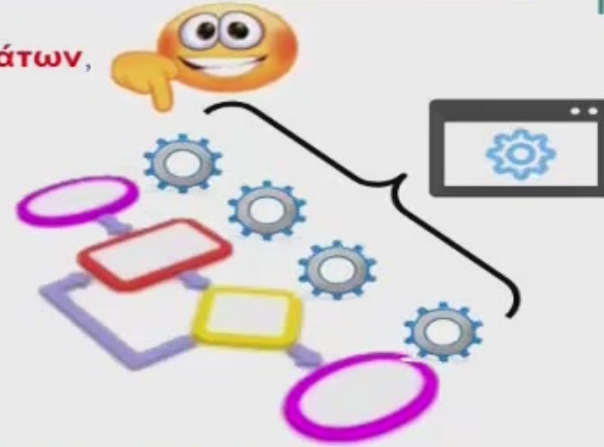
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

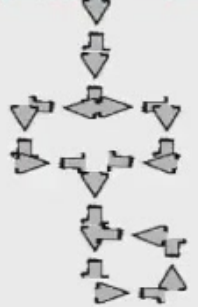
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

ο υπολογιστής σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



Δομημένος  
Προγραμματισμός



η **λύση** των οποίων περιγράφεται  
με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων**  
που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης**  
για την **επίλυση πολλών προβλημάτων** (αν όχι όλων) με γνωστά ή **διακριτά βήματα**.



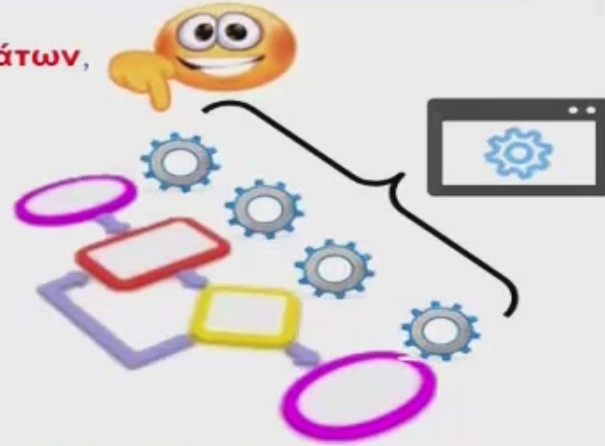
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

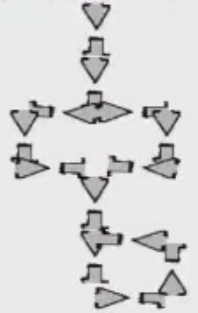
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



Δομημένος  
Προγραμματισμός



η **λύση** των οποίων περιγράφεται  
με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων**  
που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης**  
για την **επίλυση πολλών προβλημάτων** (αν όχι όλων) με γνωστά ή **διακριτά βήματα**.

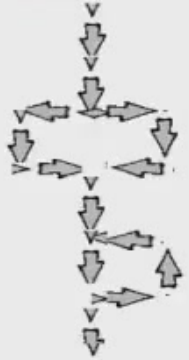
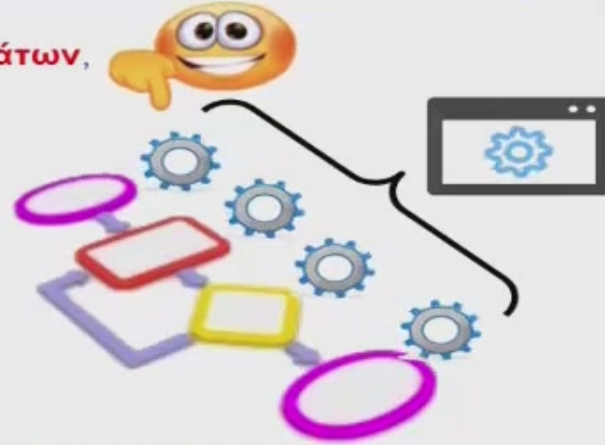
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



**η λύση** των οποίων περιγράφεται με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων** που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης** για την **επίλυση πολλών προβλημάτων** (αν όχι όλων) με γνωστά ή **διακριτά βήματα**.

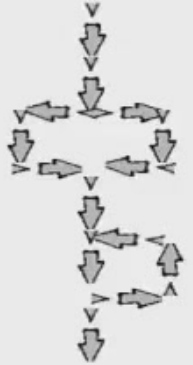
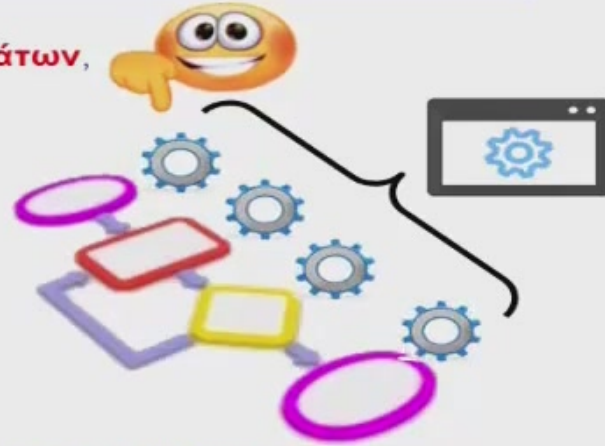
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

ο υπολογιστής σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



η **λύση** των οποίων περιγράφεται με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων** που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης** για την **επίλυση πολλών προβλημάτων** (αν όχι όλων) με γνωστά ή **διακριτά βήματα**.





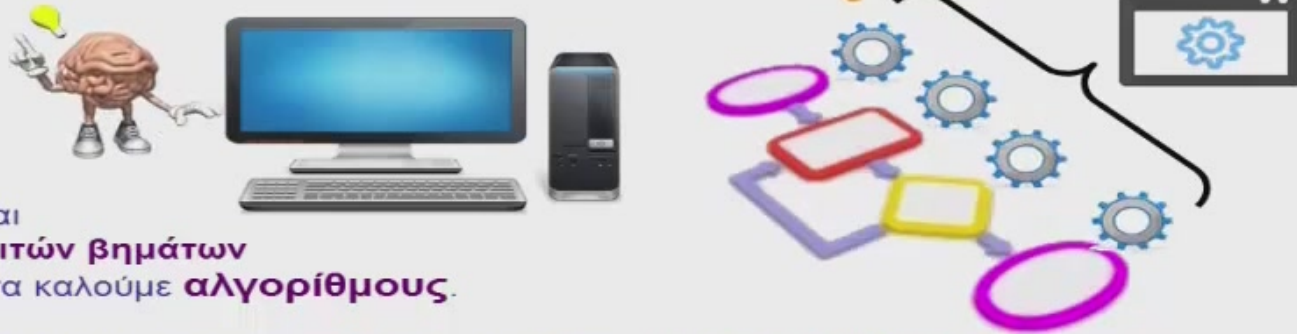
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Από τις πρώτες γραμμές του βιβλίου σας,

**ο υπολογιστής** σας παρουσιάστηκε ως μια **μηχανή επίλυσης προβλημάτων**,



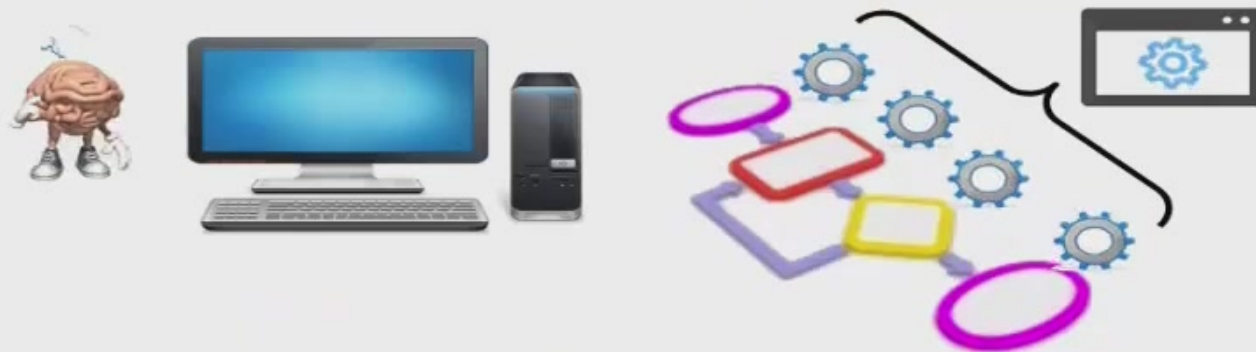
η **λύση** των οποίων περιγράφεται με τη μορφή **ακολουθιών διακριτών βημάτων** που **εκτελούνται** διαδοχικά και τα καλούμε **αλγορίθμους**.

Πράγματι, η **στратηγική** αυτή αποτελεί έναν πολύ **χρήσιμο** και **πρακτικό τρόπο σκέψης** για την **επίλυση πολλών προβλημάτων** (αν όχι όλων) με γνωστά ή **διακριτά βήματα**.

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».





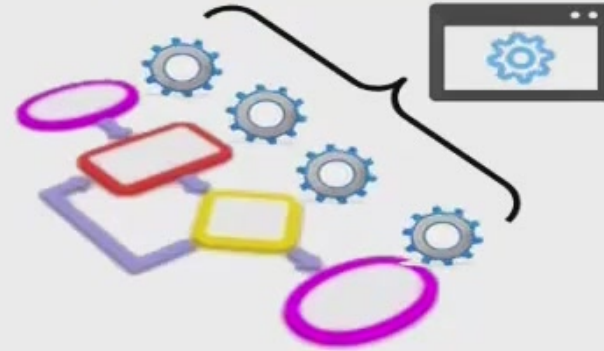
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**



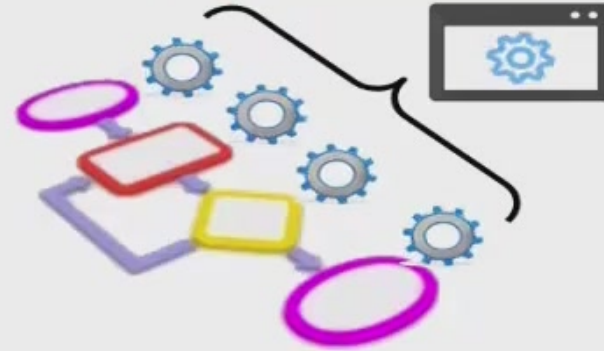
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**



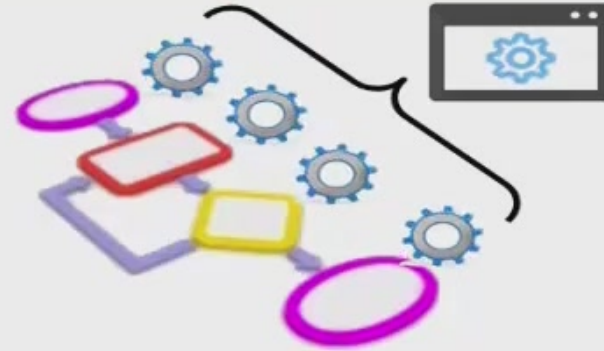
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

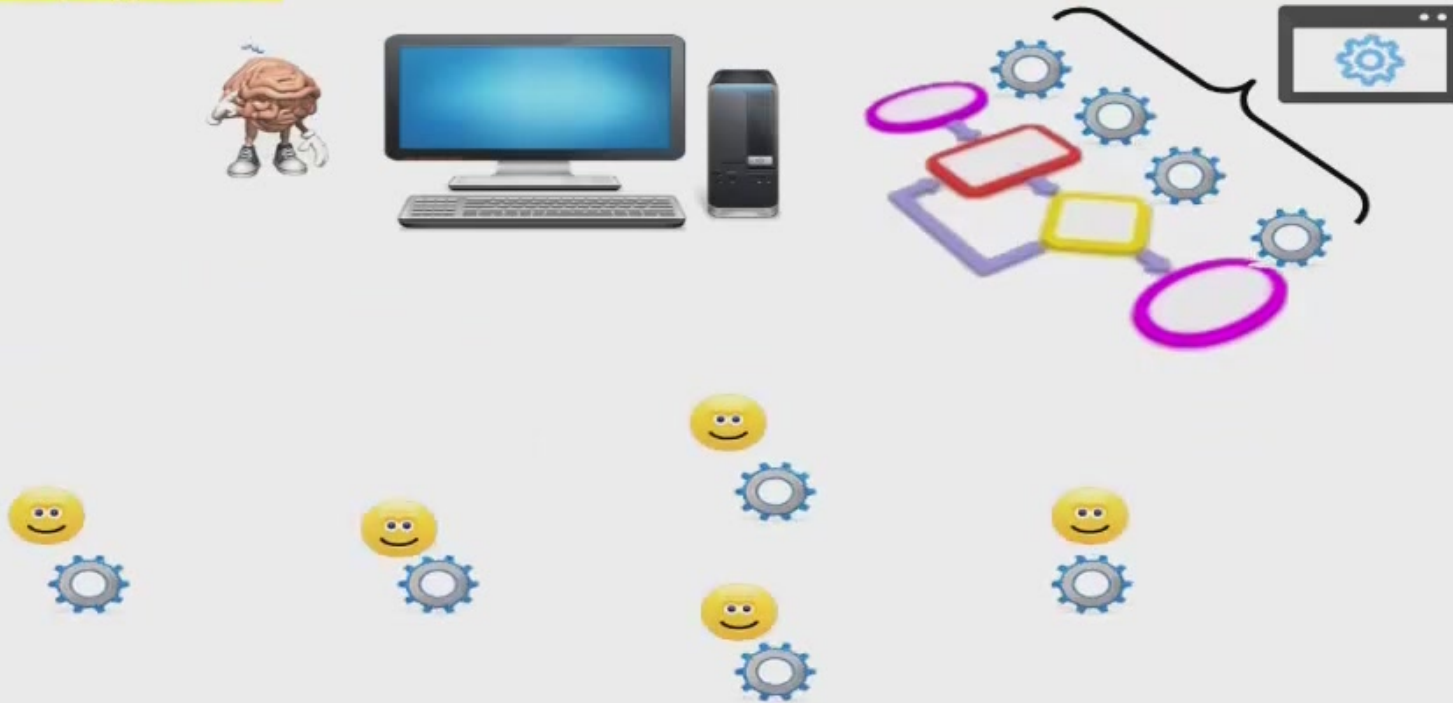
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**

ή



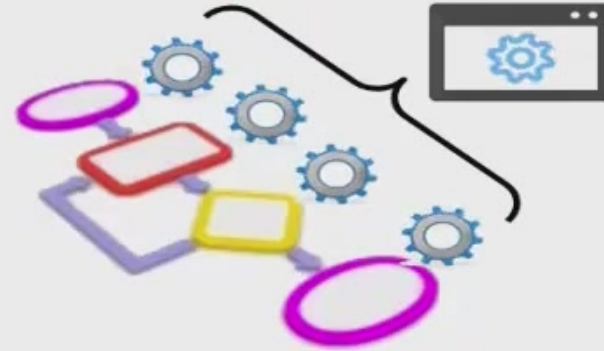
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**  
ή  
εάν έχουμε τον **πλήρη έλεγχο**





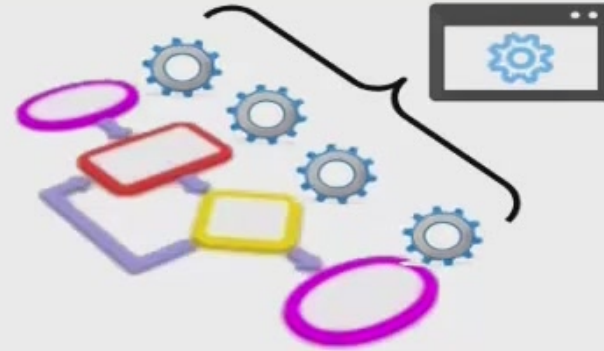
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**  
ή  
εάν έχουμε τον **πλήρη έλεγχο**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

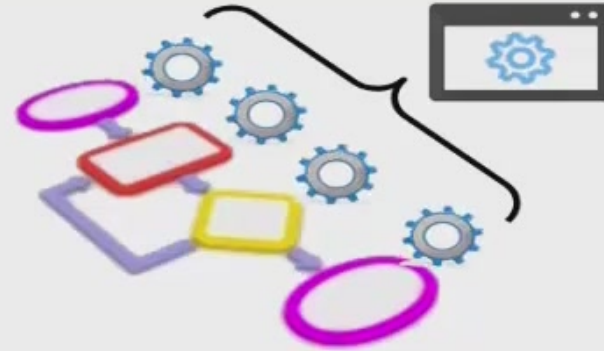
Αυτό είναι «φυσιολογικό».

**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**

ή  
εάν έχουμε τον **πλήρη έλεγχο**

των **ενεργειών** και

τω



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**  
ή  
εάν έχουμε τον **πλήρη έλεγχο**

των ενεργειών και

των αποφάσεων



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**

ή  
εάν έχουμε τον **πλήρη έλεγχο**

των **ενεργειών** και

των **αποφάσεων**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

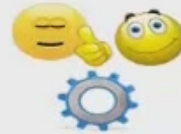
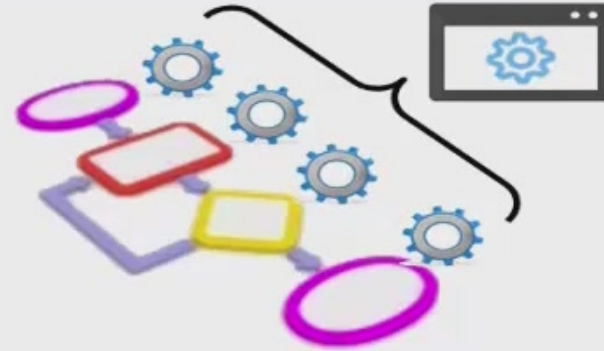
**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**

ή  
εάν έχουμε τον **πλήρη έλεγχο**

των **ενεργειών** και

των **αποφάσεων**

που **απαιτούνται**,  
τότε μπορού





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**

ή  
εάν έχουμε τον **πλήρη έλεγχο**

των **ενεργειών** και

των **αποφάσεων**

που **απαιτούνται**,  
τότε μπορούμε

**να βέ**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**

ή  
εάν έχουμε τον **πλήρη έλεγχο**

των **ενεργειών** και

των **αποφάσεων**

που **απαιτούνται**,  
τότε μπορούμε

**να βάλουμε τα πράγματα σε μια σειρά** και



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**

ή  
εάν έχουμε τον **πλήρη έλεγχο**

των **ενεργειών** και

των **αποφάσεων**

που **απαιτούνται**,  
τότε μπορούμε

**να βάλουμε τα πράγματα σε μια σειρά** και





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

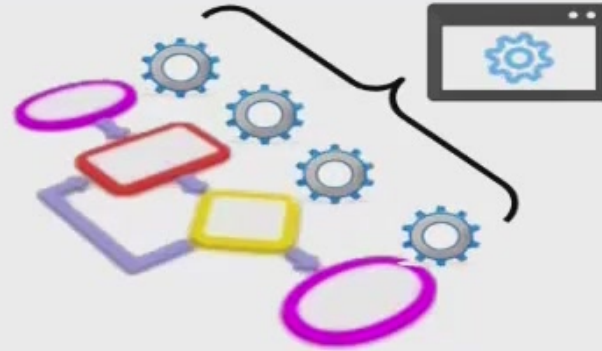
**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**

ή  
εάν έχουμε τον **πλήρη έλεγχο**

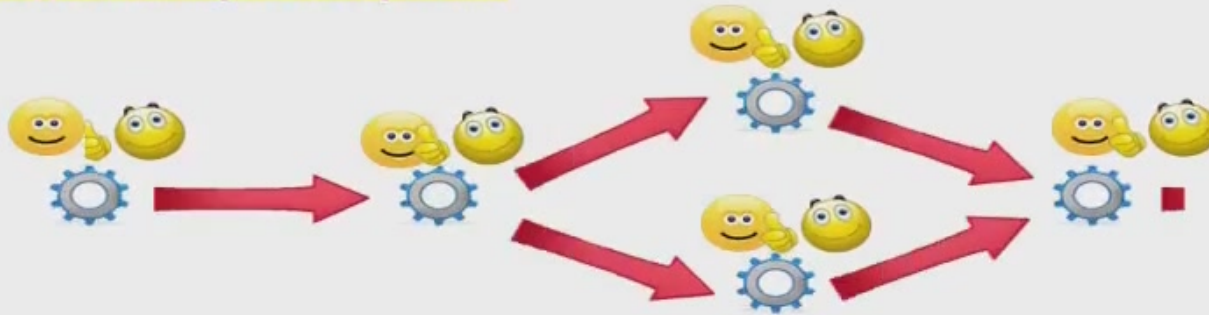
των **ενεργειών** και

των **αποφάσεων**

που **απαιτούνται**,  
τότε μπορούμε



**να βάλουμε τα πράγματα σε μια σειρά και**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

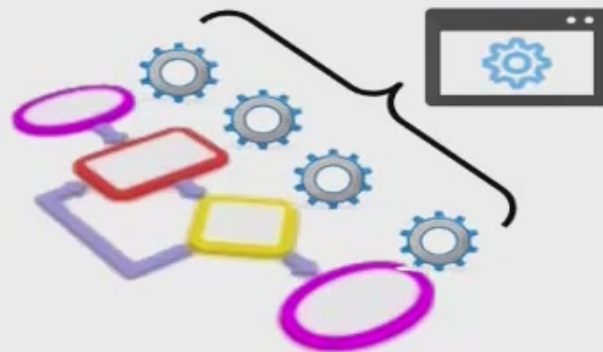
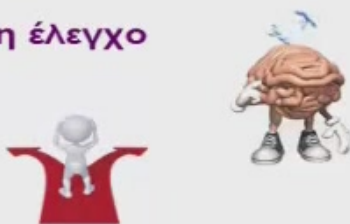
**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**

ή  
εάν έχουμε τον **πλήρη έλεγχο**

των **ενεργειών** και

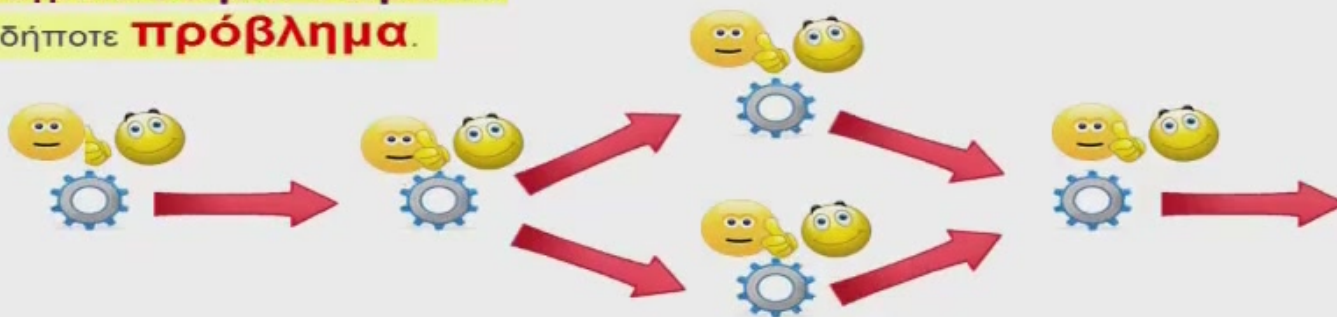
των **αποφάσεων**

που **απαιτούνται**,  
τότε μπορούμε



**να βάλουμε τα πράγματα σε μια σειρά** και

**να λύσουμε** οποιοδήποτε **πρόβλημα**.





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

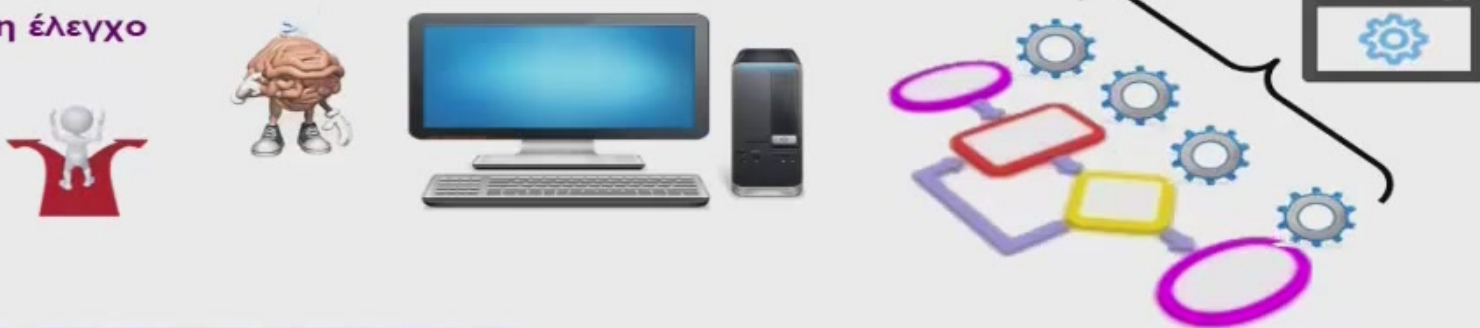
**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**

ή  
εάν έχουμε τον **πλήρη έλεγχο**

των **ενεργειών** και

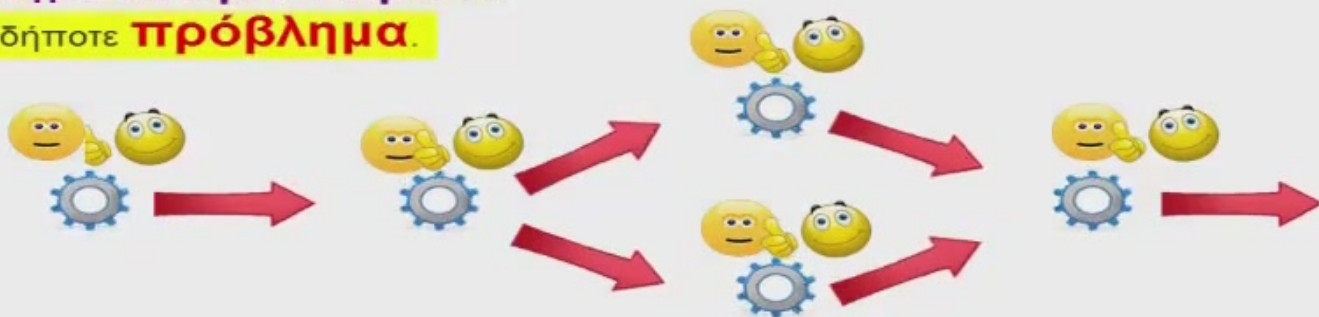
των **αποφάσεων**

που **απαιτούνται**,  
τότε μπορούμε



**να βάλουμε τα πράγματα σε μια σειρά** και

**να λύσουμε** οποιοδήποτε **πρόβλημα**.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

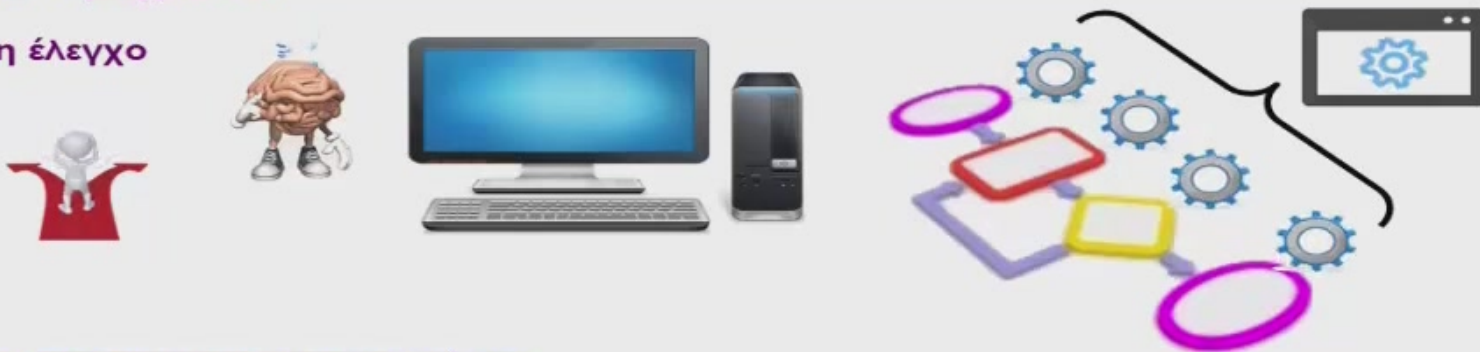
**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**

ή  
εάν έχουμε τον **πλήρη έλεγχο**

των **ενεργειών** και

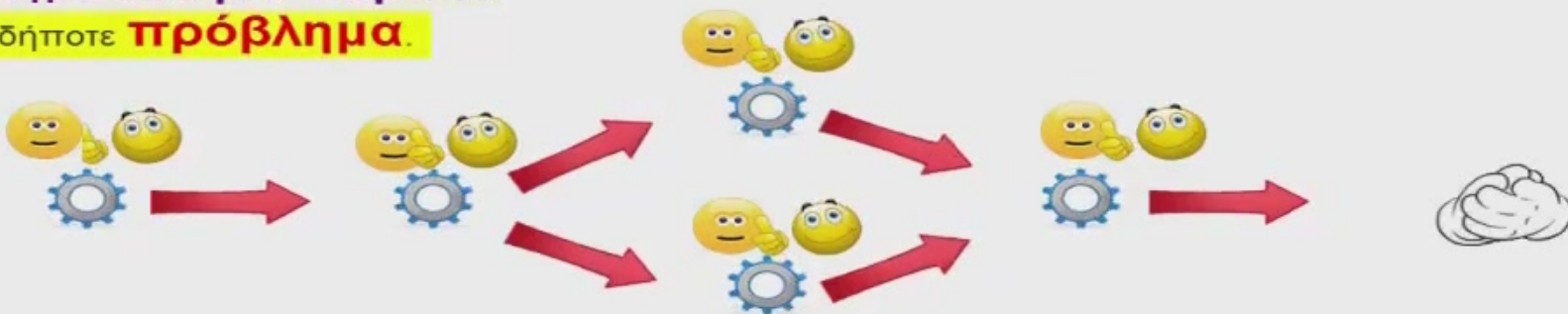
των **αποφάσεων**

που **απαιτούνται**,  
τότε μπορούμε



**να βάλουμε τα πράγματα σε μια σειρά** και

**να λύσουμε** οποιοδήποτε **πρόβλημα**.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτό είναι «φυσιολογικό».

**Εάν γνωρίζουμε τα βήματα,**

ή  
εάν έχουμε τον **πλήρη έλεγχο**

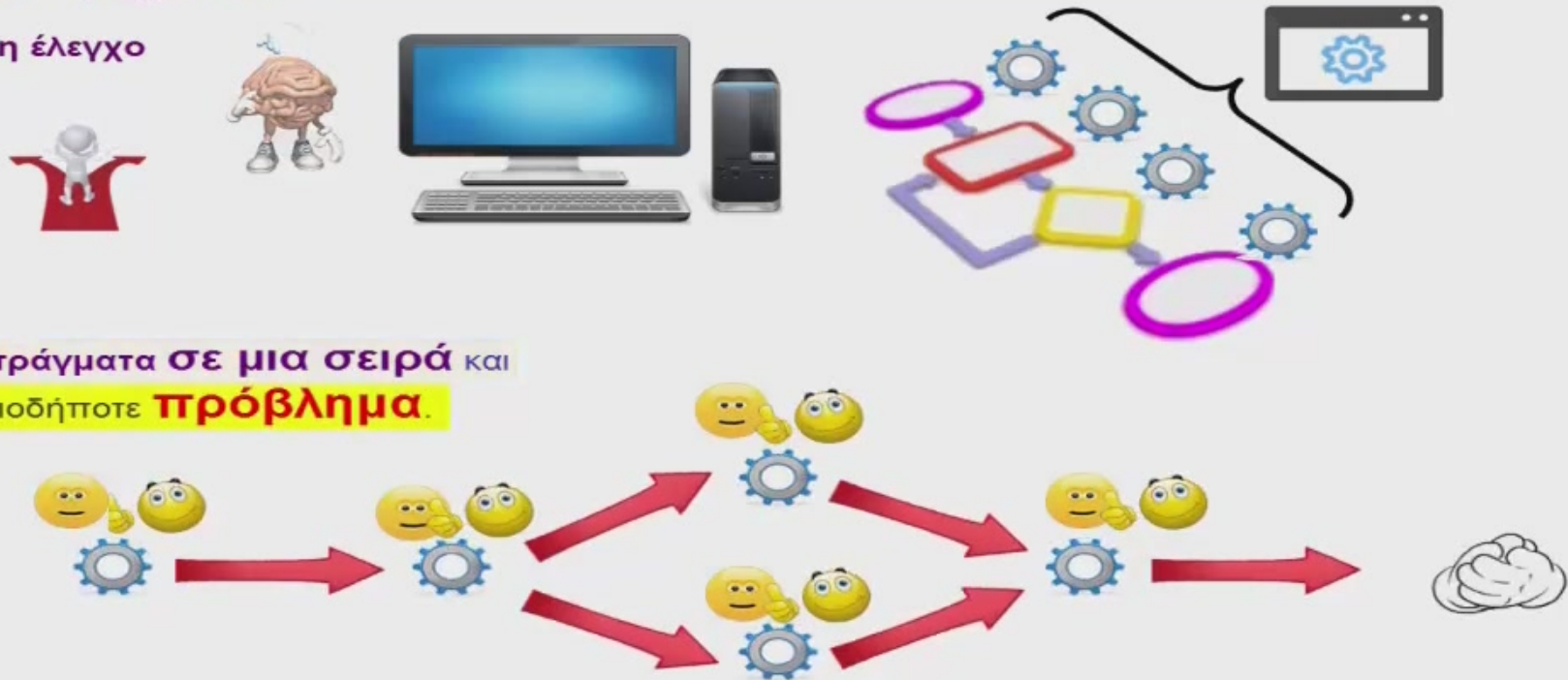
των **ενεργειών** και

των **αποφάσεων**

που **απαιτούνται**,  
τότε μπορούμε

**να βάλουμε τα πράγματα σε μια σειρά** και

**να λύσουμε** οποιοδήποτε **πρόβλημα**.



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, τ



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**,

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**,

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**,  
έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε;**

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**,  
έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε;**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε;**



Για παράδειγμα, τότε που η μ

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;



Για παράδειγμα, τότε που η **μαμά** σας

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;



Για παράδειγμα, τότε που η **μαμά** σας

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;



Για παράδειγμα, τότε που η **μαμά** σας ήθελε να στείλει λουλούδια στη φίλη της την Άννα που γιόρταζε

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;



Για παράδειγμα, τότε που η **μαμά σας** ήθελε να στείλει λουλούδια στη φίλη της την Άννα που γιόρταζε



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;



Για παράδειγμα, τότε που η **μαμά** σας ήθελε να στείλει λουλούδια στη φίλη της την Άννα που γιόρταζε

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;



Για παράδειγμα, τότε που η **μαμά** σας ήθελε να στείλει λουλούδια στη φίλη της την Άννα που γιόρταζε αλλά το

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;



Για παράδειγμα, τότε που η **μαμά** σας ήθελε να στείλει λουλούδια στη φίλη της την Άννα που γιόρταζε αλλά το τελευταίο διάστημα κατοικούσε στη Ρώμη!

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;



Για παράδειγμα, τότε που η **μαμά** σας ήθελε να στείλει λουλούδια στη φίλη της την Άννα που γιόρταζε αλλά το τελευταίο διάστημα κατοικούσε στη Ρώμη!

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν**

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν**

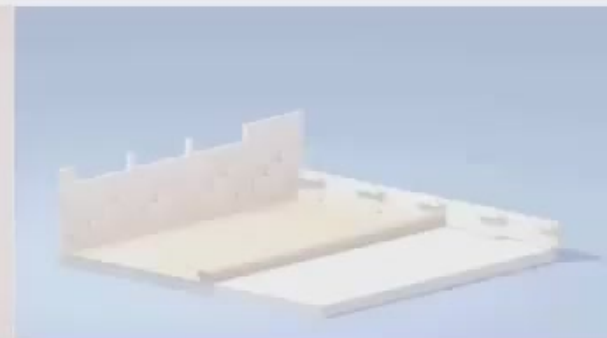
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν**



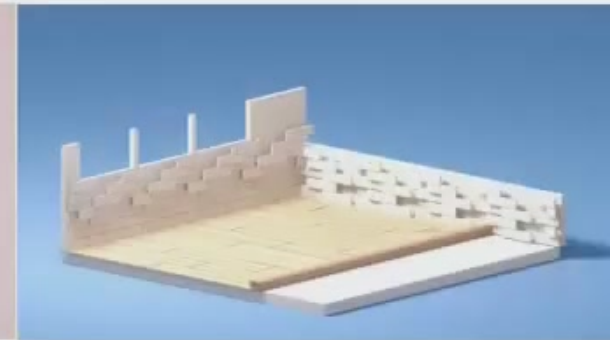
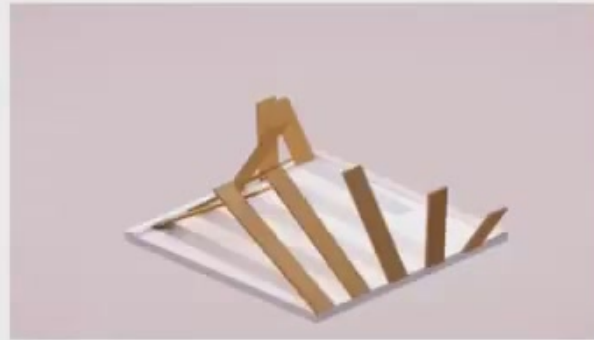
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν**



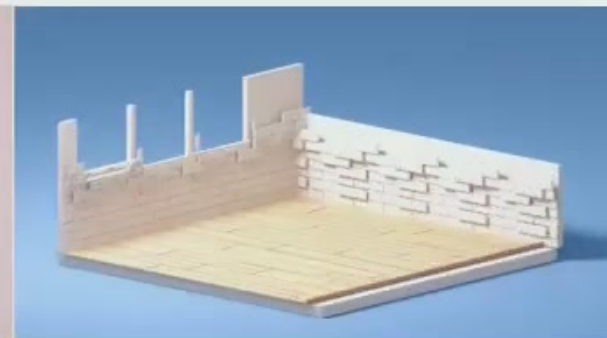
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

**του σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήστε





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

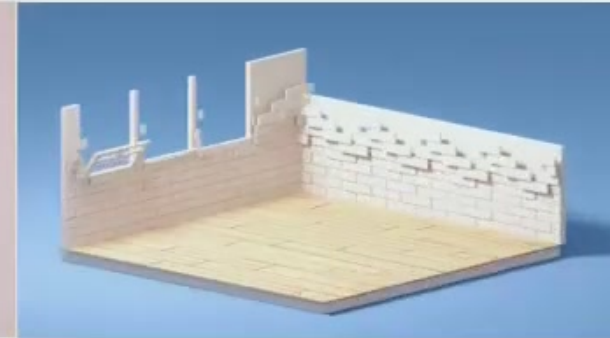
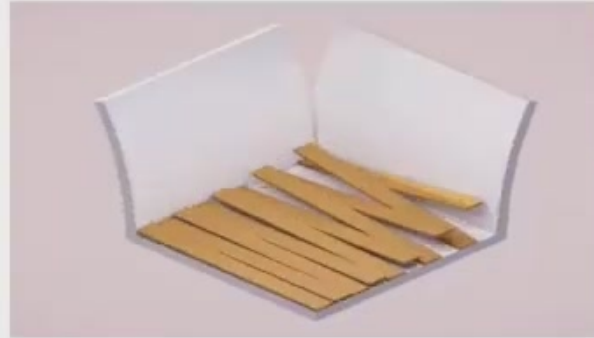
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

**του σαλονιού και της κουζίνας** του σπιτιού;

Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

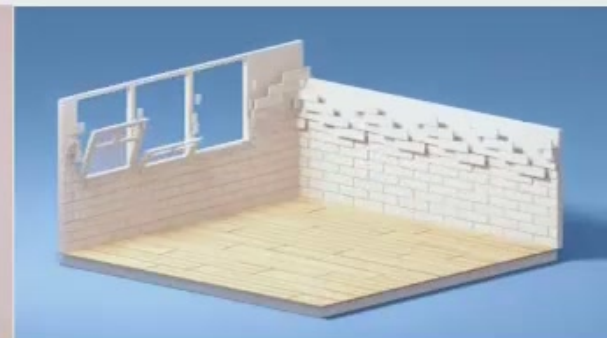
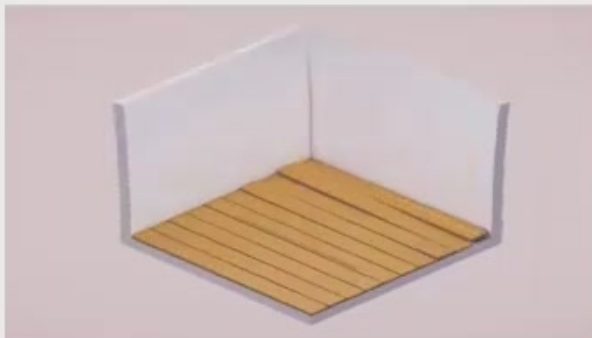
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

**του σαλονιού και της κουζίνας** του σπιτιού;

Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

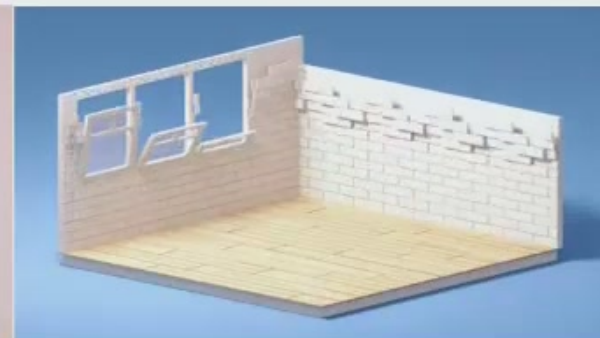
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

**του σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;

Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

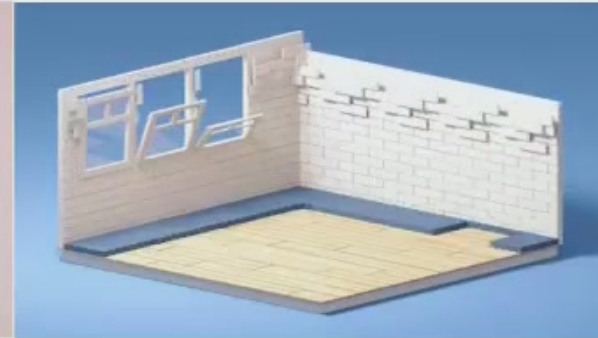
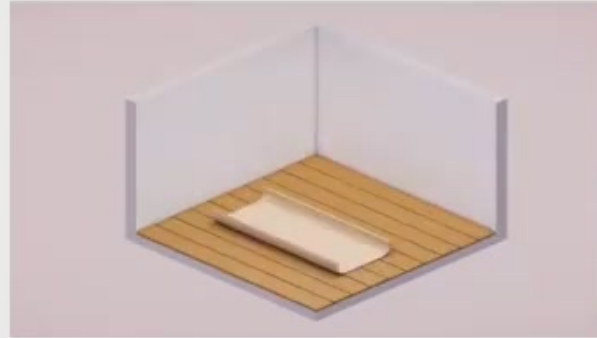
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

**του σαλονιού και της κουζίνας** του σπιτιού;

Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

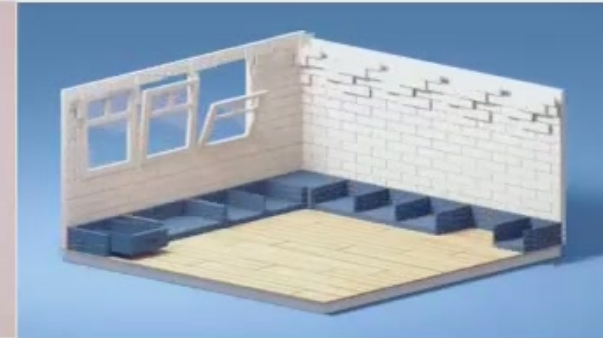
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

**του σαλονιού και της κουζίνας** του σπιτιού;

Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο τον αρχιτέκτονα** και μετά...





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

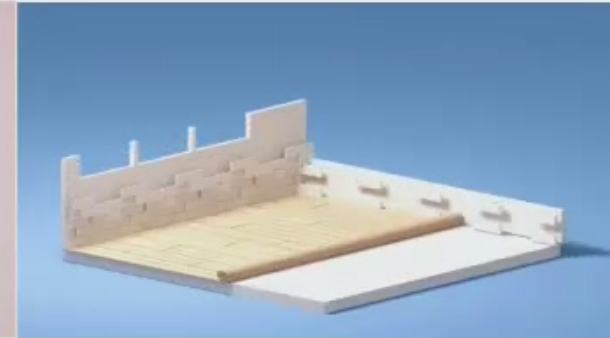
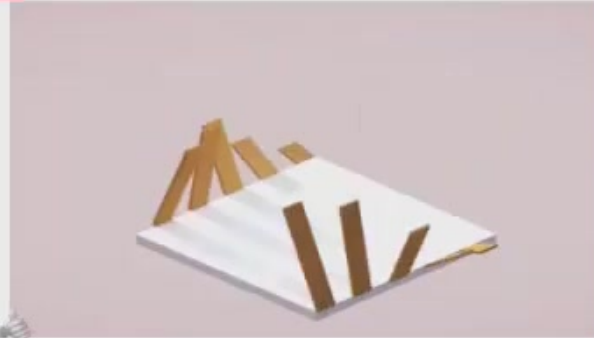
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

**του σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;

Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

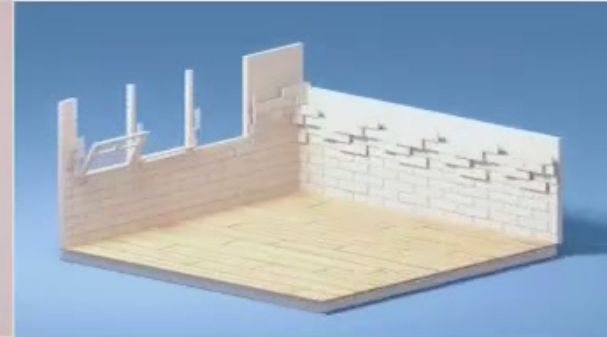
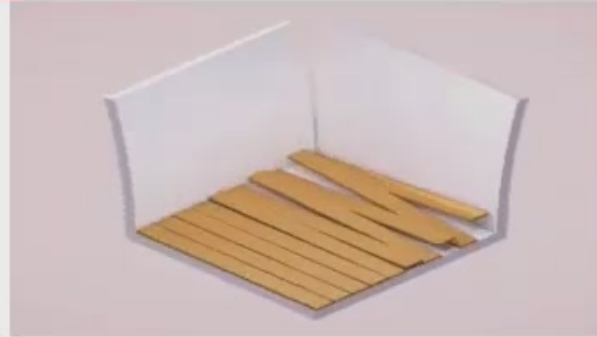
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

**του σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο τον αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

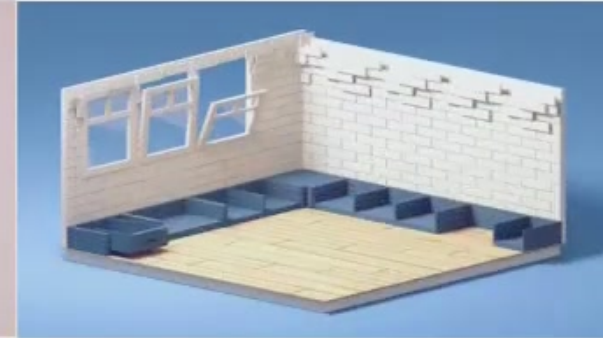
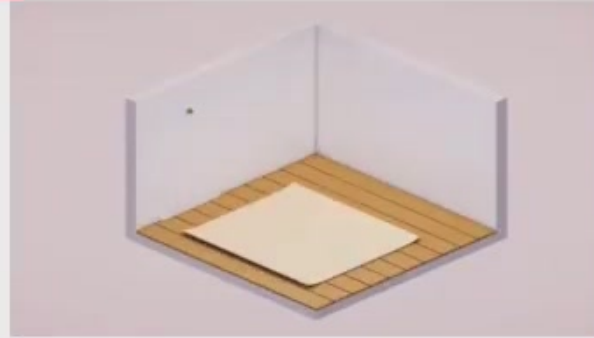
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

**του σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι



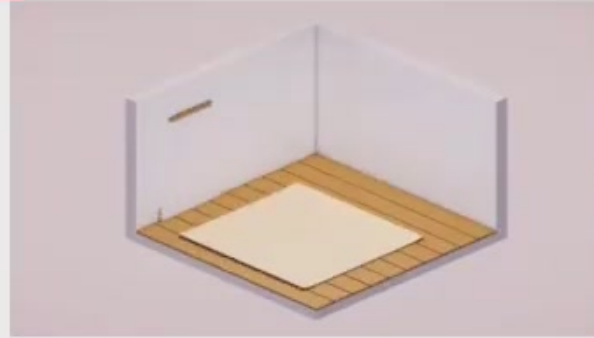
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση του σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού; Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά... για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

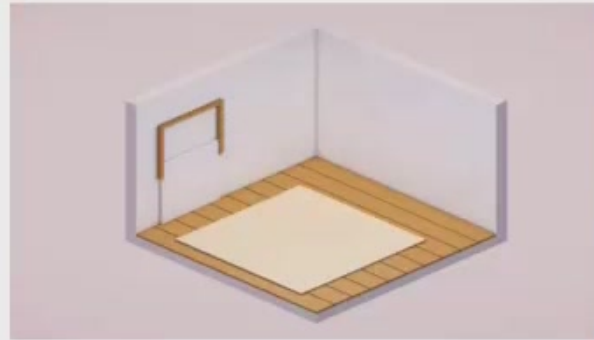
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

• **χτίστες,**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

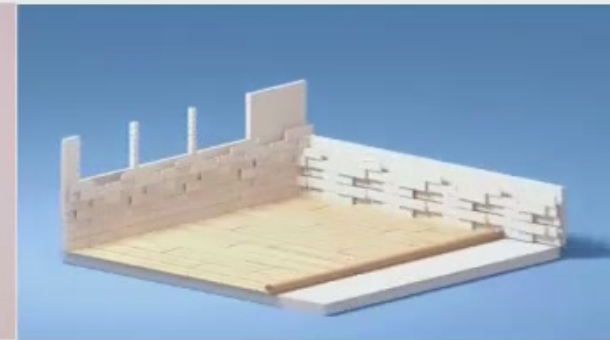
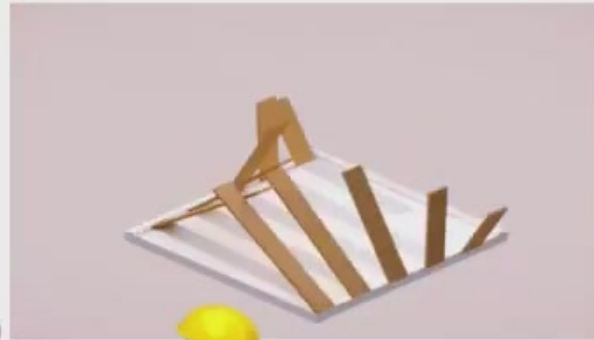
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδε,**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

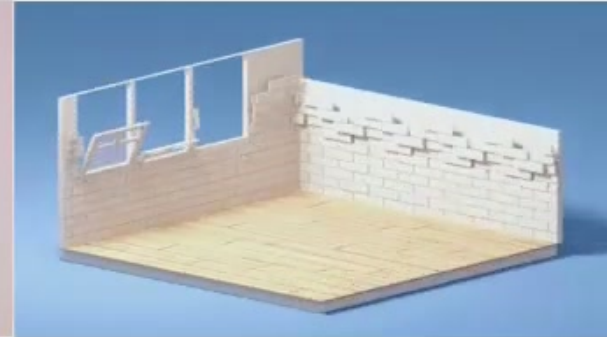
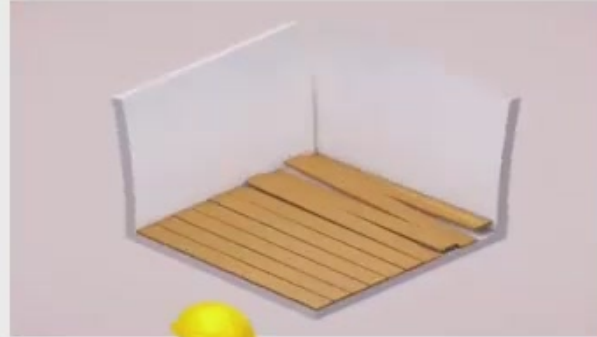
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- 



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

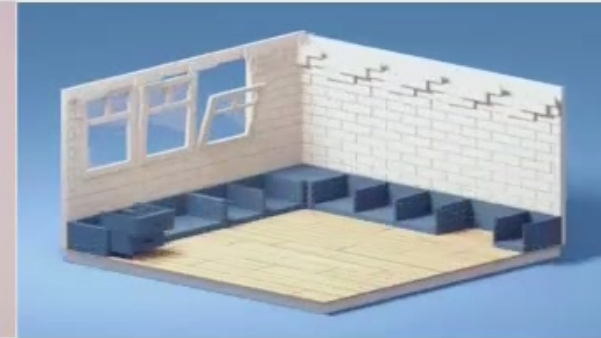
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

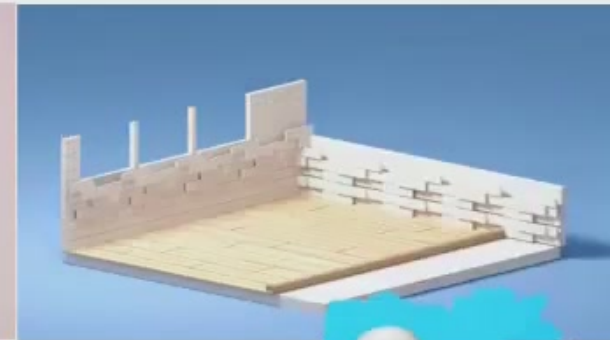
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

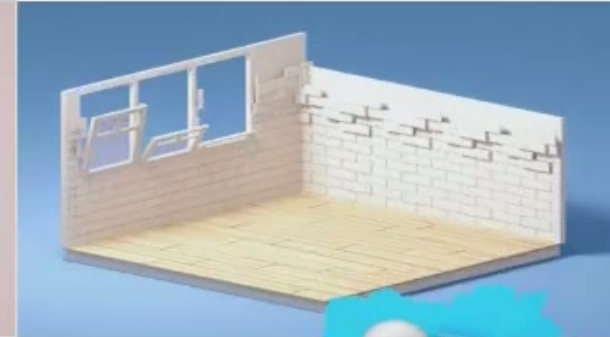
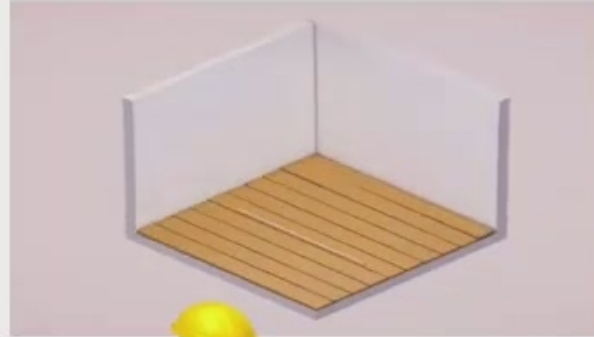
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **γ**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

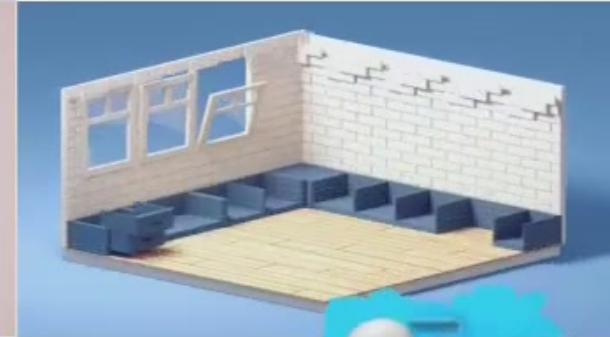
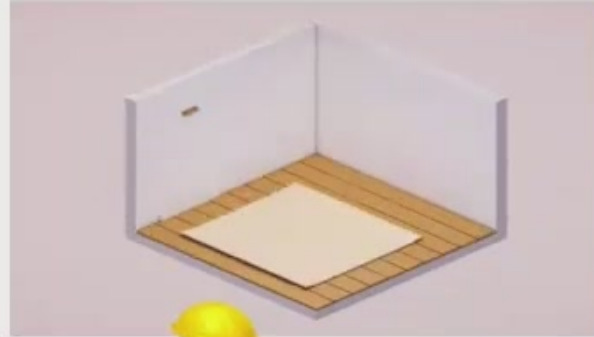
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

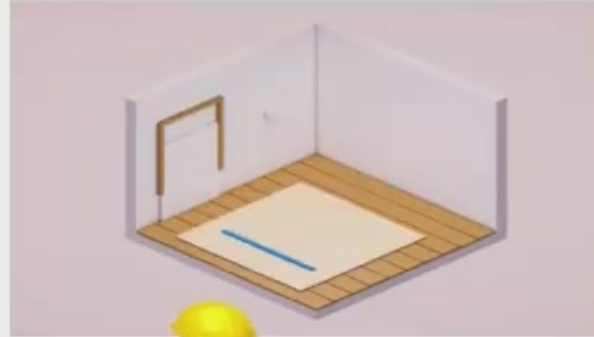
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

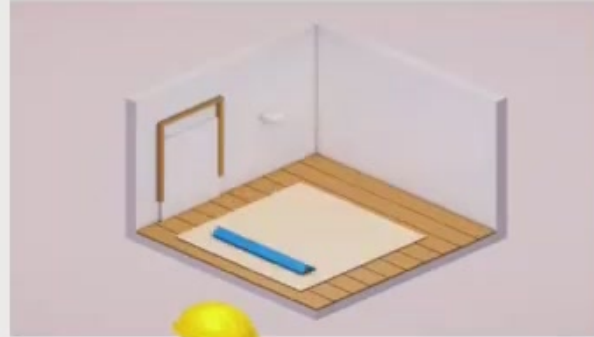
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

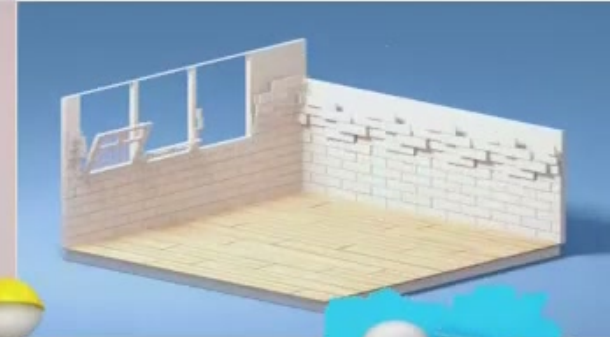
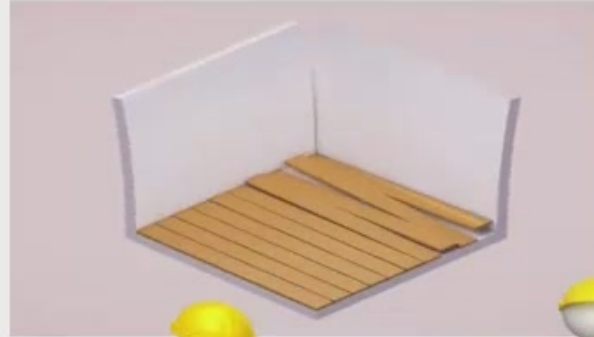
Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**

άλλ



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

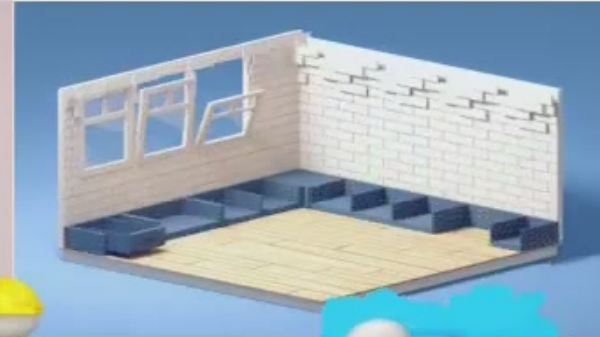
Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**

**άλλοι άγνωστοι.**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

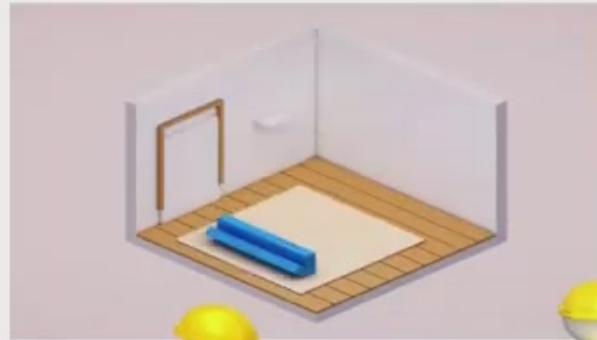
Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**

**άλλοι άγνωστοι.**

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί** τους και άλλοι άγνωστοι.

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

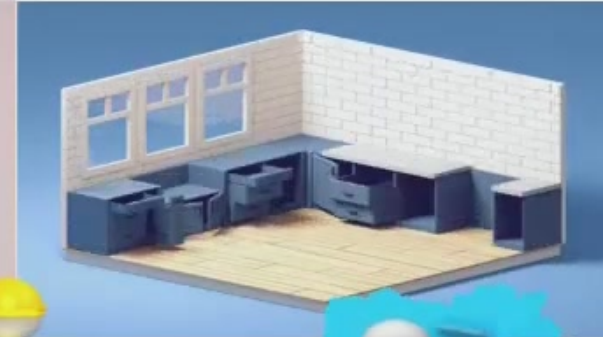
Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**  
άλλοι άγνωστοι.

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

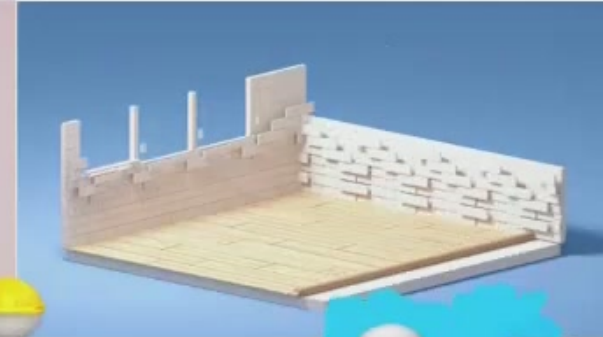
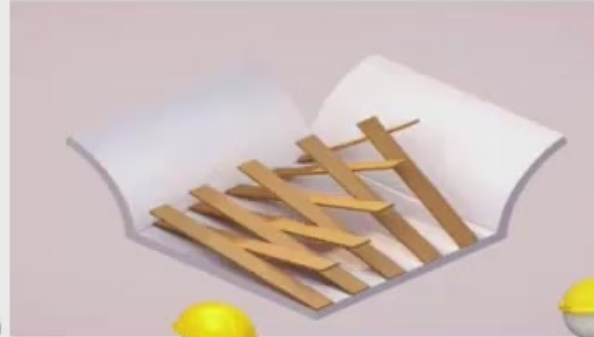
Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**  
άλλοι άγνωστοι.

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**

(που **εσείς δεν καταλαβαίνετε**)



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**  
άλλοι άγνωστοι.

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**

(που **εσείς δεν καταλαβαίνατε**)





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

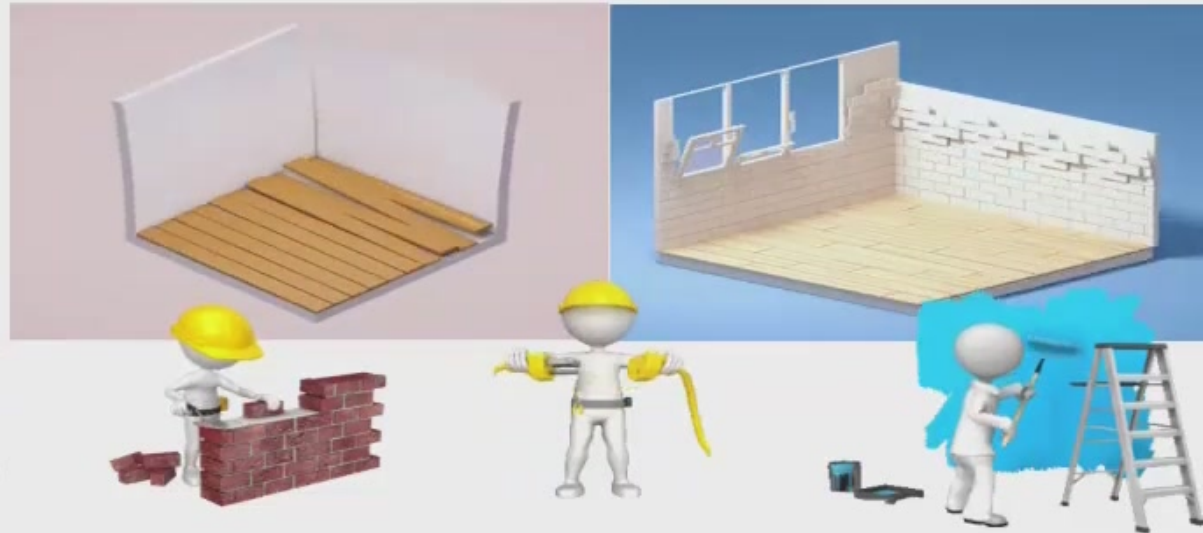
του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**  
άλλοι άγνωστοι.

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**

(που **εσείς δεν καταλαβαίνατε**)

ο ένας στον άλλο.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

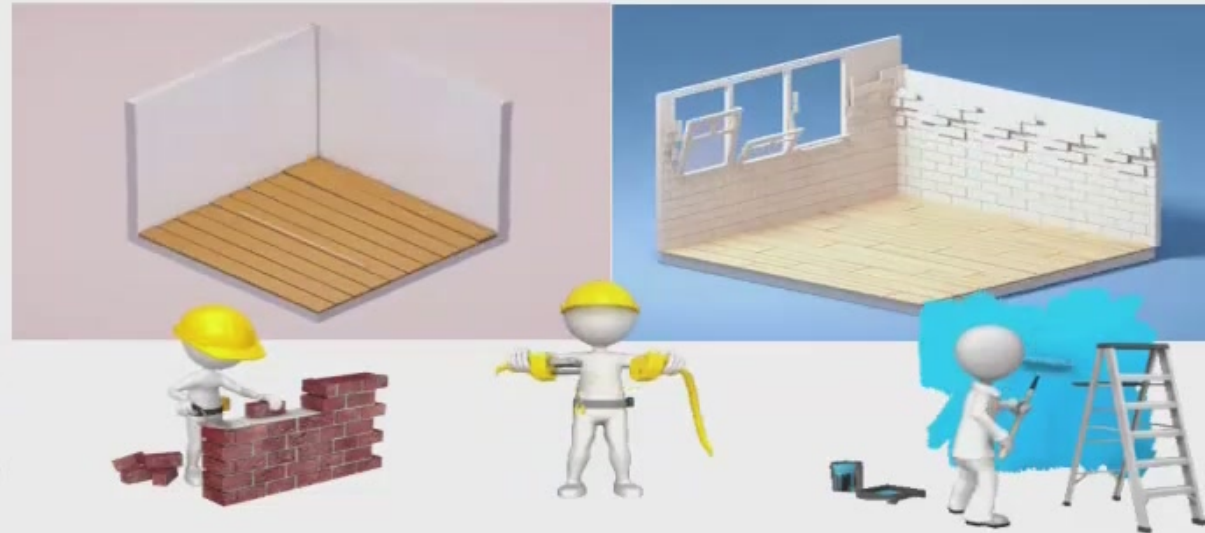
του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**  
άλλοι άγνωστοι.

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**

(που **εσείς δεν καταλαβαίνετε**)

ο **ένας στον άλλο.**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

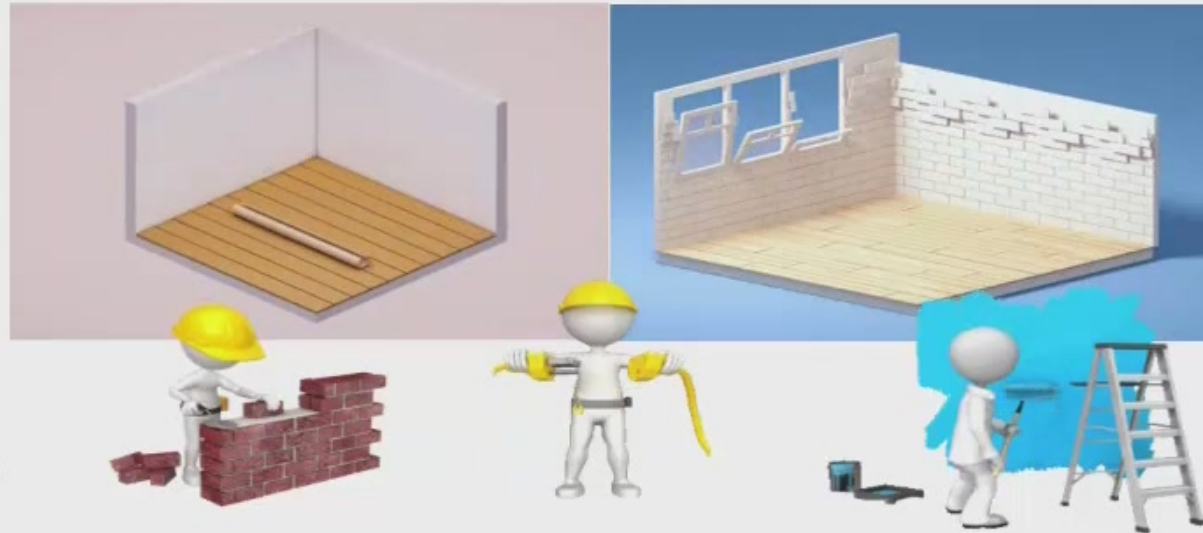
- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**  
άλλοι άγνωστοι.

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**

(που **εσείς δεν καταλαβαίνετε**)

ο **ένας στον άλλο.**

Πολύ



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

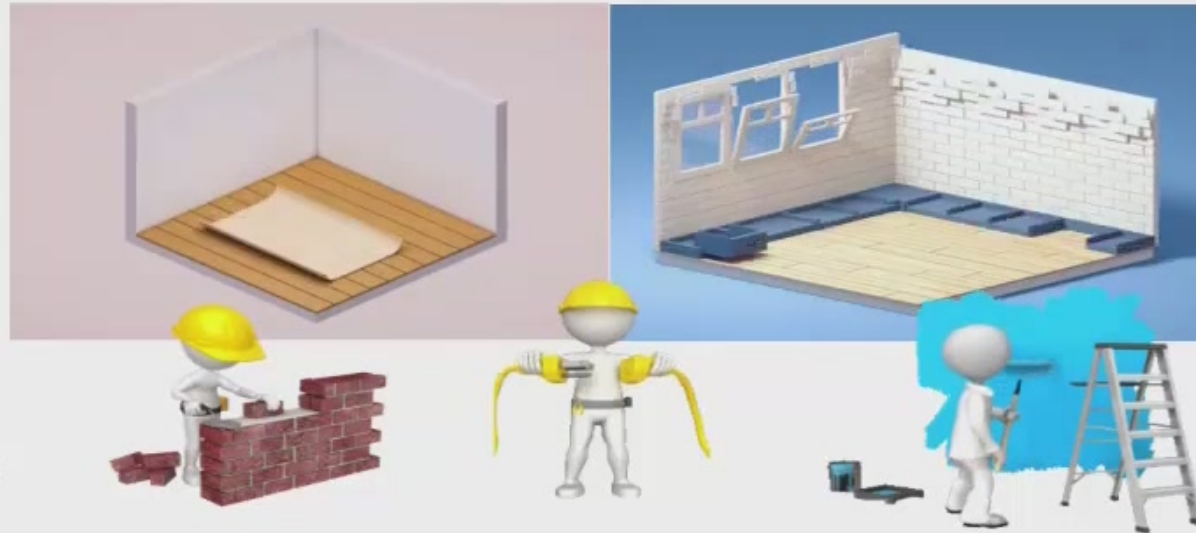
- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**  
άλλοι άγνωστοι.

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**

(που **εσείς δεν καταλαβαίνετε**)

ο **ένας στον άλλο.**

Πολλές φορές, η **μια ομάδα**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

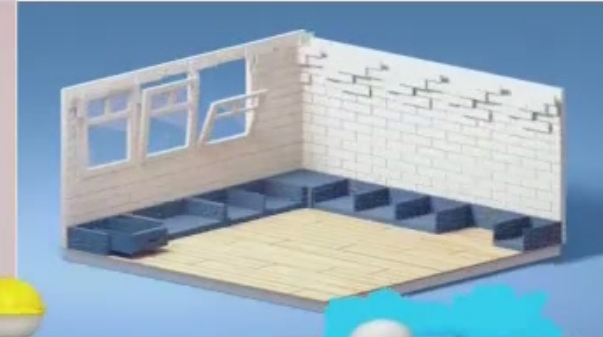
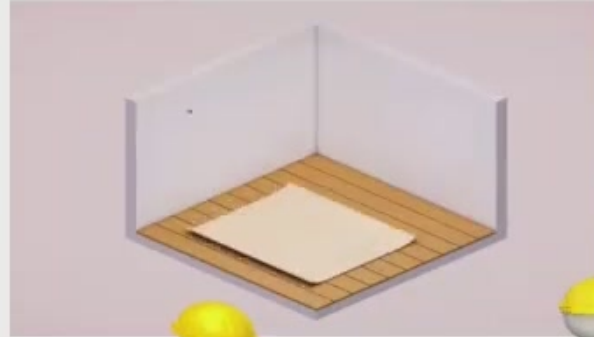
- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**  
άλλοι άγνωστοι.

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**

(που **εσείς δεν καταλαβαίνετε**)

ο **ένας στον άλλο.**

Πολλές φορές, η **μια ομάδα**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

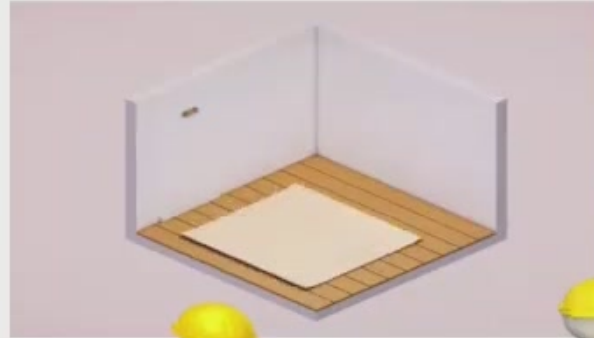
- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**  
άλλοι άγνωστοι.

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**

(που **εσείς δεν καταλαβαίνετε**)

ο **ένας στον άλλο.**

Πολλές φορές, η **μια ομάδα**  
**περίμενε την άλλη να τελειώσει και**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

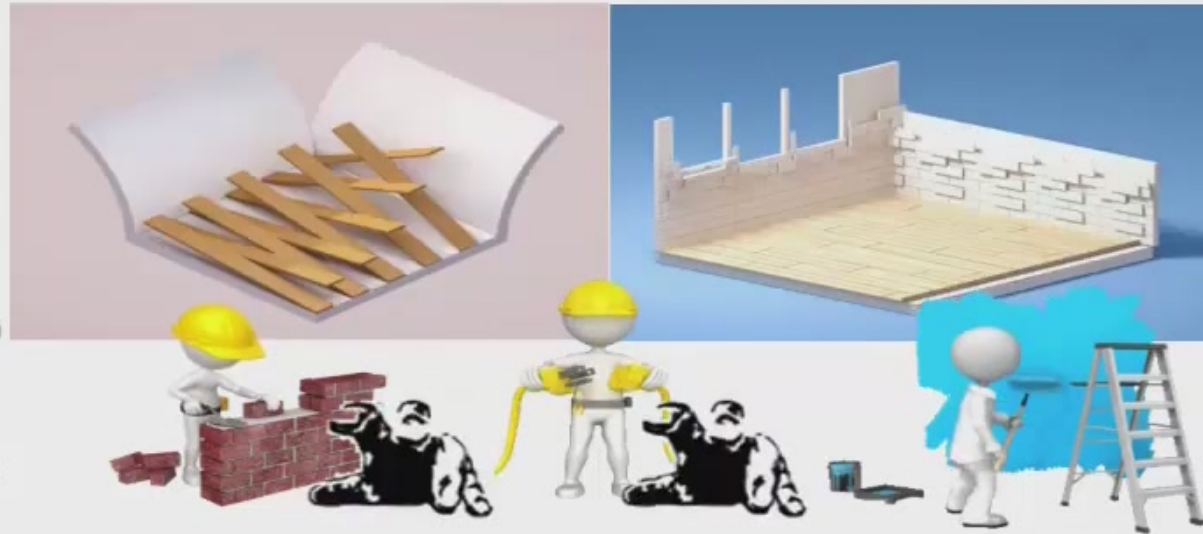
- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**  
άλλοι άγνωστοι.

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**

(που **εσείς δεν καταλαβαίνετε**)

ο **ένας στον άλλο.**

Πολλές φορές, η **μια ομάδα**  
**περίμενε την άλλη να τελειώσει και**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

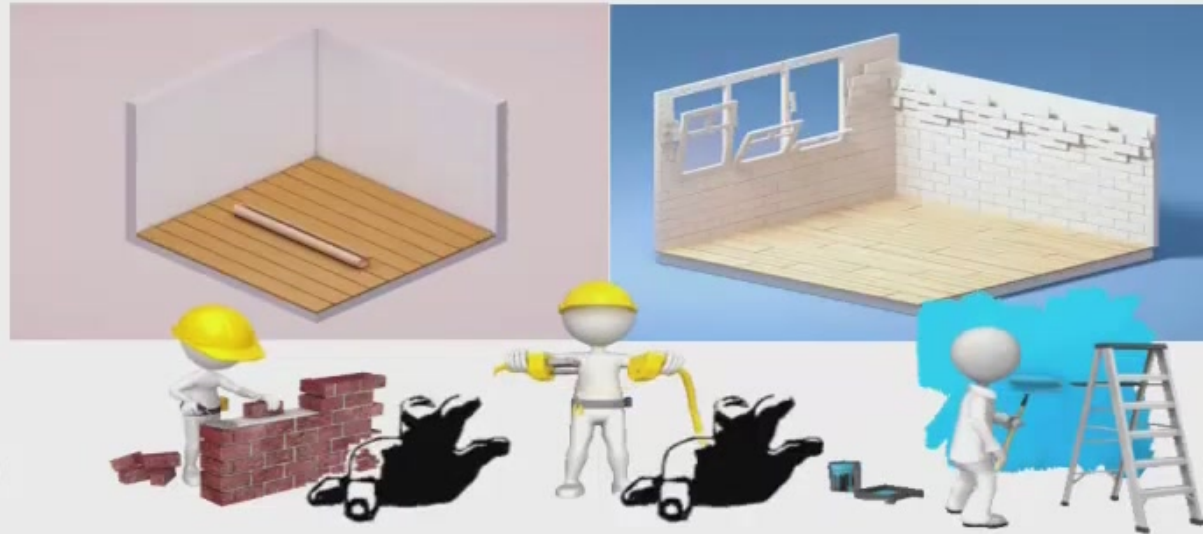
- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**  
άλλοι άγνωστοι.

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**

(που **εσείς δεν καταλαβαίνετε**)

ο **ένας στον άλλο.**

Πολλές φορές, η **μία ομάδα**  
**περίμενε την άλλη να τελειώσει και**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

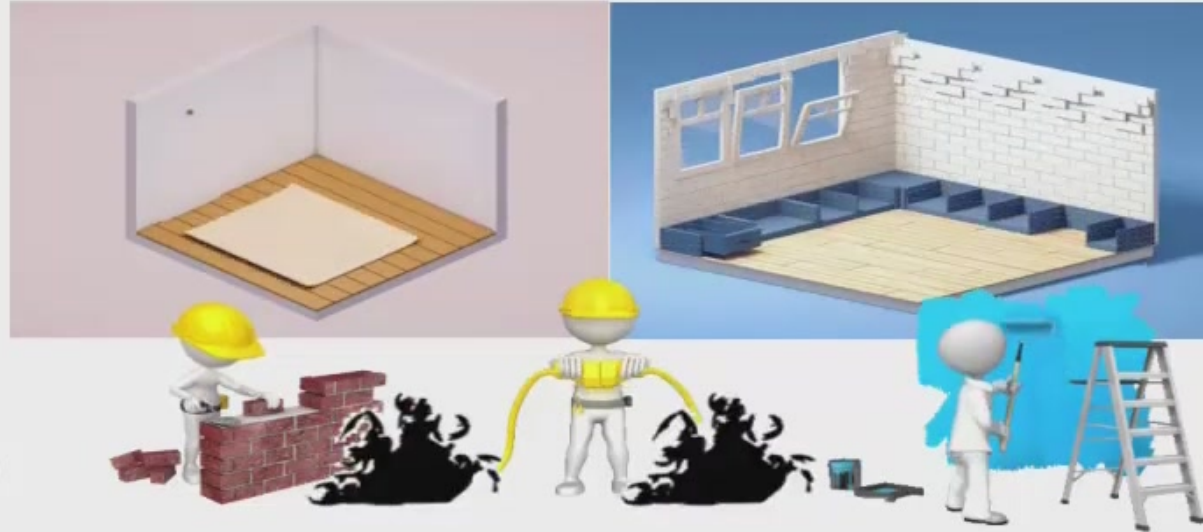
- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**  
άλλοι άγνωστοι.

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**

(που **εσείς δεν καταλαβαίνετε**)

ο **ένας στον άλλο.**

Πολλές φορές, η **μια ομάδα**  
**περίμενε την άλλη να τελειώσει** και  
**συνέχιζε** από το **σημείο** εκείνο.





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

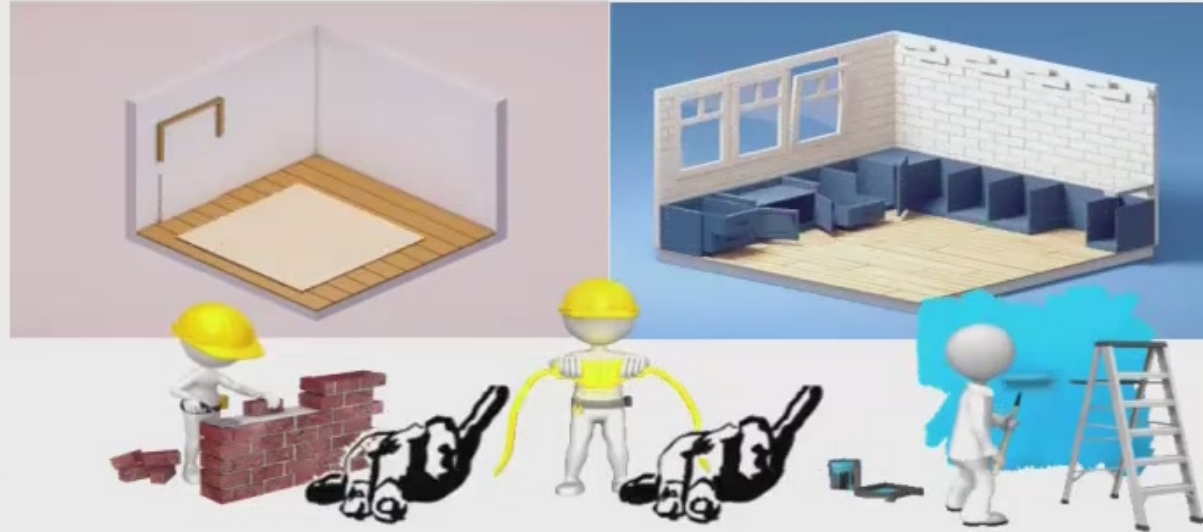
- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί** τους και άλλοι άγνωστοι.

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**

(που **εσείς δεν καταλαβαίνετε**)

ο **ένας στον άλλο.**

Πολλές φορές, η **μία ομάδα** **περίμενε την άλλη να τελειώσει** και **συνέχιζε** από το **σημείο** εκείνο.  
Τελικά, σε **δύο μήνες** είχατε



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**  
άλλοι άγνωστοι.

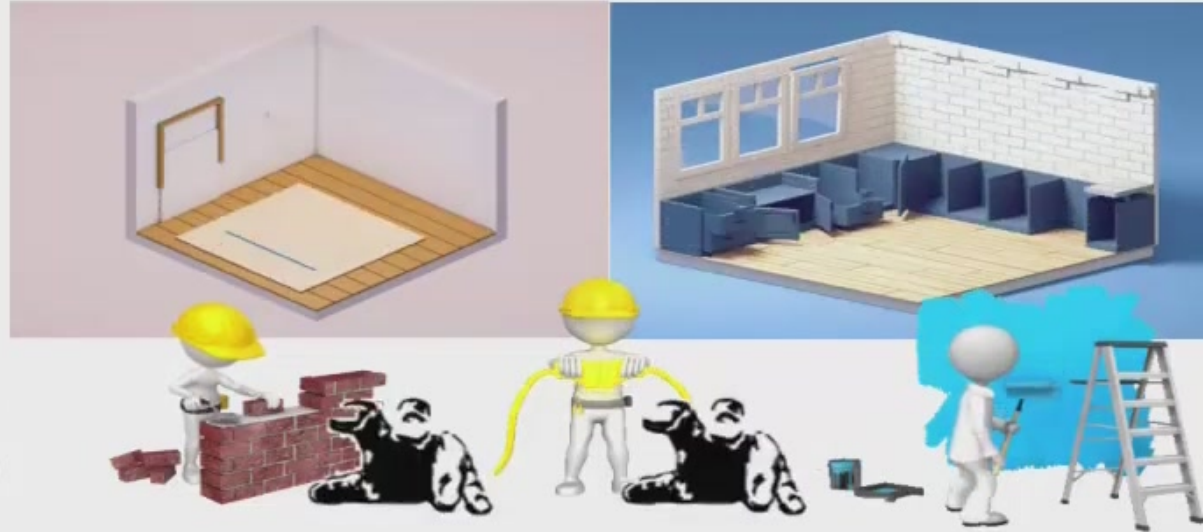
Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**

(που **εσείς δεν καταλαβαίνετε**)

ο **ένας στον άλλο.**

Πολλές φορές, η **μία ομάδα**  
**περίμενε την άλλη να τελειώσει** και  
**συνέχιζε** από το **σημείο** εκείνο.

Τελικά, σε **δύο μήνες** είχατε





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**  
άλλοι άγνωστοι.

Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**

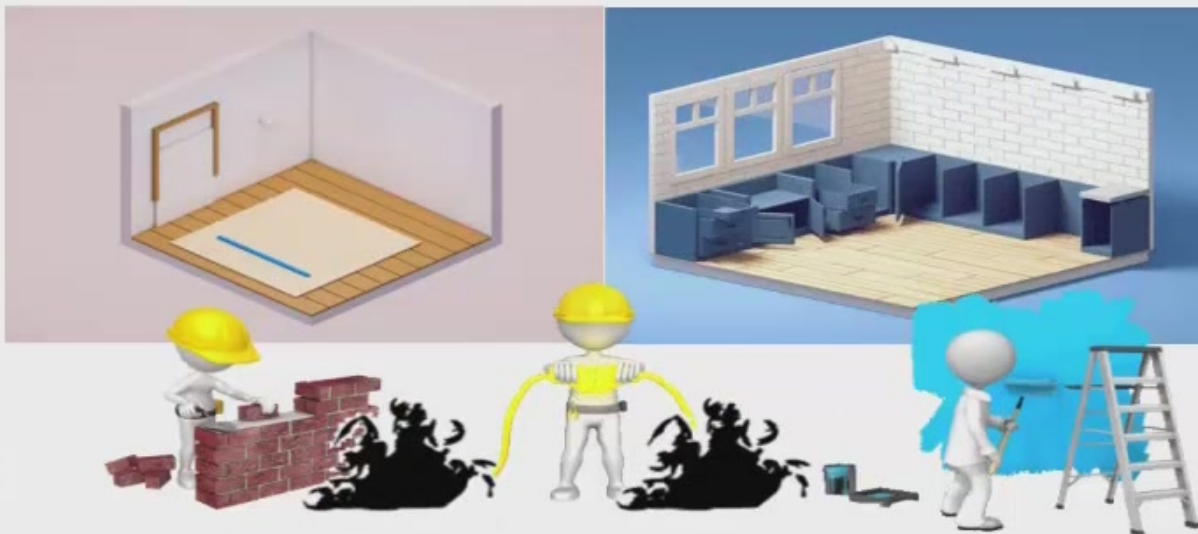
(που **εσείς δεν καταλαβαίνετε**)

ο **ένας στον άλλο**.

Πολλές φορές, η **μία ομάδα**  
**περίμενε την άλλη να τελειώσει** και  
**συνέχιζε** από το **σημείο** εκείνο.

Τελικά, σε **δύο μήνες** είχατε

ένα ανανεωμένο και πολύ πιο λειτουργικό σπίτι!



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί τους και**  
άλλοι άγνωστοι.



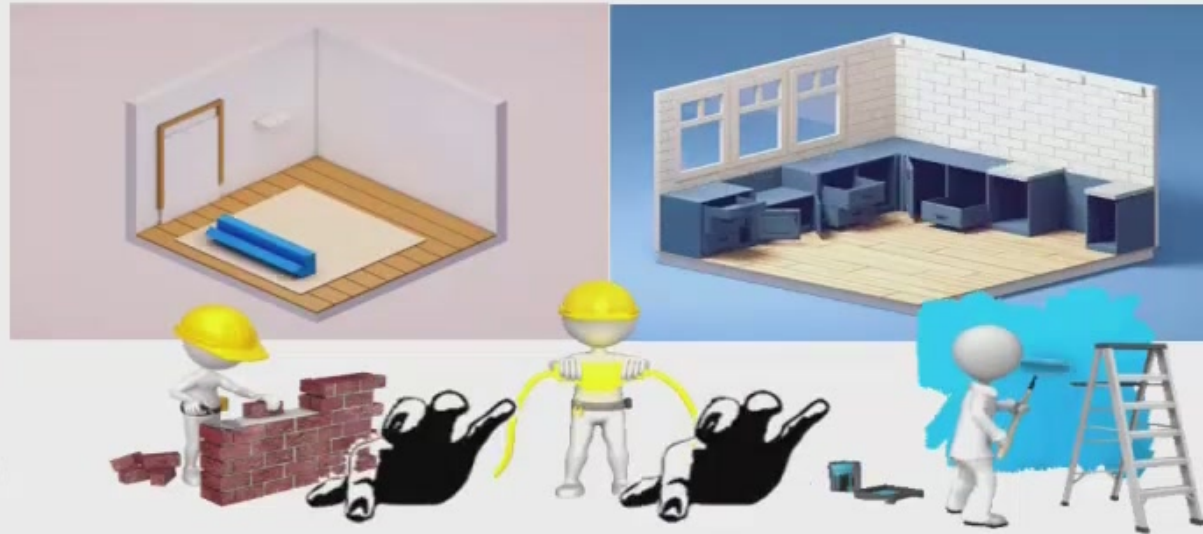
Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**  
(που **εσείς δεν καταλαβαίνετε**)

ο **ένας στον άλλο**.

Πολλές φορές, η **μία ομάδα**  
**περίμενε την άλλη να τελειώσει** και  
**συνέχιζε** από το **σημείο** εκείνο.

Τελικά, σε **δύο μήνες** είχατε

ένα ανανεωμένο και πολύ πιο λειτουργικό σπίτι!





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Όμως, πόσες φορές έχετε **βρεθεί μπροστά σε μια κατάσταση**, για την οποία, **ενώ γνωρίζετε**, έστω και αόριστα, τη λύση, **δεν μπορείτε να την εφαρμόσετε**;

Ή τότε που οι **γονείς σας** αποφάσισαν να **αλλάξουν τη διαρρύθμιση**

του **σαλονιού** και της **κουζίνας** του σπιτιού;  
Την επόμενη κιόλας μέρα επικοινωνήσαν με τον **κ. Πέτρο** τον **αρχιτέκτονα** και μετά...  
για δύο μήνες κυκλοφορούσαν στο σπίτι

- **χτίστες,**
- **σοβατζήδες,**
- **ελαιοχρωματιστές,**
- **ηλεκτρολόγοι,**
- **διάφοροι βοηθοί** τους και άλλοι άγνωστοι.

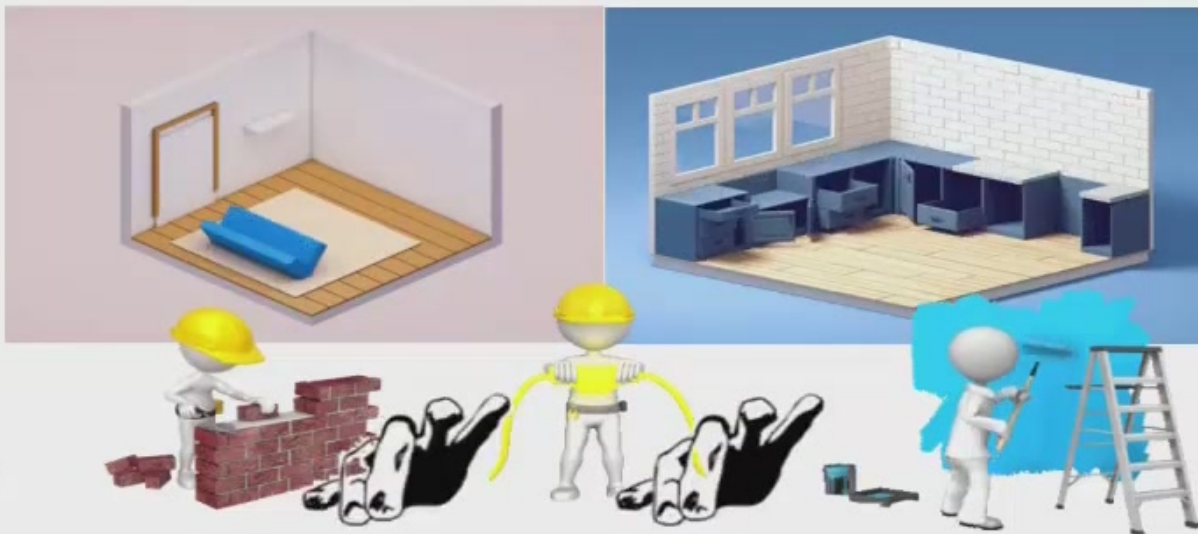
Όλοι αυτοί **φώναζαν οδηγίες**

(που **εσείς δεν καταλαβαίνετε**)

ο **ένας στον άλλο**.

Πολλές φορές, η **μία ομάδα περίμενε την άλλη να τελειώσει** και **συνέχιζε** από το **σημείο** εκείνο.

Τελικά, σε **δύο μήνες** είχατε ένα ανανεωμένο και πολύ πιο λειτουργικό σπίτι!



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

**Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Ας προσπαθήσουμε να περιγράψουμε λίγο πιο τυπικά τη διαδικασία απ

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Ας προσπαθήσουμε να περιγράψουμε λίγο πιο τυπικά τη διαδικασία αποστολής λουλουδιών,

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Ας προσπαθήσουμε να περιγράψουμε λίγο πιο τυπικά τη διαδικασία αποστολής λουλουδιών,

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Ας προσπαθήσουμε να περιγράψουμε λίγο πιο τυπικά τη διαδικασία αποστολής λουλουδιών, την οποία θα θεωρήσουμε ως διαδικασία επίλυσης ενός προβλήματος.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Ας προσπαθήσουμε να περιγράψουμε λίγο πιο τυπικά τη διαδικασία αποστολής λουλουδιών, την οποία θα θεωρήσουμε ως διαδικασία επίλυσης ενός προβλήματος:

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Ας προσπαθήσουμε να περιγράψουμε λίγο πιο τυπικά τη διαδικασία αποστολής λουλουδιών, την οποία θα θεωρήσουμε ως διαδικασία επίλυσης ενός προβλήματος:

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Ας προσπαθήσουμε να περιγράψουμε λίγο πιο τυπικά τη διαδικασία αποστολής λουλουδιών, την οποία θα θεωρήσουμε ως διαδικασία επίλυσης ενός προβλήματος:



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Ας προσπαθήσουμε να περιγράψουμε λίγο πιο τυπικά τη διαδικασία αποστολής λουλουδιών, την οποία θα θεωρήσουμε ως διαδικασία επίλυσης ενός προβλήματος:





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Ας προσπαθήσουμε να περιγράψουμε λίγο πιο τυπικά τη διαδικασία αποστολής λουλουδιών, την οποία θα θεωρήσουμε ως διαδικασία επίλυσης ενός προβλήματος:

ATHENS



ROME

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Ας προσπαθήσουμε να περιγράψουμε λίγο πιο τυπικά τη διαδικασία αποστολής λουλουδιών, την οποία θα θεωρήσουμε ως διαδικασία επίλυσης ενός προβλήματος:



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Ας προσπαθήσουμε να περιγράψουμε λίγο πιο τυπικά τη **διαδικασία αποστολής λουλουδιών**, την οποία θα θεωρήσουμε ως **διαδικασία επίλυσης** ενός **προβλήματος**:



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε να **επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο**.





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί το ανθοπωλείο της γειτονιάς,** **να δώσει τα προσωπικά της στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση)



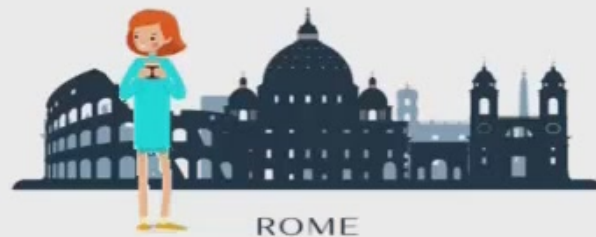
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί το ανθοπωλείο της γειτονιάς,** **να δώσει τα προσωπικά της στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email),



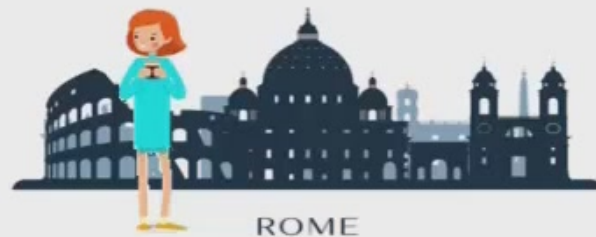
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί το ανθοπωλείο της γειτονιάς, να δώσει τα προσωπικά της στοιχεία (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email),**



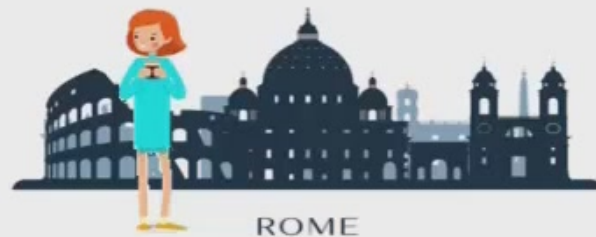
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί το ανθοπωλείο της γειτονιάς, να δώσει τα προσωπικά της στοιχεία (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email),**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email),



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email),



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email),



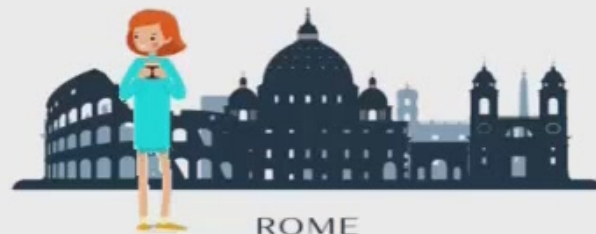
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email), **να περιγράψει** στον **κ. Γιώργο** τον ανθοπώλη **το είδος της ανθοδέσμης** 1





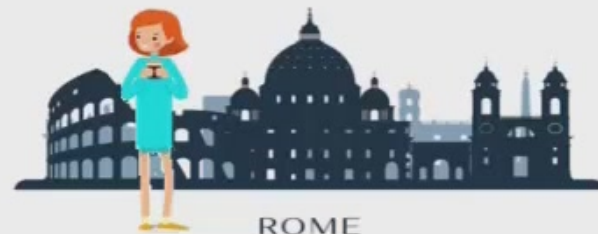
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email), **να περιγράψει** στον **κ. Γιώργο** τον ανθοπώλη **το είδος της ανθοδέσμης** που ήθελε να στείλει,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email), **να περιγράψει** στον **κ. Γιώργο** τον ανθοπώλη **το είδος της ανθοδέσμης** που ήθελε να στείλει,



ATHENS



ROME

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email), **να περιγράψει** στον **κ. Γιώργο** τον ανθοπώλη **το είδος της ανθοδέσμης** που ήθελε να στείλει,



ATHENS



ROME



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email), **να περιγράψει** στον **κ. Γιώργο** τον ανθοπώλη **το είδος της ανθοδέσμης** που ήθελε να στείλει, **να δώσει** τη **διεύθυνση** και τα **στοιχ**:





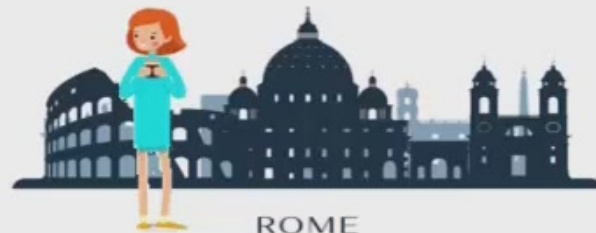
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email), **να περιγράψει** στον **κ. Γιώργο** τον ανθοπώλη **το είδος της ανθοδέσμης** που ήθελε να στείλει, **να δώσει τη διεύθυνση** και τα **στοιχεία επικοινωνίας** της Άννας στη Ρώμη και τέλος!



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email), **να περιγράψει** στον **κ. Γιώργο** τον ανθοπώλη **το είδος της ανθοδέσμης** που ήθελε να στείλει, **να δώσει τη διεύθυνση** και τα **στοιχεία επικοινωνίας** της Άννας στη Ρώμη και τέλος!



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email), **να περιγράψει** στον **κ. Γιώργο** τον ανθοπώλη **το είδος της ανθοδέσμης** που ήθελε να στείλει, **να δώσει τη διεύθυνση** και τα **στοιχεία επικοινωνίας** της Άννας στη Ρώμη και τέλος!





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email), **να περιγράψει** στον **κ. Γιώργο** τον ανθοπώλη **το είδος της ανθοδέσμης** που ήθελε να στείλει, **να δώσει** τη **διεύθυνση** και τα **στοιχεία επικοινωνίας** της Άννας στη Ρώμη και τέλος!





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email), **να περιγράψει** στον **κ. Γιώργο** τον ανθοπώλη **το είδος της ανθοδέσμης** που ήθελε να στείλει, **να δώσει** τη **διεύθυνση** και τα **στοιχεία επικοινωνίας** της Άννας στη Ρώμη και τέλος!



Ήταν σίγουρη ότι η ανθοδέσμη με τις ευχές της θα έφταναν έγκαιρα στη φίλη της.

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email), **να περιγράψει** στον **κ. Γιώργο** τον ανθοπώλη **το είδος της ανθοδέσμης** που ήθελε να στείλει, **να δώσει** τη **διεύθυνση** και τα **στοιχεία επικοινωνίας** της Άννας στη Ρώμη και τέλος!



Ήταν σίγουρη ότι η ανθοδέσμη με τις ευχές της θα έφταναν έγκαιρα στη φίλη της.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email), **να περιγράψει** στον **κ. Γιώργο** τον ανθοπώλη **το είδος της ανθοδέσμης** που ήθελε να στείλει, **να δώσει** τη **διεύθυνση** και τα **στοιχεία επικοινωνίας** της Άννας στη Ρώμη και τέλος!



Ήταν σίγουρη ότι η ανθοδέσμη με τις ευχές της θα έφταναν έγκαιρα στη φίλη της.

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Η μητέρα σας, η οποία **ήταν αδύνατο** να πάει αυτοπροσώπως τα λουλούδια **στην Άννα**, έπρεπε **να επισκεφθεί** το **ανθοπωλείο** της γειτονιάς, **να δώσει** τα **προσωπικά** της **στοιχεία** (όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, email), **να περιγράψει** στον **κ. Γιώργο** τον ανθοπώλη **το είδος της ανθοδέσμης** που ήθελε να στείλει, **να δώσει** τη **διεύθυνση** και τα **στοιχεία επικοινωνίας** της Άννας στη Ρώμη και τέλος!



Ήταν σίγουρη ότι η **ανθοδέσμη** με τις **ευχές** της **θα έφταναν έγκαιρα** στη φίλη της.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα ολόκληρο σχέδιο ενεργειών για τον κ. Γιώργο,



ATHENS



ROME

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα ολόκληρο σχέδιο ενεργειών για τον κ. Γιώργο,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα ολόκληρο σχέδιο ενεργειών για τον κ. Γιώργο,



ATHENS



ROME



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα ολόκληρο σχέδιο ενεργειών για τον κ. Γιώργο,



ATHENS



ROME

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα ολόκληρο σχέδιο ενεργειών για τον κ. Γιώργο,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπω.**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε





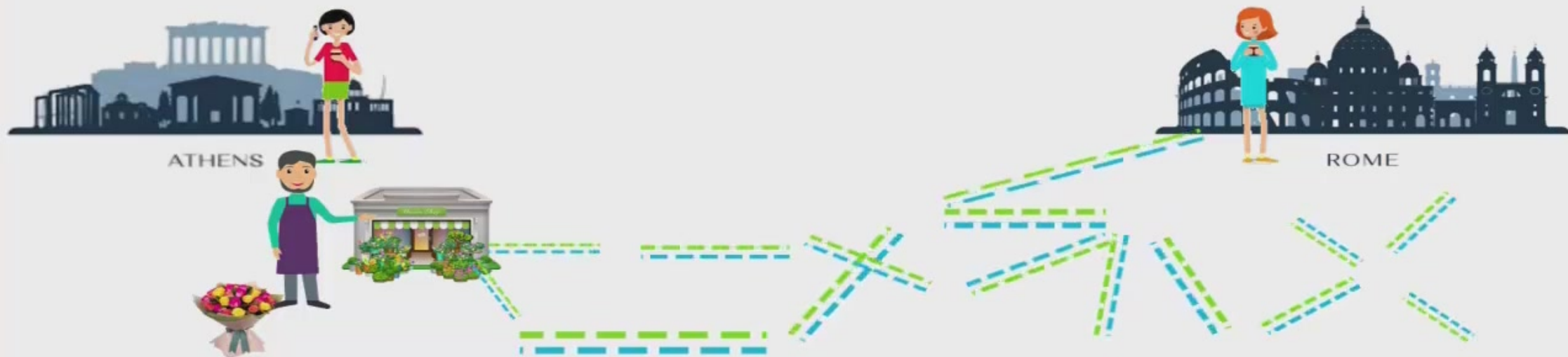
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε



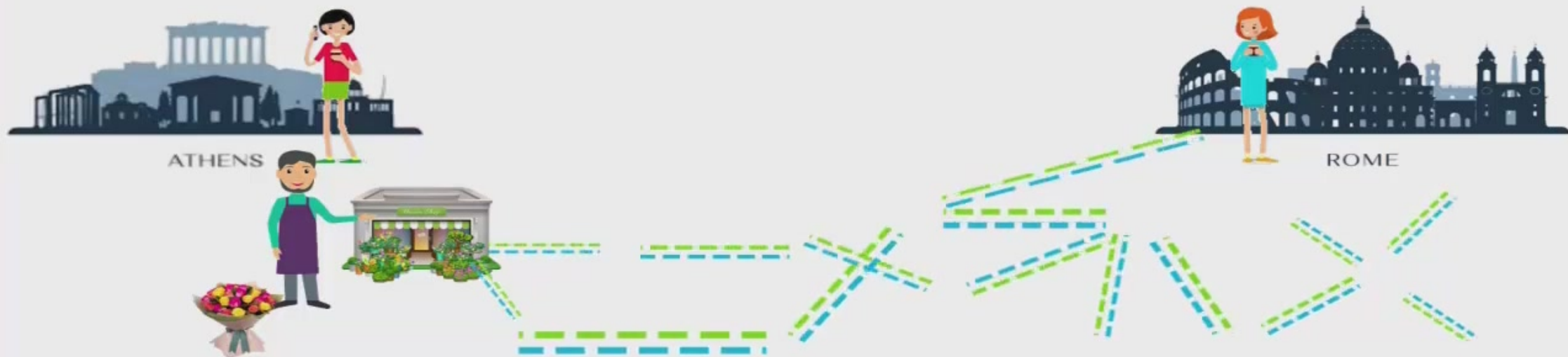
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε



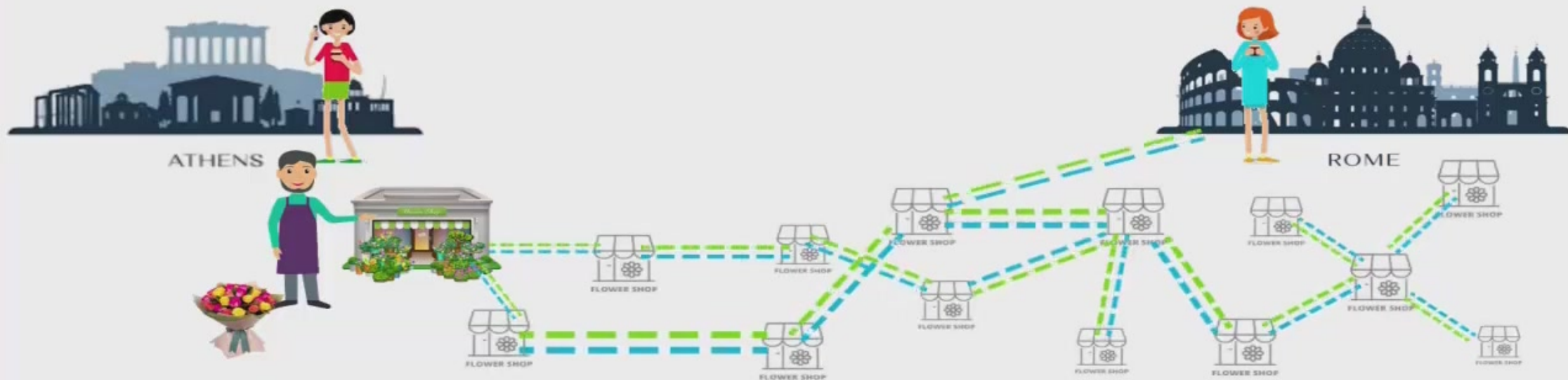
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει** ένα **μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε





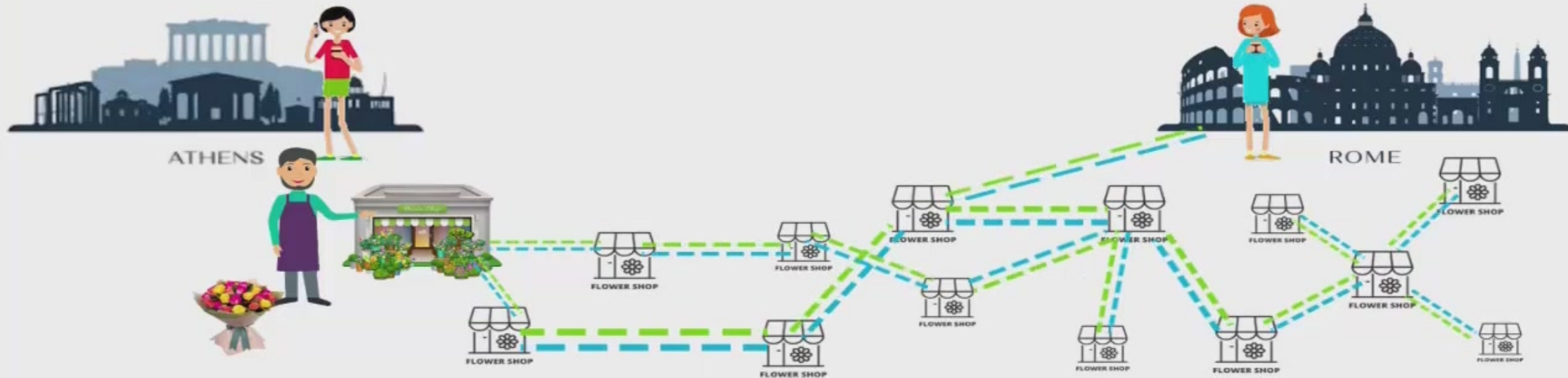
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει** τα **στοιχεία** της **παραγγελίας** της μαμάς,





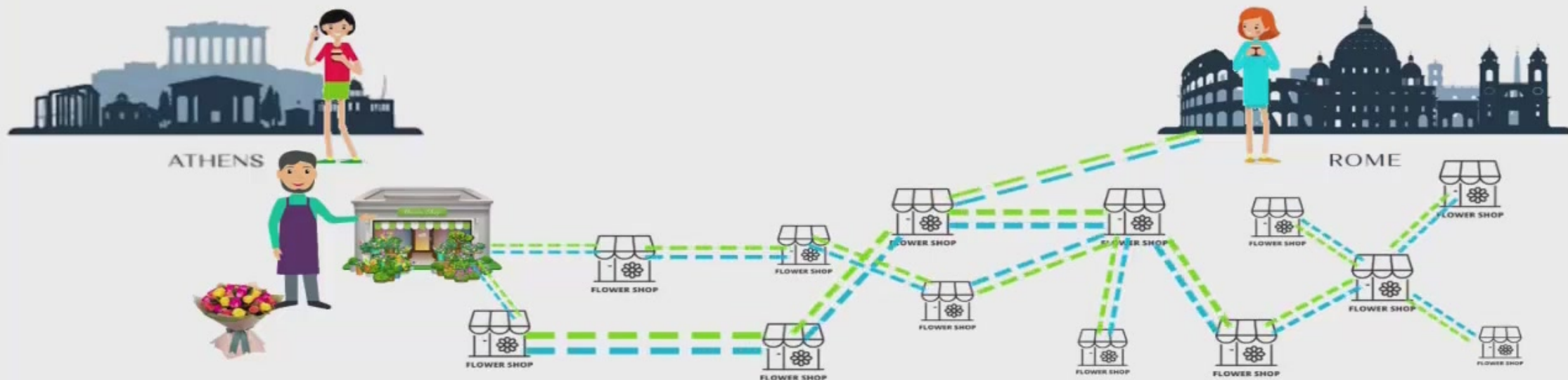
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε **για να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει τα στοιχεία της παραγγελίας** της μαμάς,



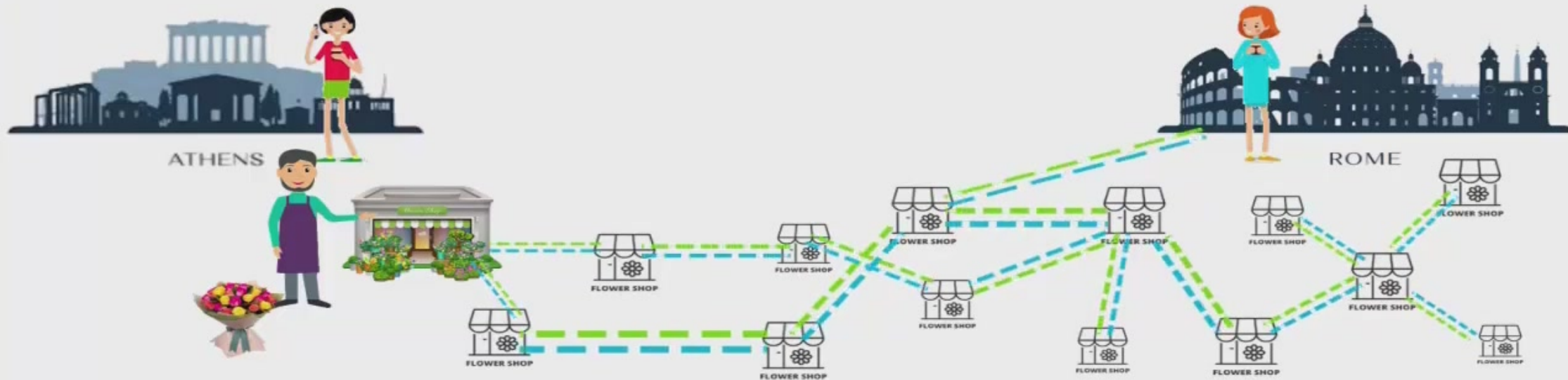
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε **για να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει τα στοιχεία της παραγγελίας** της μαμάς,



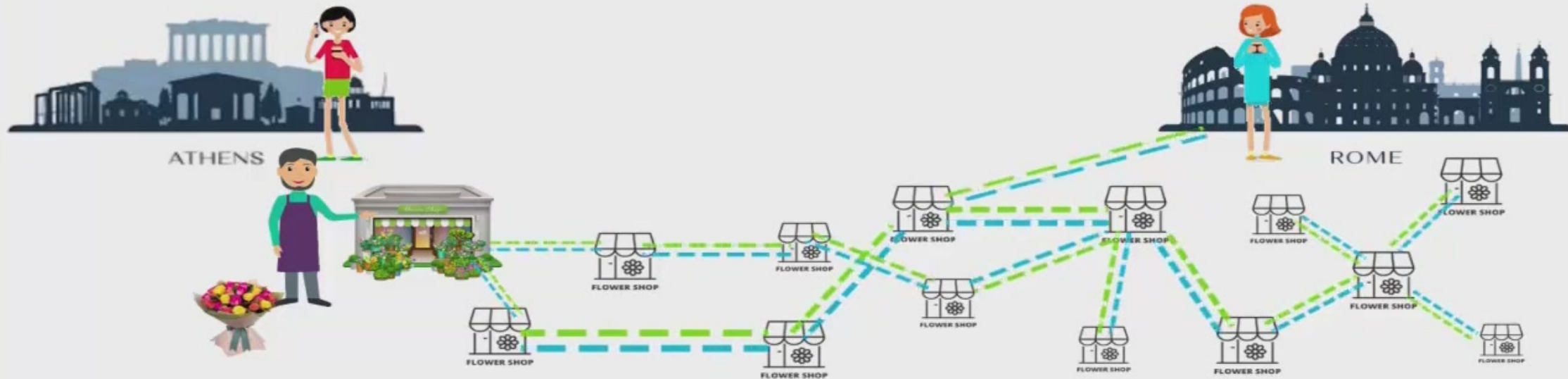
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει τα στοιχεία** της **παραγγελίας** της μαμάς,





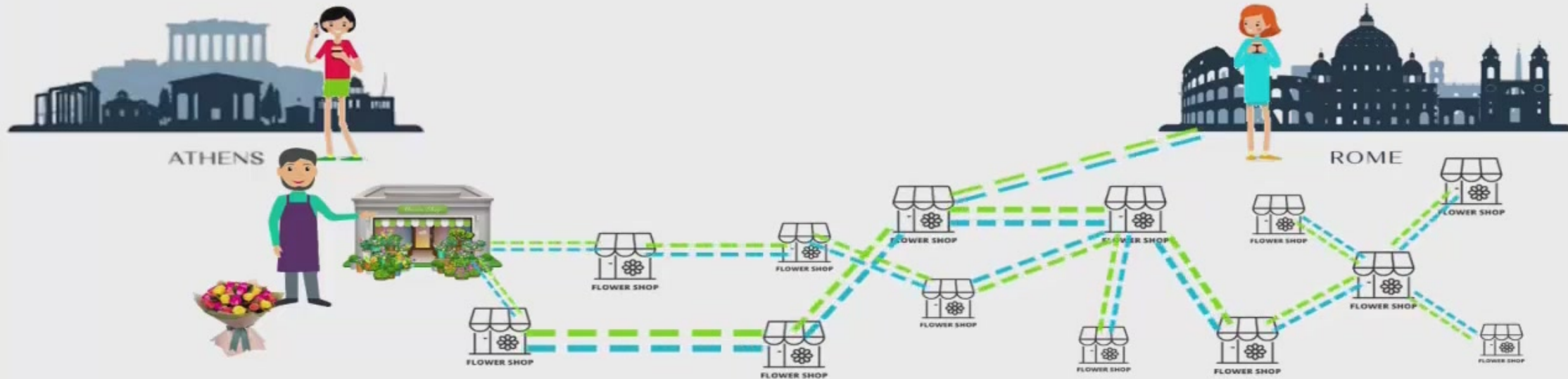
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει τα στοιχεία** της **παραγγελίας** της μαμάς,





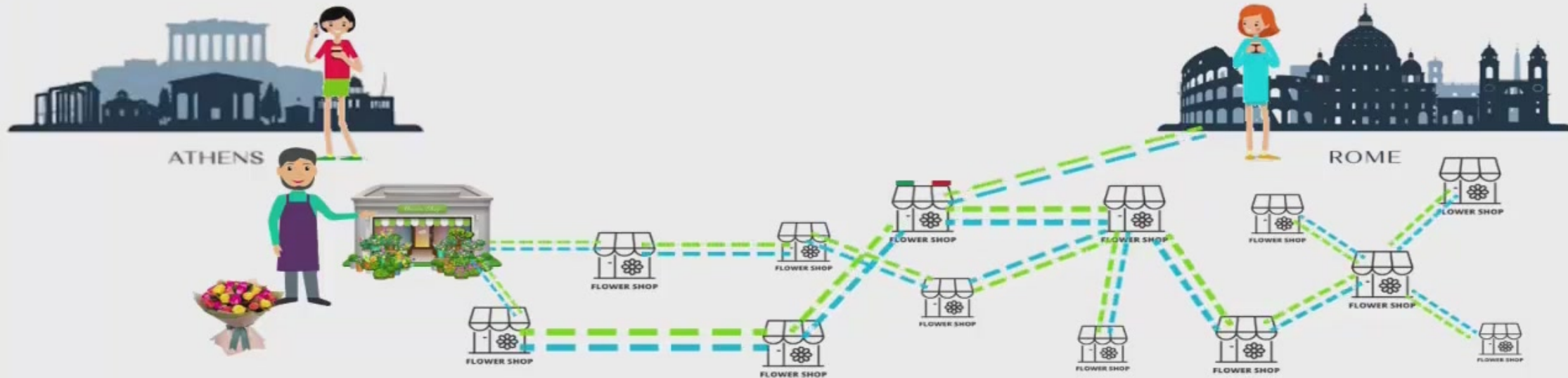
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει** τα **στοιχεία** της **παραγγελίας** της μαμάς.



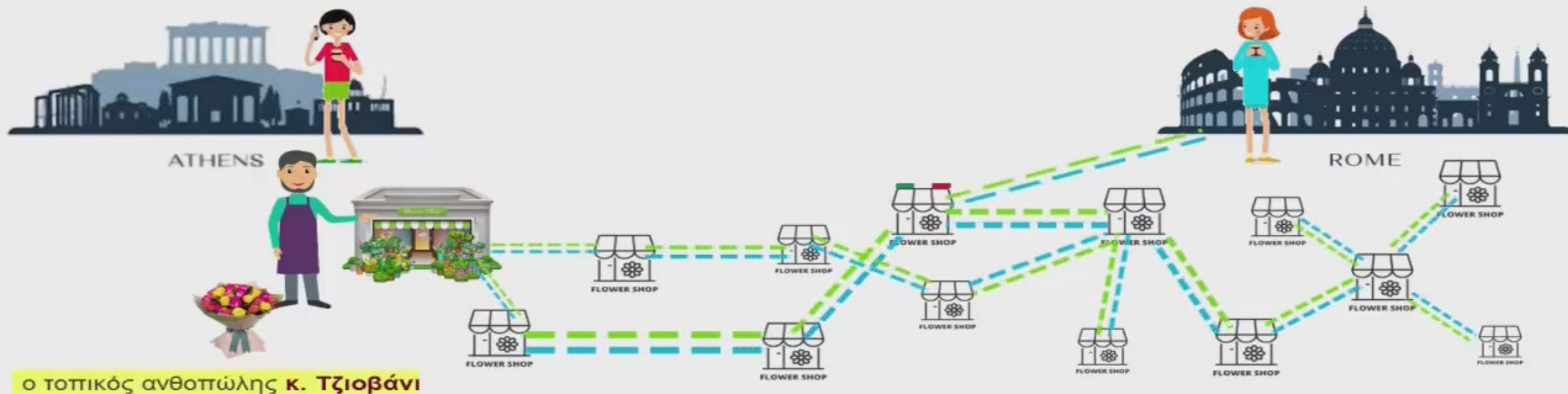
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει** τα **στοιχεία** της **παραγγελίας** της μαμάς,



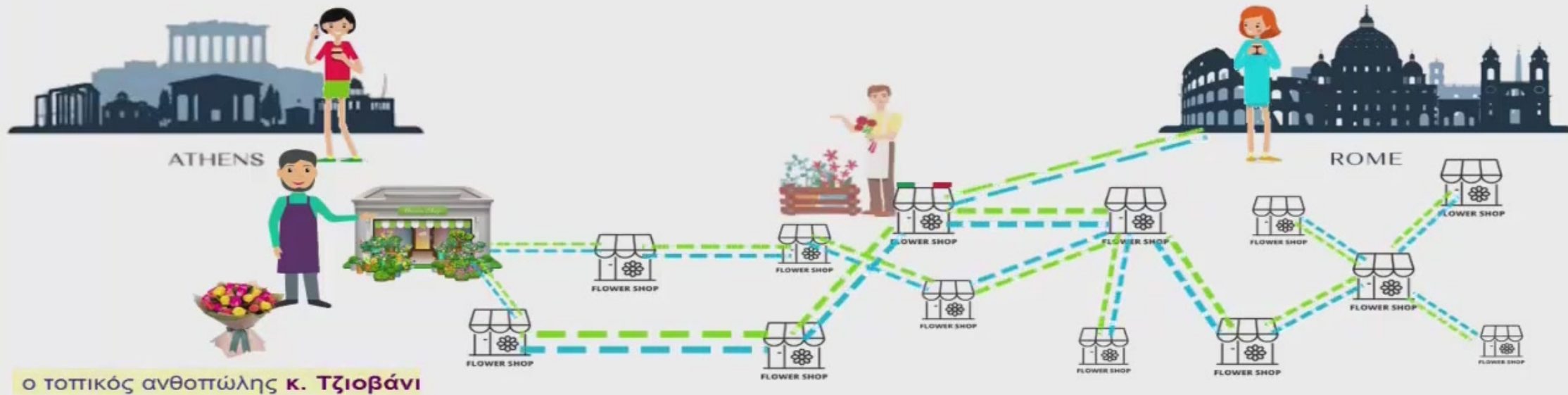
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει** τα **στοιχεία** της **παραγγελίας** της μαμάς,





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει** τα **στοιχεία** της **παραγγελίας** της μαμάς,



ο τοπικός ανθοπώλης **κ. Τζιοβάνι**  
**να αποδεχτεί τη συνεργασία,**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει** τα **στοιχεία** της **παραγγελίας** της μαμάς,



ο τοπικός ανθοπώλης **κ. Τζιοβάνι**  
**να αποδεχτεί τη συνεργασία,**  
**να αναθέσει στον ανθοδέτη** του **κ. Αντόνιο να φτιάξει** την ανθοδέσμη και

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει** τα **στοιχεία** της **παραγγελίας** της μαμάς,



ο τοπικός ανθοπώλης **κ. Τζιοβάνι**  
**να αποδεχτεί τη συνεργασία,**  
**να αναθέσει** στον **ανθοδέτη** του **κ. Αντόνιο** **να φτιάξει** την **ανθοδέσμη** και

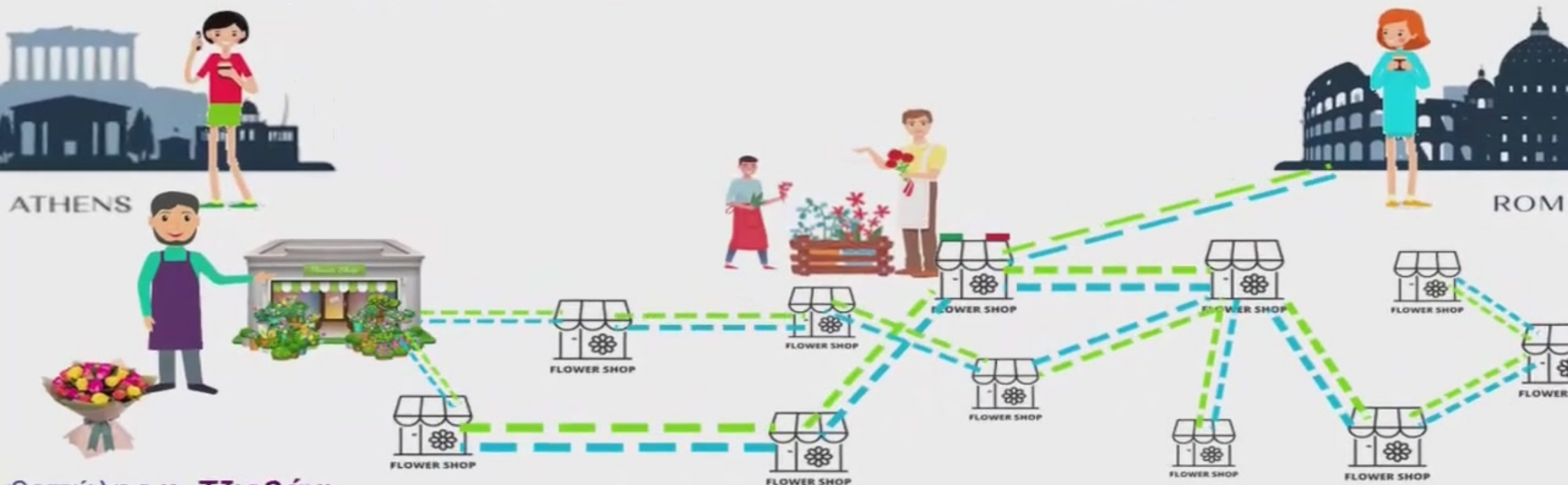


# α 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

ιμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

## α «Αποστολή Λουλουδιών»

α, **έκρυβε** ένα ολόκληρο σχέδιο ενεργειών για τον κ. Γιώργο, ο οποίος έπρεπε να στείλει ένα μήνυμα στο δίκτυο ανθοπωλών που συμμετείχε στην αποστολή. Πίσει **συνεργαζόμενο** ανθοπωλείο στη Ρώμη και να αποστείλει τα στοιχεία της παραγγελίας.



ανθοπώλης κ. Τζιοβάνι  
τεί τη συνεργασία,  
στον ανθοδέτη του κ. Αντόνιο να φτιάξει την ανθοδέσμη και

# 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

μενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

## «Αποστολή Λουλουδιών»

**έκρυβε** ένα ολόκληρο σχέδιο ενεργειών για τον κ. Γιώργο, **ΕΠΕ** να στείλει ένα μήνυμα στο δίκτυο ανθοπωλών που συμμετείχε **ίσει συνεργαζόμενο** ανθοπωλείο στη Ρώμη και να αποστείλει τα στοιχεία της παραγγελίας



θοπώλης κ. Τζιοβάνι

εί τη συνεργασία,

στον ανθοδέτη του κ. Αντόνιο να φτιάξει την ανθοδέσμη και



# Παράδειγμα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

Αντικείμενο: Στρατηγική Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

## Παράδειγμα «Αποστολή Λουλουδιών»

Εκείνη τη μέρα, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει** ένα μήνυμα στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε, να **εντοπίσει** **συνεργαζόμενο** ανθοπωλείο στη Ρώμη και **να αποστείλει** τα **στοιχεία** της **παραγγελίας** της μα



ός ανθοπώλης **κ. Τζιοβάνι** **αποδέχεται** τη **συνεργασία**, **αποστέλλει** στον **ανθοδέκτη** του **κ. Αντόνιο** **να φτιάξει** την **ανθοδέσμη** και **αποστέλλει** **να καλέσει** τον **ταχυμεταφορέα κ. Πέπε**

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει** τα **στοιχεία** της **παραγγελίας** της μαμάς,



ο τοπικός ανθοπώλης **κ. Τζιοβάνι**  
**να αποδεχτεί τη συνεργασία,**  
**να αναθέσει** στον **ανθοδέτη** του **κ. Αντόνιο** **να φτιάξει** την **ανθοδέσμη** και  
στη συνέχεια **να καλέσει** τον **ταχυμεταφορέα κ. Πέπε**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει** τα **στοιχεία** της **παραγγελίας** της μαμάς,



ο τοπικός ανθοπώλης **κ. Τζιοβάνι**  
**να αποδεχτεί τη συνεργασία,**  
**να αναθέσει στον ανθοδέτη του κ. Αντόνιο να φτιάξει την ανθοδέσμη και**  
**στη συνέχεια να καλέσει τον ταχυμεταφορέα κ. Πέπε**

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει** τα **στοιχεία** της **παραγγελίας** της μαμάς,



ο τοπικός ανθοπώλης **κ. Τζιοβάνι**  
**να αποδεχτεί τη συνεργασία,**  
**να αναθέσει** στον **ανθοδέκτη** του **κ. Αντόνιο** **να φτιάξει** την ανθοδέσμη και  
στη συνέχεια **να καλέσει** τον **ταχυμεταφορέα κ. Πέπε**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει** τα **στοιχεία** της **παραγγελίας** της μαμάς,



ο τοπικός ανθοπώλης **κ. Τζιοβάνι**  
**να αποδεχτεί τη συνεργασία**,  
**να αναθέσει** στον **ανθοδέτη** του **κ. Αντόνιο** **να φτιάξει** την **ανθοδέσμη** και  
στη συνέχεια **να καλέσει** τον **ταχυμεταφορέα κ. Πέπε**

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει ένα μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει συνεργαζόμενο ανθοπωλείο** στη Ρώμη και **να αποστείλει** τα **στοιχεία** της **παραγγελίας** της μαμάς,



ο τοπικός ανθοπώλης **κ. Τζιοβάνι**  
**να αποδεχτεί τη συνεργασία,**  
**να αναθέσει** στον **ανθοδέτη** του **κ. Αντόνιο** **να φτιάξει** την **ανθοδέσμη** και  
στη συνέχεια **να καλέσει** τον **ταχυμεταφορέα κ. Πέπε**



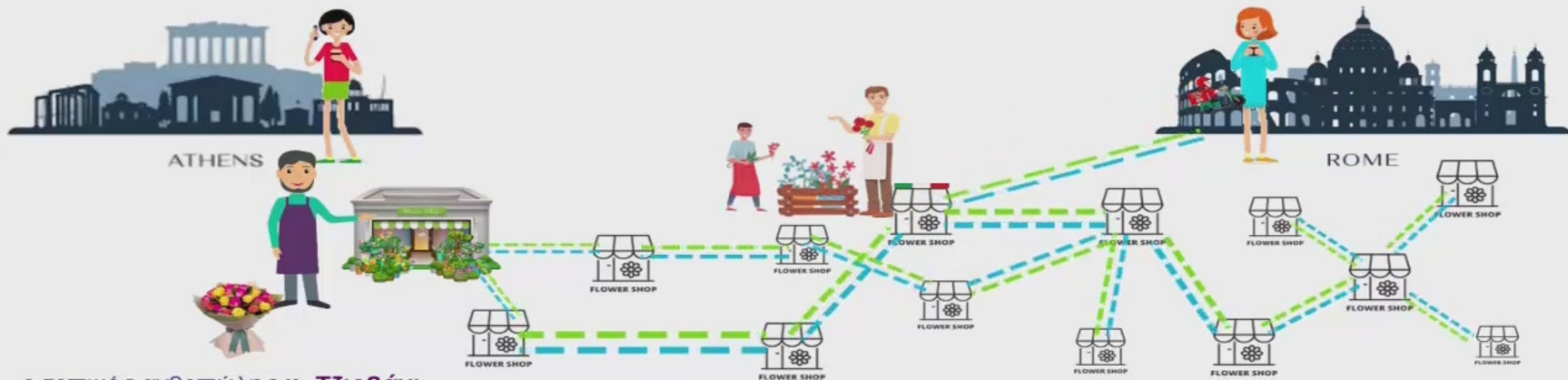
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο** **σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει** ένα **μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει** **συνεργαζόμενο** **ανθοπωλείο** στη **Ρώμη** και **να αποστείλει** τα **στοιχεία** της **παραγγελίας** της **μαμάς**,



ο τοπικός ανθοπώλης **κ. Τζιοβάνι** **να αποδεχτεί** τη **συνεργασία**, **να αναθέσει** στον **ανθοδέτη** του **κ. Αντόνιο** **να φτιάξει** την **ανθοδέσμη** και στη συνέχεια **να καλέσει** τον **ταχυμεταφορέα κ. Πέπε** **να παραδώσει** την **ανθοδέσμη** στη

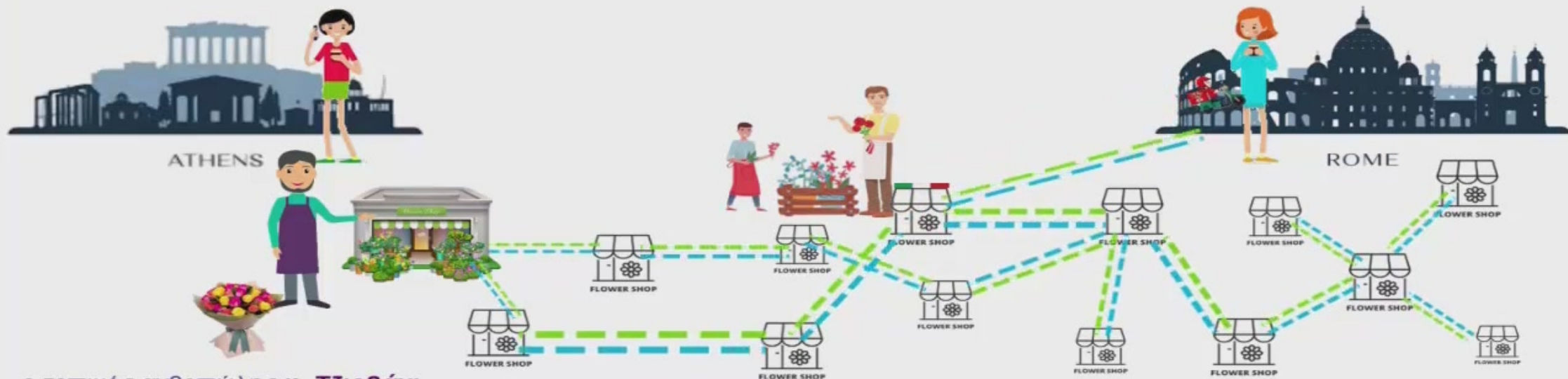
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Αυτό, βέβαια, **έκρυβε** ένα **ολόκληρο** **σχέδιο** ενεργειών για τον **κ. Γιώργο**, ο οποίος έπρεπε **να στείλει** ένα **μήνυμα** στο **δίκτυο ανθοπωλών** που συμμετείχε για **να εντοπίσει** **συνεργαζόμενο** **ανθοπωλείο** στη **Ρώμη** και **να αποστείλει** τα **στοιχεία** της **παραγγελίας** της **μαμάς**,



ο τοπικός ανθοπώλης **κ. Τζιοβάνι** **να αποδεχτεί** τη **συνεργασία**, **να αναθέσει** στον **ανθοδέτη** του **κ. Αντόνιο** **να φτιάξει** την **ανθοδέσμη** και στη συνέχεια **να καλέσει** τον **ταχυμεταφορέα κ. Πέπε** **να παραδώσει** την **ανθοδέσμη** στην **κα Άννα**.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχ**



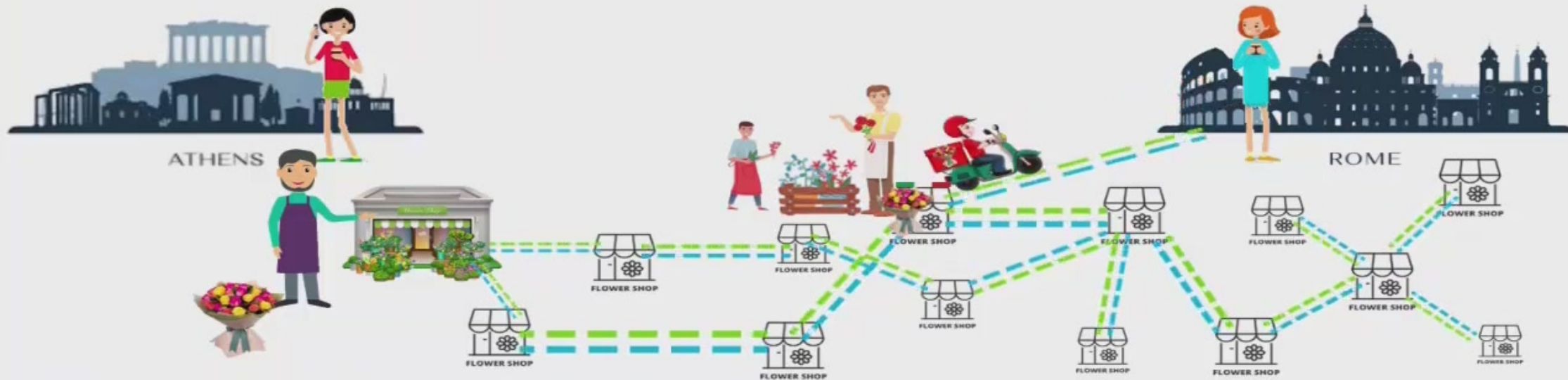
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους εμπλεκόμενους στο παραπάνω εγχείρημα



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**,





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις **λεπτομέρειες** του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις **λεπτομέρειες** του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**,



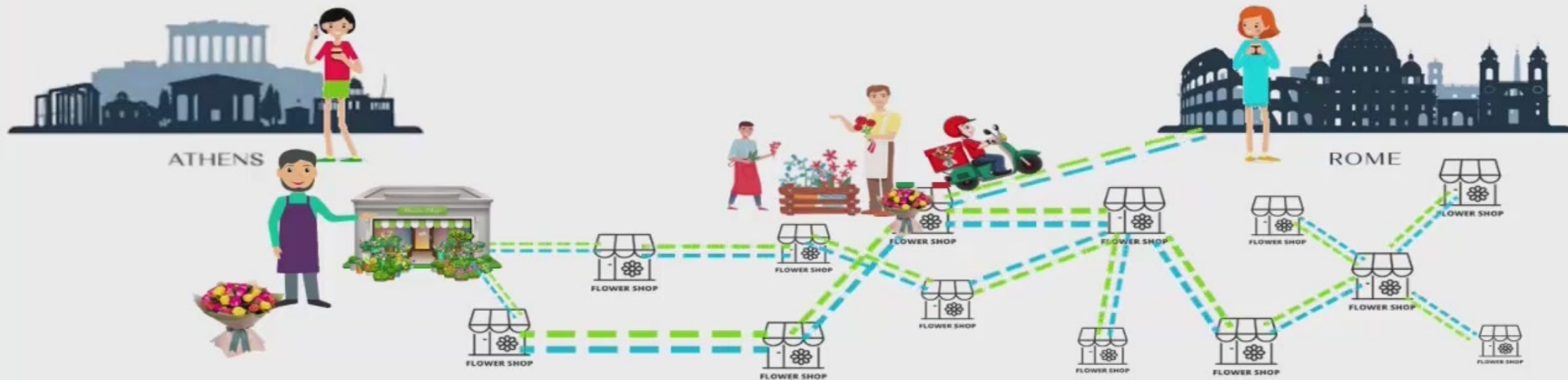
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**,





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

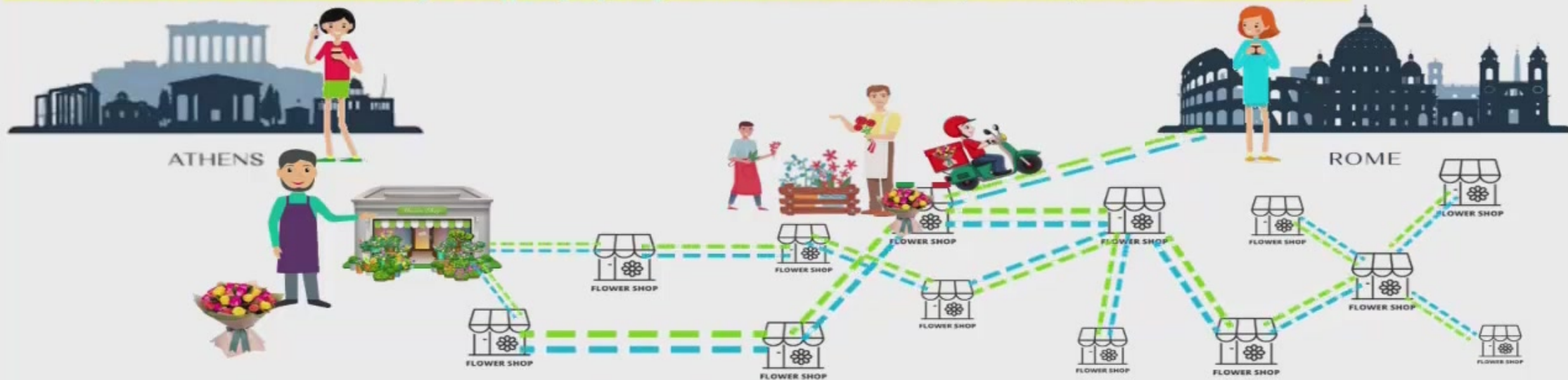
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**,

**γνώριζε όμως από ποιον θα ζητούσε**

**να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

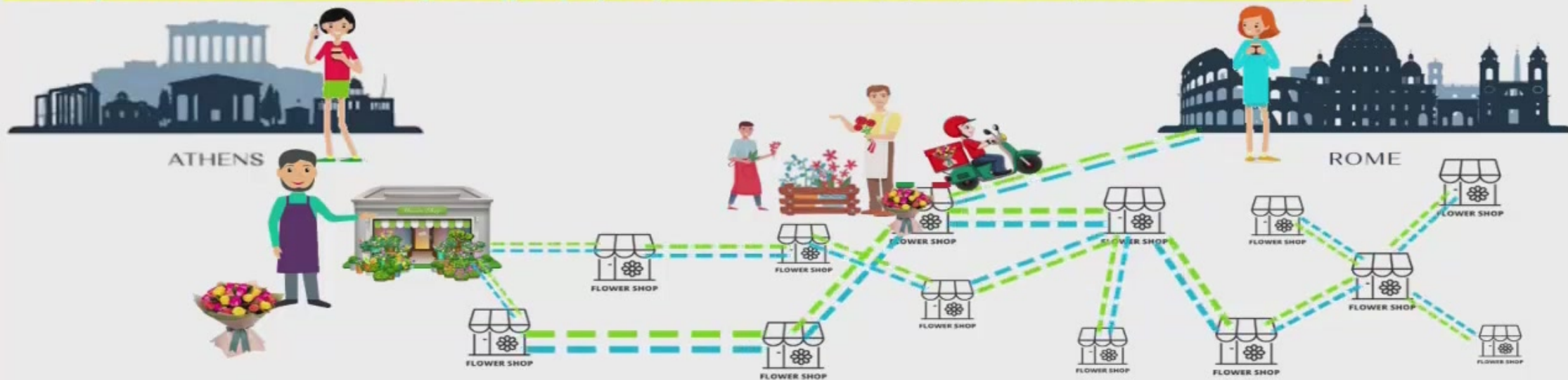
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε**

**να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε**

**να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.





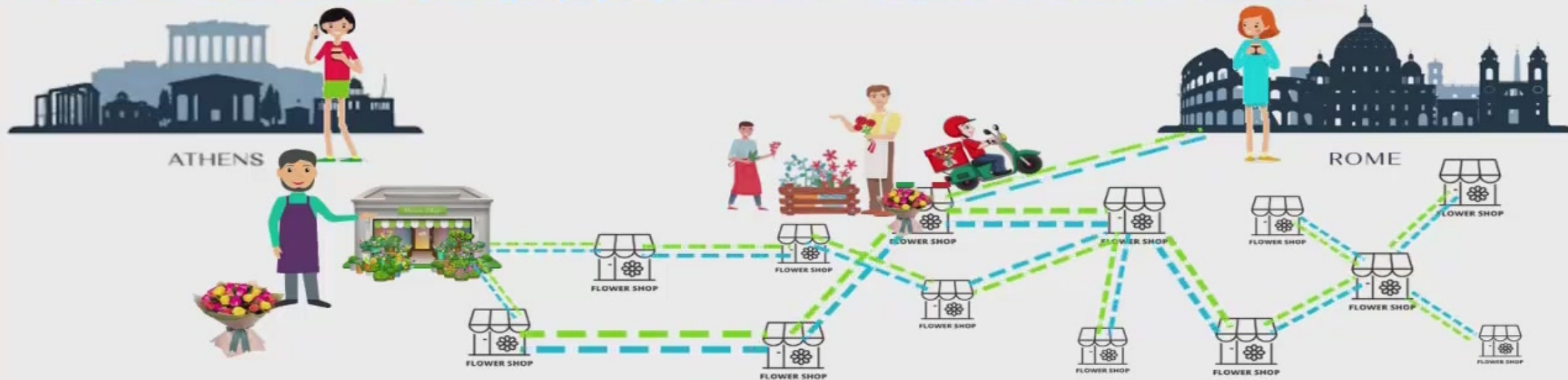
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



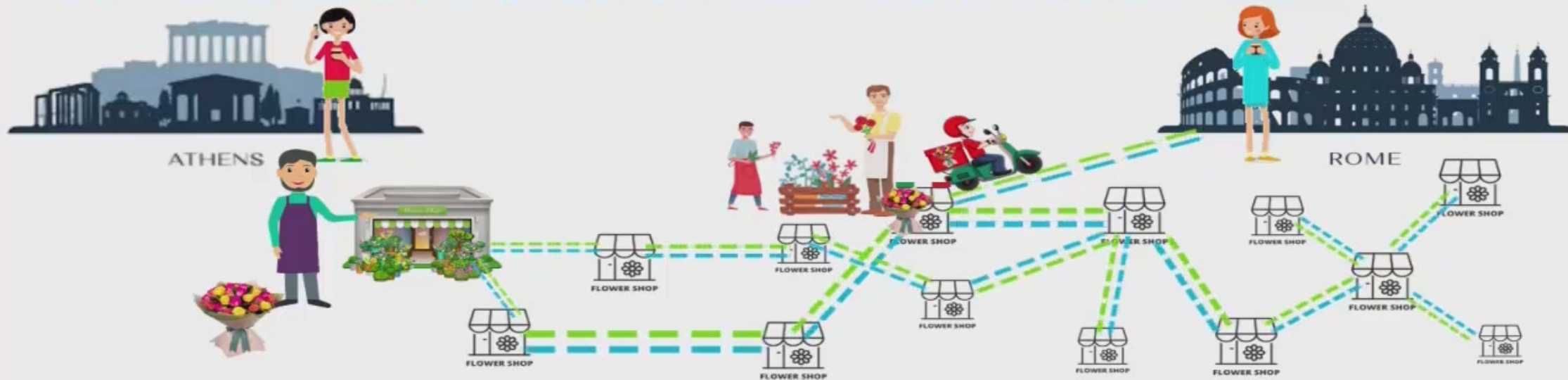
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.





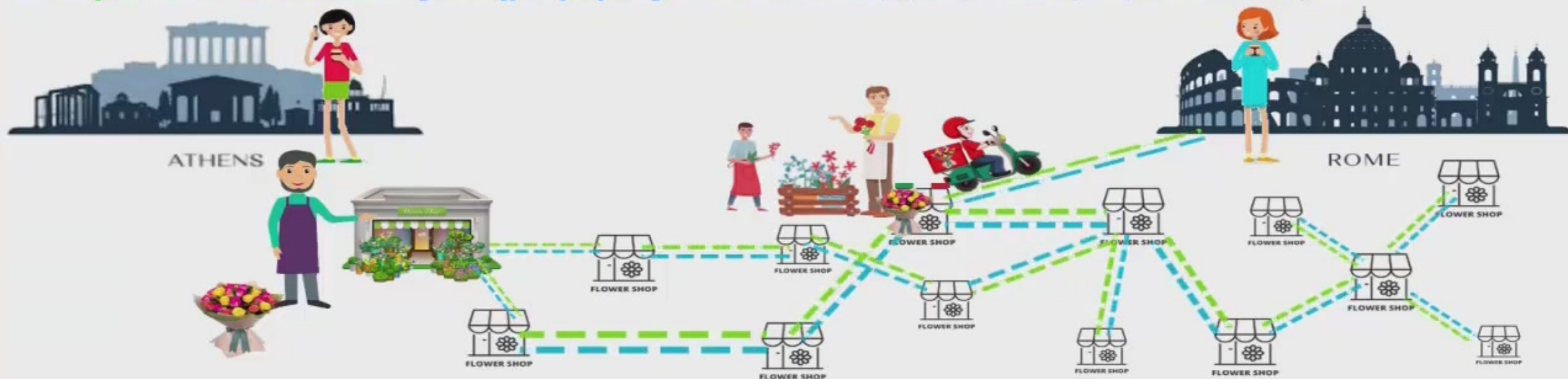
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



Ενδεχομένως, **ο ειδικός** να έφερε μαζί του **και άλλους** σαν κι αυτόν.

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



Ενδεχομένως, **ο ειδικός** να έφερε μαζί του **και άλλους** σαν κι αυτόν.  
Στο



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



Ενδεχομένως, **ο ειδικός** να έφερε μαζί του **και άλλους** σαν κι αυτόν.  
**Στο τέλος, όλες οι ομάδες ειδικών συνεργάστηκαν, άμεσα ή έμμεσα,**

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



Ενδεχομένως, **ο ειδικός** να έφερε μαζί του **και άλλους** σαν κι αυτόν.  
Στο τέλος, **όλες οι ομάδες ειδικών συνεργάστηκαν, άμεσα ή έμμεσα,**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



Ενδεχομένως, **ο ειδικός** να έφερε μαζί του **και άλλους** σαν κι αυτόν.  
Στο τέλος, **όλες οι ομάδες** ειδικών **συνεργάστηκαν**, **άμεσα ή έμμεσα**,

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



Ενδεχομένως, **ο ειδικός** να έφερε μαζί του **και άλλους** σαν κι αυτόν. Στο τέλος, **όλες οι ομάδες** ειδικών **συνεργάστηκαν**, **άμεσα ή έμμεσα**, για **να υλοποιήσουν** το **σχέδιο** της μαμάς.



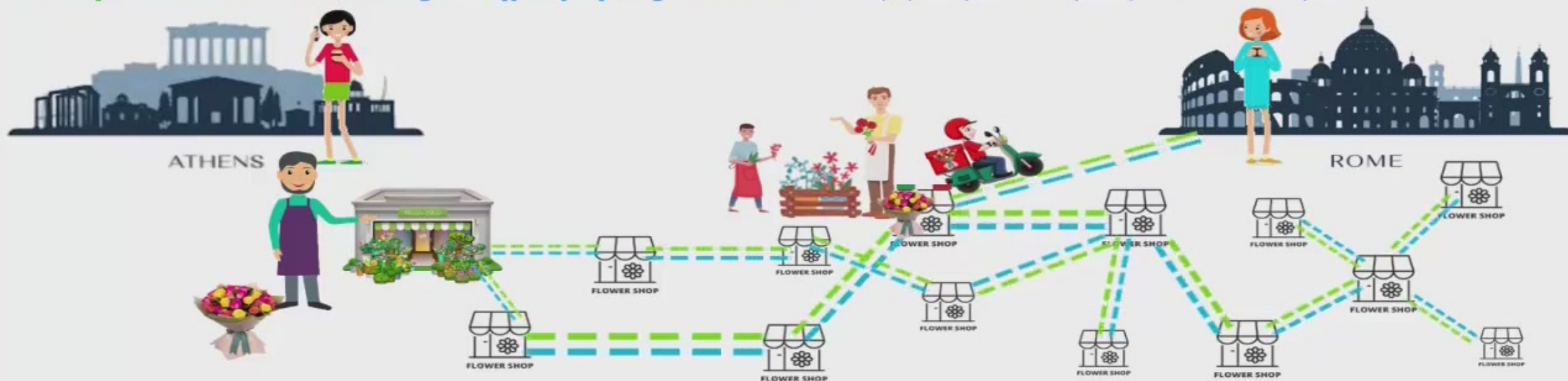
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



Ενδεχομένως, **ο ειδικός** να έφερε μαζί του **και άλλους** σαν κι αυτόν. Στο τέλος, **όλες οι ομάδες** ειδικών **συνεργάστηκαν**, **άμεσα ή έμμεσα**, **για να υλοποιήσουν το σχέδιο** της μαμάς. Πρόκειται :

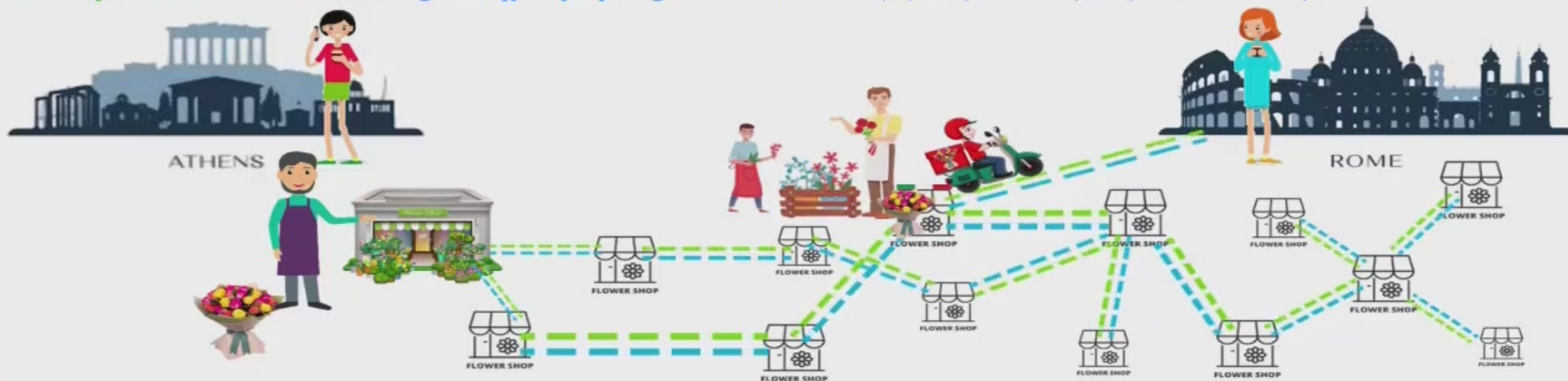
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



Ενδεχομένως, **ο ειδικός** να έφερε μαζί του **και άλλους** σαν κι αυτόν. Στο τέλος, **όλες οι ομάδες** ειδικών **συνεργάστηκαν**, **άμεσα ή έμμεσα**, για **να υλοποιήσουν** το **σχέδιο** της μαμάς.

Πρόκειται για τον **πιο «φυσικό» τρόπο επίλυσης σύνθετων, άγνωστων προβλημάτων**:



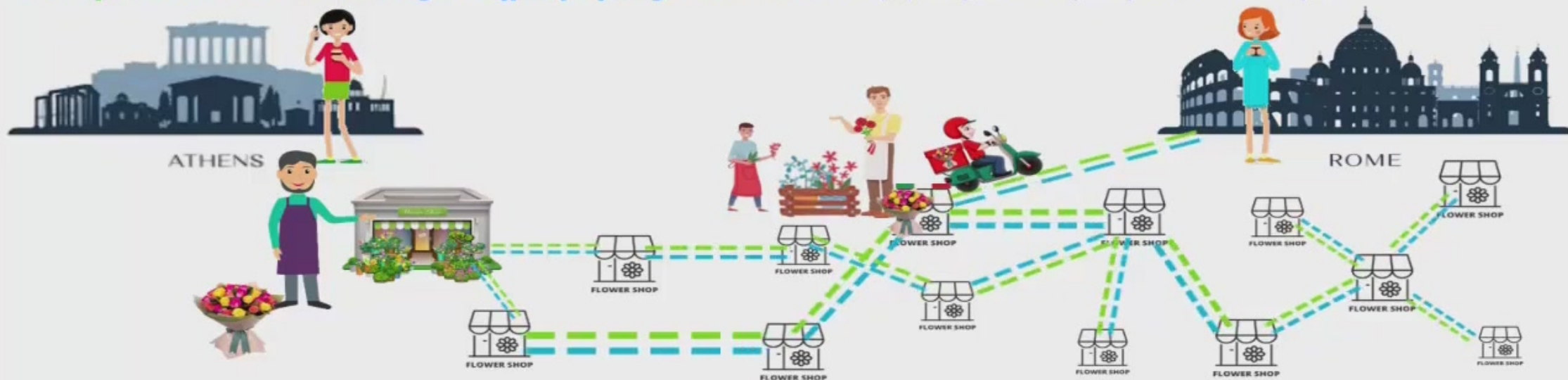
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



Ενδεχομένως, **ο ειδικός** να έφερε μαζί του **και άλλους** σαν κι αυτόν. Στο τέλος, **όλες οι ομάδες** ειδικών **συνεργάστηκαν**, **άμεσα ή έμμεσα**, για **να υλοποιήσουν** το **σχέδιο** της μαμάς.

Πρόκειται για τον **πιο «φυσικό» τρόπο επίλυσης σύνθετων, άγνωστων προβλημάτων**:

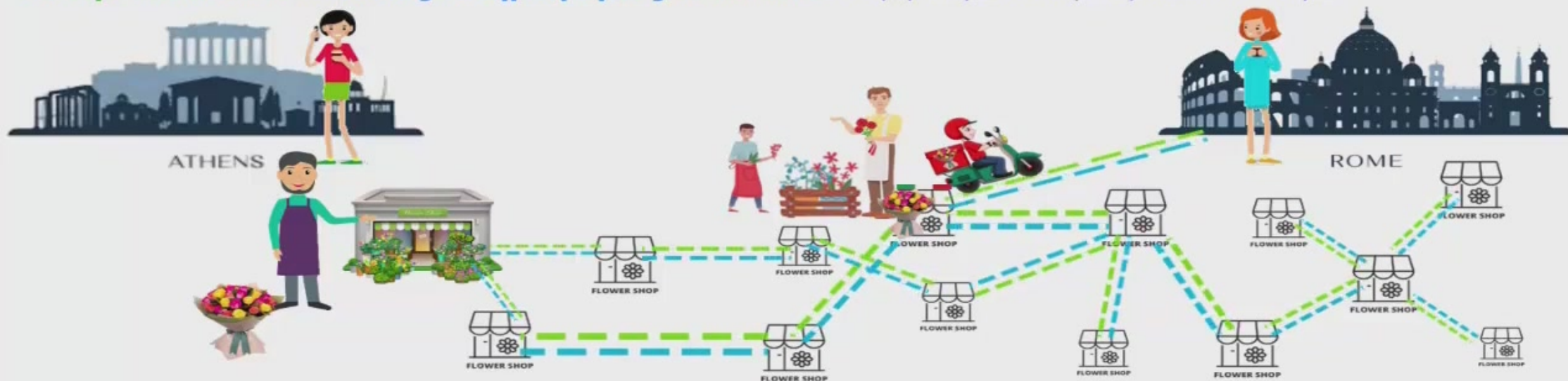
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



Ενδεχομένως, **ο ειδικός** να έφερε μαζί του **και άλλους** σαν κι αυτόν. Στο τέλος, **όλες οι ομάδες** ειδικών **συνεργάστηκαν**, **άμεσα ή έμμεσα**, για **να υλοποιήσουν** το **σχέδιο** της μαμάς.

Πρόκειται για τον **πιο «φυσικό» τρόπο επίλυσης** σύνθετων, άγνωστων **προβλημάτων**:



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



Ενδεχομένως, **ο ειδικός** να έφερε μαζί του **και άλλους** σαν κι αυτόν. Στο τέλος, **όλες οι ομάδες** ειδικών **συνεργάστηκαν**, **άμεσα ή έμμεσα**, για **να υλοποιήσουν** το **σχέδιο** της μαμάς.

Πρόκειται για τον **πιο «φυσικό» τρόπο επίλυσης σύνθετων, άγνωστων προβλημάτων**:

**όταν δεν ξέρεις πώς,**



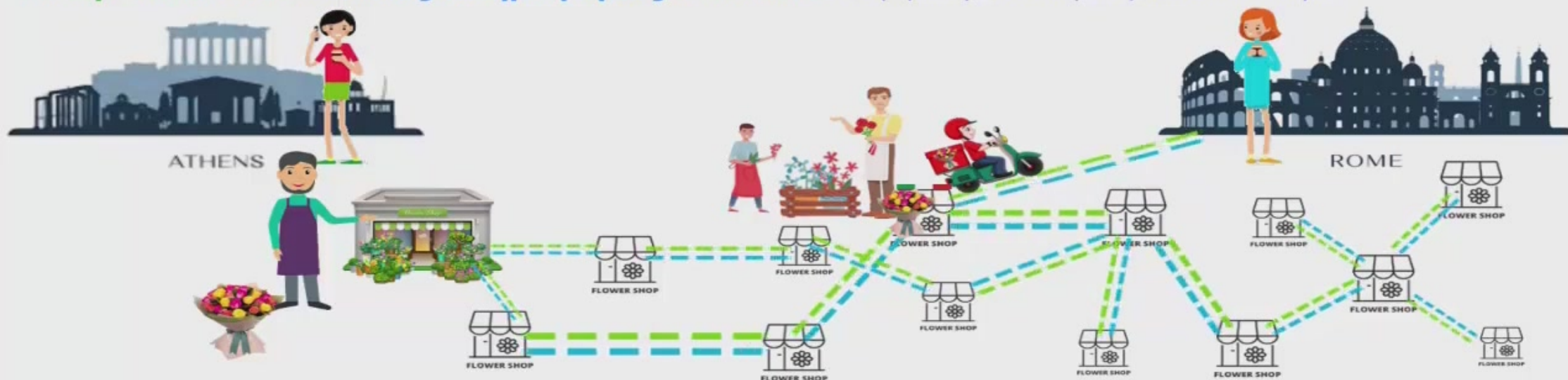
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

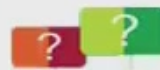
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



Ενδεχομένως, **ο ειδικός** να έφερε μαζί του **και άλλους** σαν κι αυτόν. Στο τέλος, **όλες οι ομάδες** ειδικών **συνεργάστηκαν**, **άμεσα ή έμμεσα**, για **να υλοποιήσουν** το **σχέδιο** της μαμάς. Πρόκειται για τον **πιο «φυσικό» τρόπο επίλυσης σύνθετων, άγνωστων προβλημάτων:** **όταν δεν ξέρεις πώς,**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



Ενδεχομένως, **ο ειδικός** να έφερε μαζί του **και άλλους** σαν κι αυτόν. Στο τέλος, **όλες οι ομάδες** ειδικών **συνεργάστηκαν**, **άμεσα ή έμμεσα**, για **να υλοποιήσουν** το **σχέδιο** της μαμάς.

Πρόκειται για τον πιο **«φυσικό»** τρόπο **επίλυσης** σύνθετων, άγνωστων προβλημάτων:

όταν **δεν ξέρεις** πώς, **ρωτάς** αυτούς που **ξέρουν!**



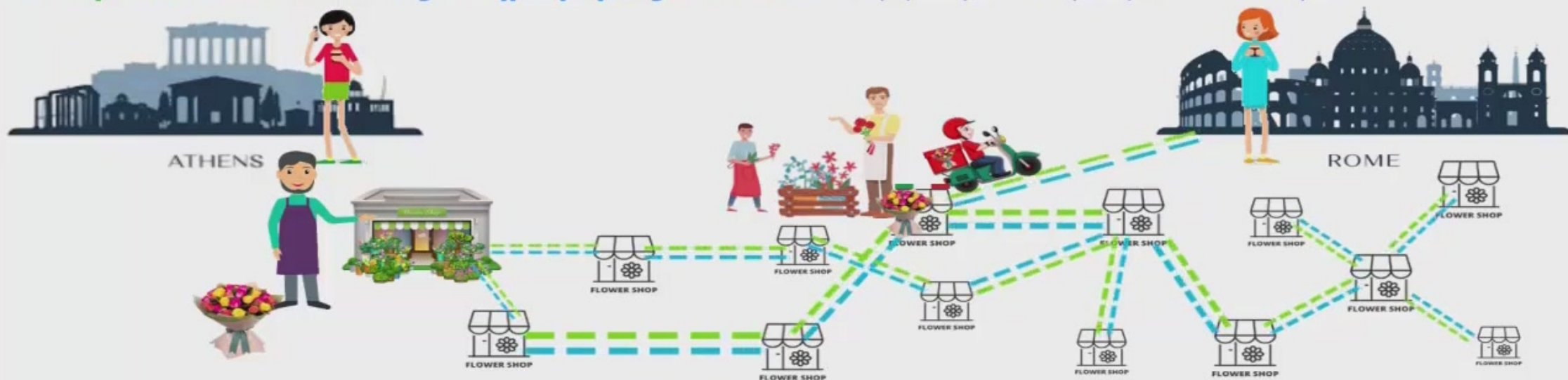
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



Ενδεχομένως, **ο ειδικός** να έφερε μαζί του **και άλλους** σαν κι αυτόν. Στο τέλος, **όλες οι ομάδες** ειδικών **συνεργάστηκαν**, **άμεσα ή έμμεσα**, για **να υλοποιήσουν** το **σχέδιο** της μαμάς.

Πρόκειται για τον πιο **«φυσικό»** τρόπο **επίλυσης** σύνθετων, **άγνωστων προβλημάτων**:

όταν **δεν ξέρεις** πώς, **ρωτάς αυτούς που ξέρουν!**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το εντυπωσιακό είναι **ότι κανείς** από τους **εμπλεκόμενους** στο παραπάνω **εγχείρημα** **δε γνώριζε** τις λεπτομέρειες του **πώς υλοποιείται** η κάθε **επιμέρους εργασία**, **γνώριζε** όμως **από ποιον θα ζητούσε** **να την εκτελέσει** και **ποιες πληροφορίες θα του έδινε** αναφορικά με το αναμενόμενο αποτέλεσμα.



Ενδεχομένως, **ο ειδικός** να έφερε μαζί του **και άλλους** σαν κι αυτόν. Στο τέλος, **όλες οι ομάδες** ειδικών **συνεργάστηκαν**, **άμεσα ή έμμεσα**, για **να υλοποιήσουν** το **σχέδιο** της μαμάς. Πρόκειται για τον **πιο «φυσικό»** τρόπο **επίλυσης** σύνθετων, **άγνωστων προβλημάτων**: όταν **δεν ξέρεις** πώς, **ρωτάς αυτούς που ξέρουν!**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το **μόνο** που **χρειάζεται** είναι **η συγκρότηση ομάδας** από ανθρώπους



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το μόνο που χρειάζεται είναι η συγκρότηση ομάδας από ανθρώπους





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το μόνο που χρειάζεται είναι η συγκρότηση ομάδας από ανθρώπους





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το **μόνο** που **χρειάζεται** είναι **η συγκρότηση ομάδας** από ανθρώπους που **γνωρίζουν να φέρουν εις πέρας**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το **μόνο που χρειάζεται** είναι **η συγκρότηση ομάδας** από ανθρώπους **που γνωρίζουν να φέρουν εις πέρας**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το **μόνο που χρειάζεται** είναι η **συγκρότηση ομάδας** από ανθρώπους **που γνωρίζουν να φέρουν εις πέρας** καλά **ορισμένες δραστηριότητες** και η **επίβλεψή της**.





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το **μόνο που χρειάζεται** είναι η **συγκρότηση ομάδας** από ανθρώπους που **γνωρίζουν να φέρουν εις πέρας** καλά **ορισμένες δραστηριότητες** και η **επίβλεψή της**.





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το **μόνο** που **χρειάζεται** είναι η **συγκρότηση ομάδας** από ανθρώπους που **γνωρίζουν να φέρουν εις πέρας** καλά **ορισμένες δραστηριότητες** και η **επίβλεψή της**.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

Το **μόνο που χρειάζεται** είναι η **συγκρότηση ομάδας** από ανθρώπους που **γνωρίζουν να φέρουν εις πέρας** καλά **ορισμένες δραστηριότητες** και η **επίβλεψή της**, ώστε να **διασφαλιστεί η επικοινωνία** μεταξύ των μελών.





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών»

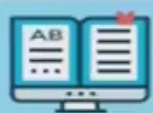
Το **μόνο που χρειάζεται** είναι η **συγκρότηση ομάδας** από ανθρώπους που **γνωρίζουν να φέρουν εις πέρας** καλά **ορισμένες δραστηριότητες** και η **επίβλεψή της**, ώστε να **διασφαλιστεί η επικοινωνία μεταξύ των μελών**.



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---



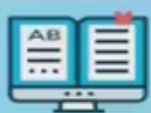


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

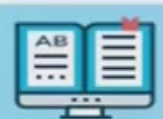


**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**

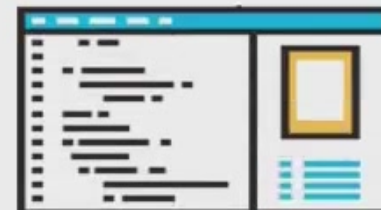


## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

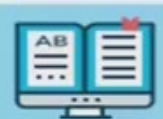


Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)  
ή αντικειμενοστραφής σχεδίαση

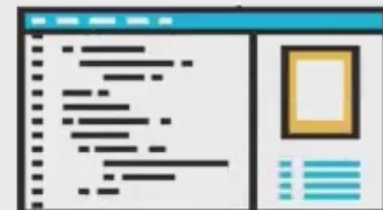


## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)  
ή αντικειμενοστραφής σχεδίαση



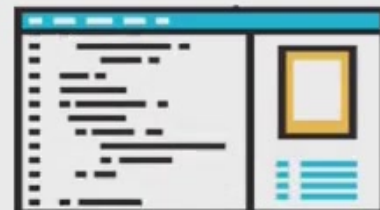
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)  
ή αντικειμενοστραφής σχεδίαση

Ε



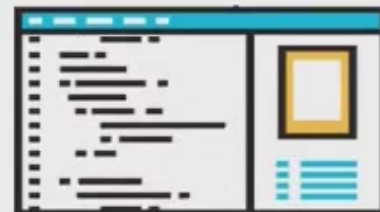
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)  
ή αντικειμενοστραφής σχεδίαση

είναι μια μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών η οποία





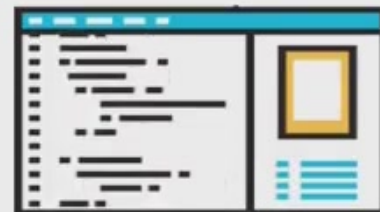
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**  
ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**

είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

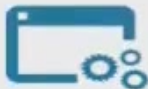
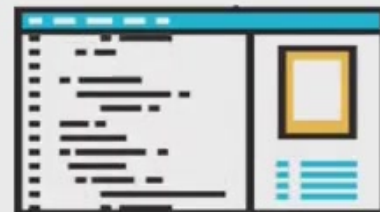
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (**object-oriented programming**)  
ή αντικειμενοστραφής σχεδίαση

είναι μια μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών η οποία  
στηρίζεται σε αυτόνομ



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

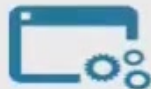
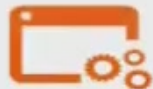
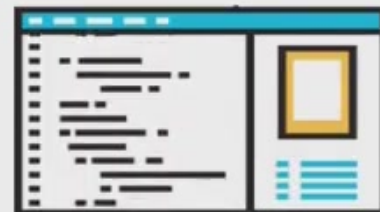


**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**

ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**

είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία

**στηρίζεται σε αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

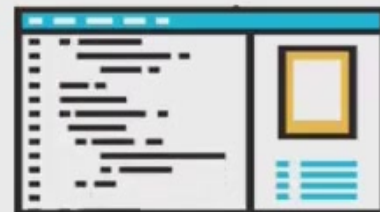


**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**

ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**

είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία

**στηρίζεται σε αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

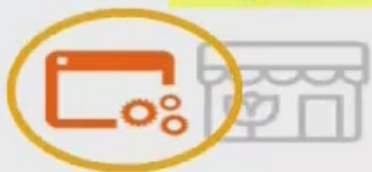
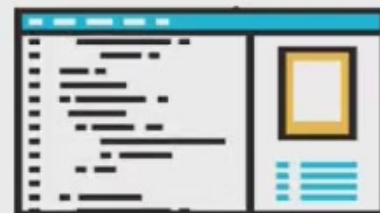


**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**

ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**

είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία

**στηρίζεται σε αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

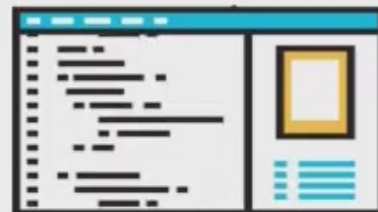
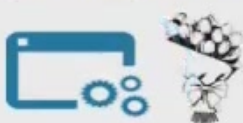
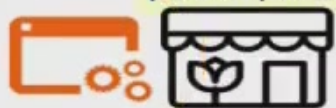


**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**

ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**

είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία

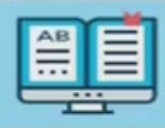
**στηρίζεται** σε **αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**  
με δική τους **ταυτότητα**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



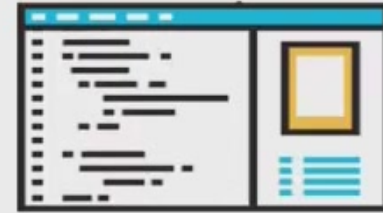
**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**  
ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**

είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία

**στηρίζεται σε αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**  
με δική τους **ταυτότητα**



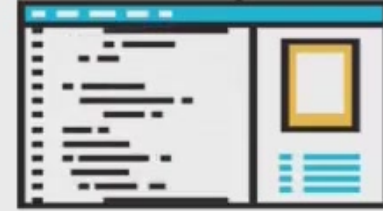
π.χ.  
ΟΝΟΜΑ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ  
ΚΟΣΤΟΣ



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**  
ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**

είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία

**στηρίζεται σε αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**  
με δική τους **ταυτότητα** κ



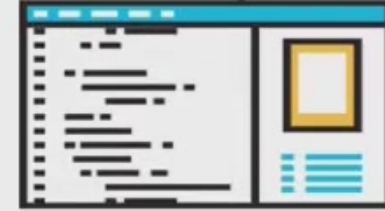
π.χ.  
ΟΝΟΜΑ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ  
ΚΟΣΤΟΣ



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



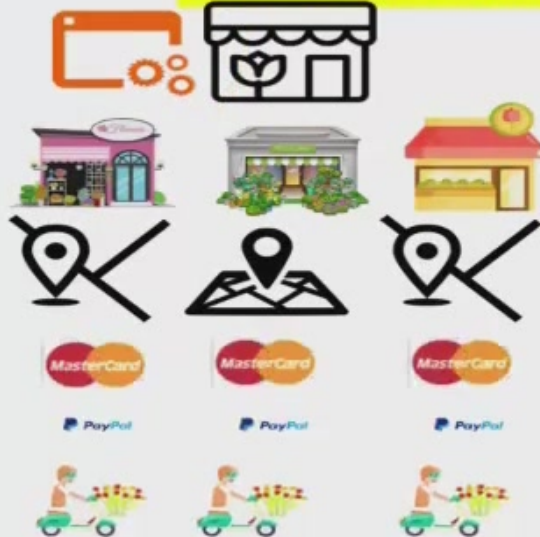
**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**

ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**

είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία

**στηρίζεται σε αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**

με δική τους **ταυτότητα** και **συμπεριφορά**.



π.χ.  
ΟΝΟΜΑ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ  
ΚΟΣΤΟΣ

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

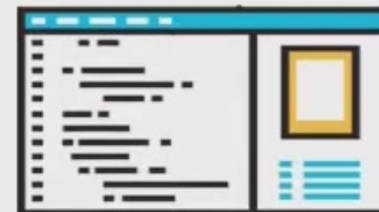


**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**

ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**

είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία

**στηρίζεται** σε **αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**  
με δική τους **ταυτότητα** και **συμπεριφορά**.

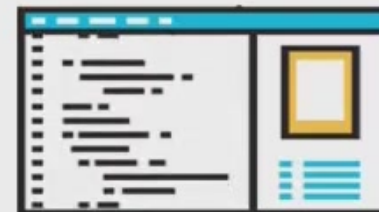


π.χ.  
ΟΝΟΜΑ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ  
ΚΟΣΤΟΣ

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**

ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**

είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία

**στηρίζεται** σε **αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**  
με δική τους **ταυτότητα** και **συμπεριφορά**.



Π.Χ.  
ΤΡΟΠΟΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ  
ΕΝΤΟΝΗ ΜΥΡΩΔΙΑ  
ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ



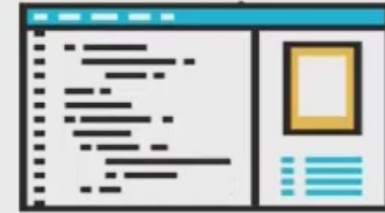
Π.Χ.  
ΟΝΟΜΑ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ  
ΚΟΣΤΟΣ



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**  
ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**  
είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία  
**στηρίζεται** σε **αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**  
με δική τους **ταυτότητα** και **συμπεριφορά**.



Π.Χ.  
ΤΡΟΠΟΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ  
ΕΝΤΟΝΗ ΜΥΡΩΔΙΑ  
ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ



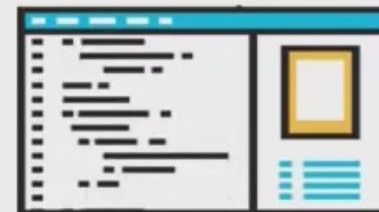
Π.Χ.  
ΟΝΟΜΑ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ  
ΚΟΣΤΟΣ



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**

ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**

είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία

**στηρίζεται** σε **αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**

με δική τους **ταυτότητα** και **συμπεριφορά**.



Π.Χ.  
ΤΡΟΠΟΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ  
ΕΝΤΟΝΗ ΜΥΡΩΔΙΑ  
ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ



Π.Χ.  
ΟΝΟΜΑ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ  
ΚΟΣΤΟΣ

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

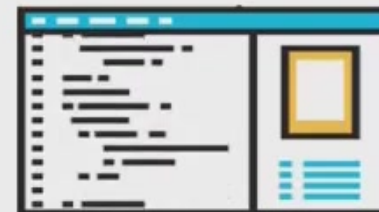


**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**

ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**

είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία

**στηρίζεται** σε **αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**  
με δική τους **ταυτότητα** και **συμπεριφορά**.



π.χ.  
ΤΡΟΠΟΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ  
ΕΝΤΟΝΗ ΜΥΡΩΔΙΑ  
ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ



π.χ.  
ΟΝΟΜΑ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ  
ΚΟΣΤΟΣ

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



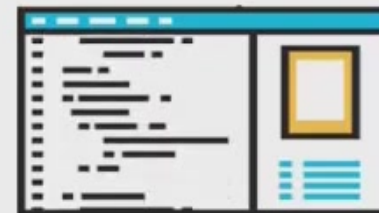
**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**

ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**

είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία

**στηρίζεται** σε **αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**

με δική τους **ταυτότητα** και **συμπεριφορά**.



π.χ.  
ΤΡΟΠΟΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ  
ΕΝΤΟΝΗ ΜΥΡΩΔΙΑ  
ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ



π.χ.  
ΟΝΟΜΑ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ  
ΚΟΣΤΟΣ



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



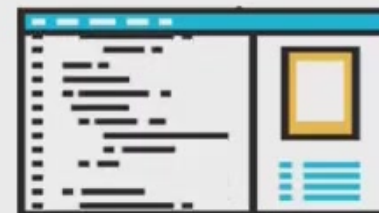
**Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**

ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**

είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία

**στηρίζεται** σε **αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**

με δική τους **ταυτότητα** και **συμπεριφορά**.



π.χ.  
ΤΡΟΠΟΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ  
ΕΝΤΟΝΗ ΜΥΡΩΔΙΑ  
ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ



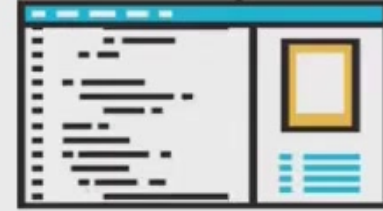
π.χ.  
ΟΝΟΜΑ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ  
ΚΟΣΤΟΣ

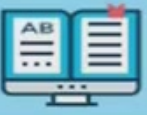


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



 **Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**  
ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**  
είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία  
**στηρίζεται** σε **αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**  
με δική τους **ταυτότητα** και **συμπεριφορά**.

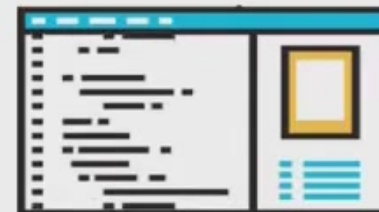


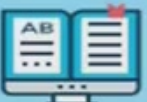
αντικείμενα  
(objects)

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



 **Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**  
ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**  
είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία  
**στηρίζεται** σε **αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**  
με δική τους **ταυτότητα** και **συμπεριφορά**.

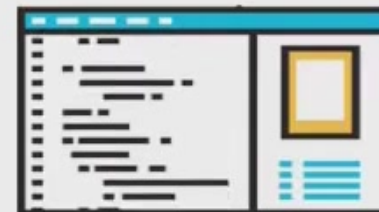


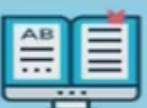
← αντικείμενα  
(objects)

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



 **Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**  
ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**  
είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία  
**στηρίζεται** σε **αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**  
με δική τους **ταυτότητα** και **συμπεριφορά**.



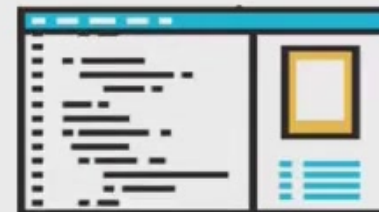
αντικείμενα  
(objects)

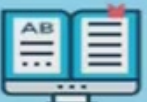


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



 **Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός (object-oriented programming)**  
ή **αντικειμενοστραφής σχεδίαση**  
είναι μια **μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών** η οποία  
**στηρίζεται** σε **αυτόνομες προγραμματιστικές ΟΝΤΟΤΗΤΕΣ**  
με δική τους **ταυτότητα** και **συμπεριφορά**.



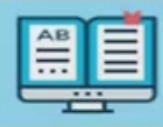
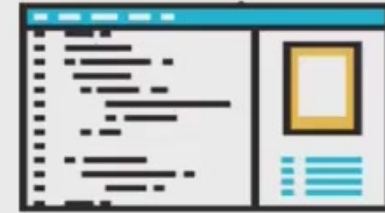
← **αντικείμενα  
(objects)**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Οι **οντότητες** αυτές καλούν

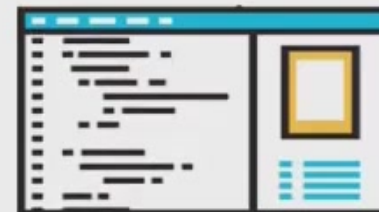


αντικείμενα  
(objects)

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Οι **οντότητες** αυτές καλούνται **αντικείμενα (objects)**,

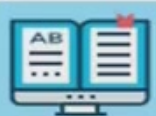
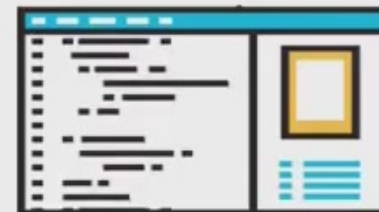


← αντικείμενα  
(objects)

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Οι **οντότητες** αυτές καλούνται **αντικείμενα (objects)**,

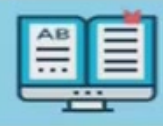
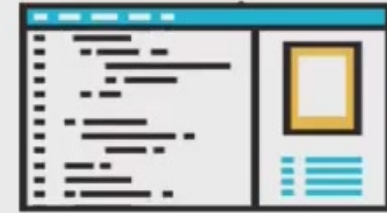


αντικείμενα  
(objects)

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Οι **οντότητες** αυτές καλούνται **αντικείμενα (objects)**,  
**αντίστοι**



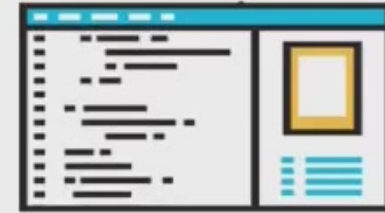
← αντικείμενα  
(objects)



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Οι **οντότητες** αυτές καλούνται **αντικείμενα (objects)**,  
**αντιστοιχούν** σε **φυσικές οντότητες** ή **έννοιες** του φυσικού μας κόσμου, και

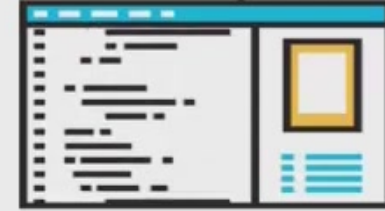


← αντικείμενα  
(objects)

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Οι **οντότητες** αυτές καλούνται **αντικείμενα (objects)**,  
**αντιστοιχούν** σε **φυσικές οντότητες** ή **έννοιες** του φυσικού μας κόσμου, και



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Οι **οντότητες** αυτές καλούνται **αντικείμενα (objects)**,  
**αντιστοιχούν** σε **φυσικές οντότητες** ή **έννοιες** του φυσικού μας κόσμου, και  
**δομούνται με βάση δεδομένα (ιδιότητες)** που



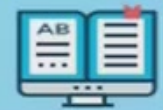
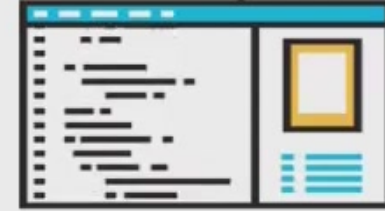
← αντικείμενα  
(objects)



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Οι **οντότητες** αυτές καλούνται **αντικείμενα (objects)**,  
**αντιστοιχούν** σε **φυσικές οντότητες** ή **έννοιες** του φυσικού μας κόσμου, και  
**δομούνται με βάση δεδομένα (ιδιότητες)** που

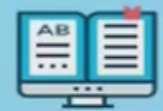
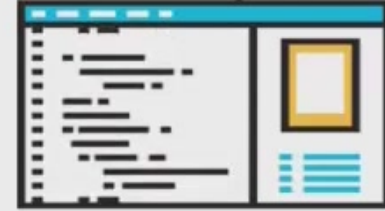




# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Οι **οντότητες** αυτές καλούνται **αντικείμενα (objects)**,  
**αντιστοιχούν** σε **φυσικές οντότητες** ή **έννοιες** του φυσικού μας κόσμου, και  
**δομούνται με βάση δεδομένα (ιδιότητες)** που

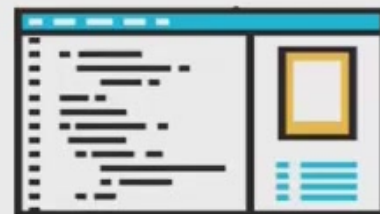
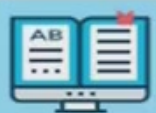


← αντικείμενα  
(objects)

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Οι **οντότητες** αυτές καλούνται **αντικείμενα (objects)**,  
**αντιστοιχούν** σε **φυσικές οντότητες** ή **έννοιες** του φυσικού μας κόσμου, και  
**δομούνται με βάση δεδομένα (ιδιότητες)** που  
**προσδιορίζουν** την **υπόστασή** τους και **ενέργειες** (**κανόνες συμπεριφοράς**)

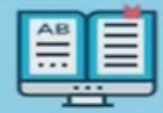
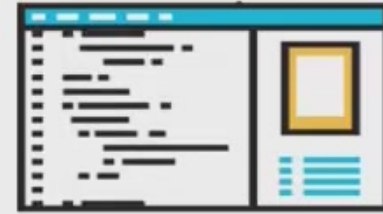


← αντικείμενα  
(objects)

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Οι **οντότητες** αυτές καλούνται **αντικείμενα (objects)**,  
**αντιστοιχούν** σε **φυσικές οντότητες** ή **έννοιες** του φυσικού μας κόσμου, και  
**δομούνται με βάση δεδομένα (ιδιότητες)** που  
**προσδιορίζουν** την **υπόστασή** τους και **ενέργειες** (**κανόνες συμπεριφοράς**)



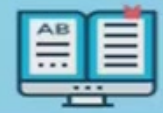
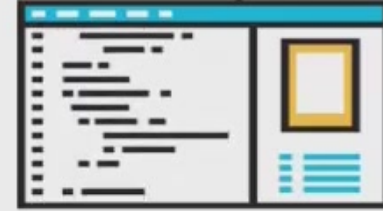
← αντικείμενα  
(objects)



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Οι **οντότητες** αυτές καλούνται **αντικείμενα (objects)**,  
**αντιστοιχούν** σε **φυσικές οντότητες** ή **έννοιες** του φυσικού μας κόσμου, και  
**δομούνται με βάση δεδομένα (ιδιότητες)** που  
**προσδιορίζουν** την **υπόστασή** τους και **ενέργειες** (**κανόνες συμπεριφοράς**)



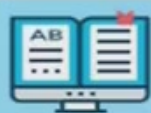
αντικείμενα  
(objects)



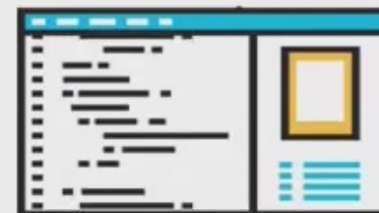
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Οι **οντότητες** αυτές καλούνται **αντικείμενα (objects)**, **αντιστοιχούν** σε **φυσικές οντότητες** ή **έννοιες** του φυσικού μας κόσμου, και **δομούνται με βάση δεδομένα (ιδιότητες)** που **προσδιορίζουν** την **υπόστασή** τους και **ενέργειες** (**κανόνες συμπεριφοράς**)

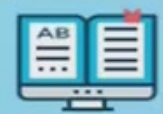
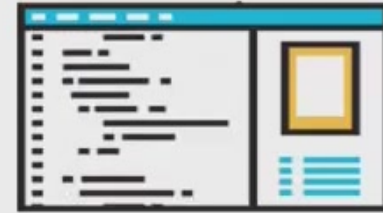


← αντικείμενα  
(objects)

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Οι **οντότητες** αυτές καλούνται **αντικείμενα (objects)**, **αντιστοιχούν** σε **φυσικές οντότητες** ή **έννοιες** του φυσικού μας κόσμου, και **δομούνται με βάση δεδομένα (ιδιότητες)** που **προσδιορίζουν** την **υπόστασή** τους και **ενέργειες** (**κανόνες συμπεριφοράς**) που **εφαρμόζονται** πάνω στα δεδομένα.

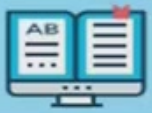
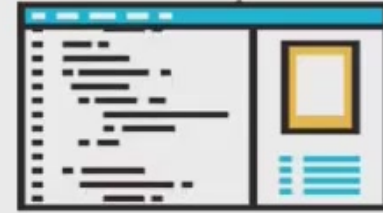


← αντικείμενα  
(objects)

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων



Οι **οντότητες** αυτές καλούνται **αντικείμενα (objects)**, **αντιστοιχούν** σε **φυσικές οντότητες** ή **έννοιες** του φυσικού μας κόσμου, και **δομούνται με βάση δεδομένα (ιδιότητες)** που **προσδιορίζουν** την **υπόστασή** τους και **ενέργειες** (**κανόνες συμπεριφοράς**) που **εφαρμόζονται** πάνω στα δεδομένα.



αντικείμενα  
(objects)

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμε**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο**

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο**  
είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο**  
είναι ο **ομαδοποιημένος συνδυασμός δεδομένων**,





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο**  
είναι ο **ομαδοποιημένος συνδυασμός δεδομένων**,



Properties

Ferrari

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο**  
είναι ο **ομαδοποιημένος συνδυασμός δεδομένων**,



Properties

Ferrari

Red

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**,



Properties

Ferrari

Red

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**,



#### Properties

Ferrari

Red

#### Methods

MoveForward()

MoveBackward()

MoveRight()

MoveLeft()

Stop()



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να



#### Properties

Ferrari

Red

#### Methods

MoveForward()

MoveBackward()

MoveRight()

MoveLeft()

Stop()

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

Τα **δεδομένα** αποτελούν τα **χαρακτηριστικά** ενός **αντικειμένου** και

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

Τα **δεδομένα** αποτελούν τα **χαρακτηριστικά** ενός **αντικειμένου** και

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

Τα **δεδομένα** αποτελούν τα **χαρακτηριστικά** ενός **αντικειμένου** και



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



#### Properties

Ferrari

Red

#### Methods

MoveForward()

MoveBackward()

MoveRight()

MoveLeft()

Stop()

#### Properties

Ferrari

Τα **δεδομένα** αποτελούν τα **χαρακτηριστικά** ενός **αντικειμένου** και



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

Τα **δεδομένα** αποτελούν τα **χαρακτηριστικά** ενός **αντικειμένου** και

| Properties |
|------------|
| Ferrari    |
| Red        |

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

Τα **δεδομένα** αποτελούν τα **χαρακτηριστικά** ενός **αντικειμένου** και **αναφέρονται** ως **ιδιότητες (properties)** ενώ

| Properties |
|------------|
| Ferrari    |
| Red        |

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

| Properties |
|------------|
| Ferrari    |
| Red        |

Τα **δεδομένα** αποτελούν τα **χαρακτηριστικά** ενός **αντικειμένου** και αναφέρονται ως **ιδιότητες (properties)** ενώ



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

Τα **δεδομένα** αποτελούν τα **χαρακτηριστικά** ενός **αντικειμένου** και αναφέρονται ως **ιδιότητες (properties)** ενώ

**οι ενέργειες** καθορίζουν τη **συμπεριφορά** του.

| Properties |
|------------|
| Ferrari    |
| Red        |



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

Τα **δεδομένα** αποτελούν τα **χαρακτηριστικά** ενός **αντικειμένου** και **αναφέρονται** ως **ιδιότητες (properties)** ενώ

| Properties |
|------------|
| Ferrari    |
| Red        |

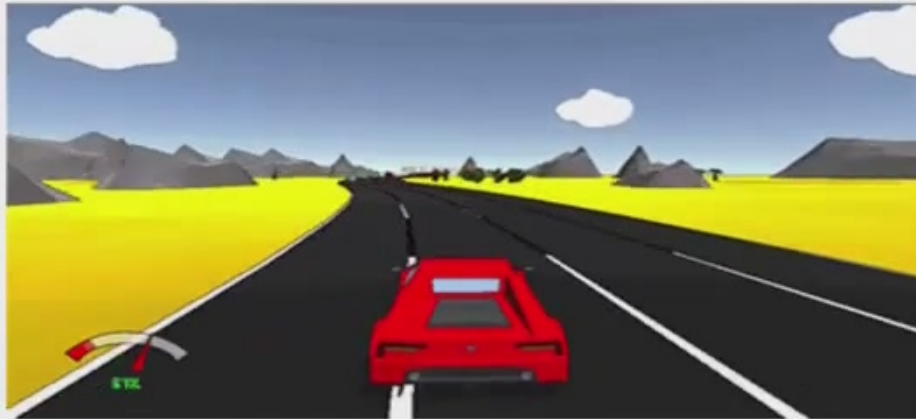
**οι ενέργειες** καθορίζουν τη **συμπεριφορά** του.

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

Τα **δεδομένα** αποτελούν τα **χαρακτηριστικά** ενός **αντικειμένου** και **αναφέρονται** ως **ιδιότητες (properties)** ενώ

| Properties |
|------------|
| Ferrari    |
| Red        |

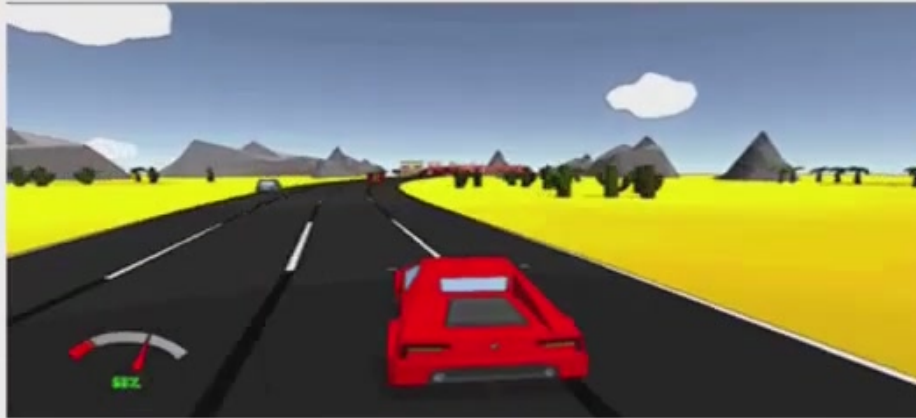
**οι ενέργειες** καθορίζουν τη **συμπεριφορά** του.

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

Τα **δεδομένα** αποτελούν τα **χαρακτηριστικά** ενός **αντικειμένου** και **αναφέρονται** ως **ιδιότητες (properties)** ενώ

**οι ενέργειες** καθορίζουν τη **συμπεριφορά** του.

| Properties |
|------------|
| Ferrari    |
| Red        |

| Methods        |
|----------------|
| MoveForward()  |
| MoveBackward() |
| MoveRight()    |
| MoveLeft()     |
| Stop()         |

 **Ενέργειες** στον **αντικειμενοστραφή** πρ



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

Τα **δεδομένα** αποτελούν τα **χαρακτηριστικά** ενός **αντικειμένου** και **αναφέρονται** ως **ιδιότητες (properties)** ενώ

| Properties |
|------------|
| Ferrari    |
| Red        |

**οι ενέργειες** καθορίζουν τη **συμπεριφορά** του.

| Methods        |
|----------------|
| MoveForward()  |
| MoveBackward() |
| MoveRight()    |
| MoveLeft()     |
| Stop()         |

**οι ενέργειες** στον **αντικειμενοστραφή προγραμματισμό** αναφέρονται και ως **μέθοδοι (methods)**.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

Τα **δεδομένα** αποτελούν τα **χαρακτηριστικά** ενός **αντικειμένου** και **αναφέρονται** ως **ιδιότητες (properties)** ενώ

| Properties |
|------------|
| Ferrari    |
| Red        |

**οι ενέργειες** καθορίζουν τη **συμπεριφορά** του.

| Methods        |
|----------------|
| MoveForward()  |
| MoveBackward() |
| MoveRight()    |
| MoveLeft()     |
| Stop()         |

**οι ενέργειες** στον **αντικειμενοστραφή προγραμματισμό** αναφέρονται και ως **μέθοδοι (methods)**.

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

Τα **δεδομένα** αποτελούν τα **χαρακτηριστικά** ενός **αντικειμένου** και **αναφέρονται** ως **ιδιότητες (properties)** ενώ

**οι ενέργειες** καθορίζουν τη **συμπεριφορά** του.

| Methods        |
|----------------|
| MoveForward()  |
| MoveBackward() |
| MoveRight()    |
| MoveLeft()     |
| Stop()         |

| Properties |
|------------|
| Ferrari    |
| Red        |

**οι ενέργειες** στον **αντικειμενοστραφή προγραμματισμό** αναφέρονται και ως **μέθοδοι (methods)**.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σε μια **εφαρμογή**, ένα **αντικείμενο** είναι ο **ομαδοποιημένος** συνδυασμός **δεδομένων**, και **κώδικα**, τα οποία έχουμε τη **δυνατότητα** να **χειριστούμε ενιαία**.



| Properties | Methods        |
|------------|----------------|
| Ferrari    | MoveForward()  |
| Red        | MoveBackward() |
|            | MoveRight()    |
|            | MoveLeft()     |
|            | Stop()         |

Τα **δεδομένα** αποτελούν τα **χαρακτηριστικά** ενός **αντικειμένου** και **αναφέρονται** ως **ιδιότητες (properties)** ενώ

**οι ενέργειες** καθορίζουν τη **συμπεριφορά** του.

| Methods        |
|----------------|
| MoveForward()  |
| MoveBackward() |
| MoveRight()    |
| MoveLeft()     |
| Stop()         |

| Properties |
|------------|
| Ferrari    |
| Red        |

**οι ενέργειες** στον **αντικειμενοστραφή προγραμματισμό** αναφέρονται και ως **μέθοδοι (methods)**.

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

Σύμφωνα με την **αντικειμενοστραφή θεωρία ανάπτυξης εφαρμογών**,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

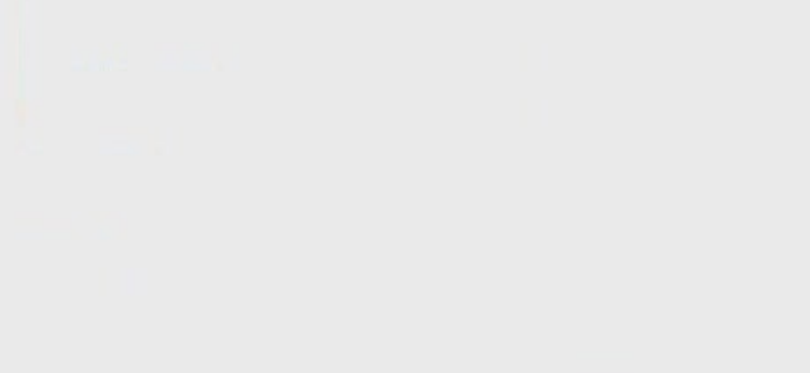
Σύμφωνα με την **αντικειμενοστραφή θεωρία ανάπτυξης εφαρμογών**,

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σύμφωνα με την **αντικειμενοστραφή θεωρία ανάπτυξης εφαρμογών**,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σύμφωνα με την **αντικειμενοστραφή θεωρία ανάπτυξης εφαρμογών**,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σύμφωνα με την **αντικειμενοστραφή θεωρία ανάπτυξης εφαρμογών**,  
η προσέγγιση κάθε **προβλήματος** πρέπει





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σύμφωνα με την **αντικειμενοστραφή θεωρία ανάπτυξης εφαρμογών**,  
η προσέγγιση κάθε **προβλήματος** πρέπει  
να γίνεται με **φυσική**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σύμφωνα με την **αντικειμενοστραφή θεωρία ανάπτυξης εφαρμογών**,  
η προσέγγιση κάθε **προβλήματος** πρέπει  
να γίνεται με **φυσική ερμηνεία** και



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σύμφωνα με την **αντικειμενοστραφή θεωρία ανάπτυξης εφαρμογών**,  
η προσέγγιση κάθε **προβλήματος** πρέπει  
να γίνεται με **φυσική ερμηνεία** και  
να **μη στηρίζεται** σε **πολύπλοκα τεχνικά ζητήματα**.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Σύμφωνα με την **αντικειμενοστραφή θεωρία ανάπτυξης εφαρμογών**,  
η προσέγγιση κάθε **προβλήματος** πρέπει  
να γίνεται με **φυσική ερμηνεία** και  
να **μη στηρίζεται** σε **πολύπλοκα τεχνικά ζητήματα**.

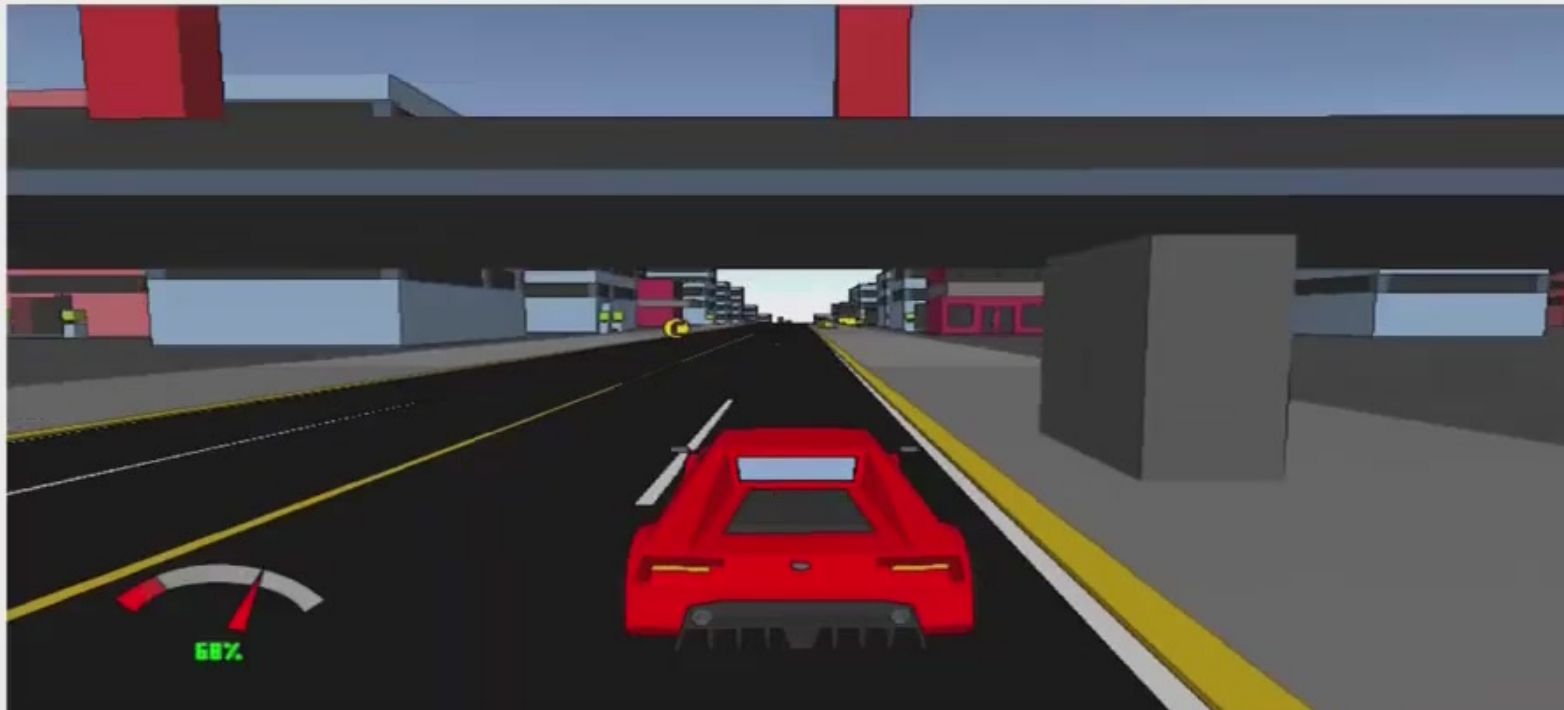




# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

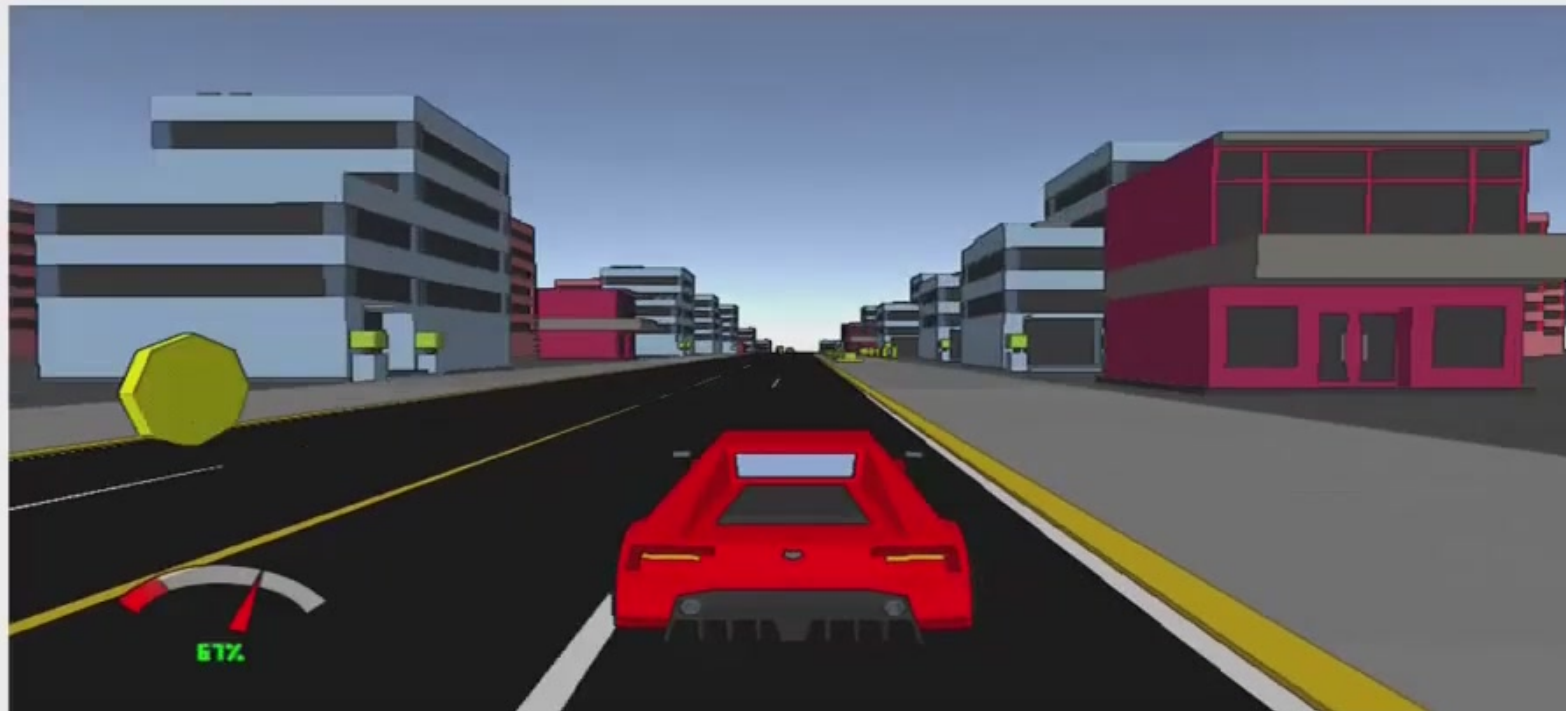


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση** ενός **προβλήματος**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση ενός προβλήματος**

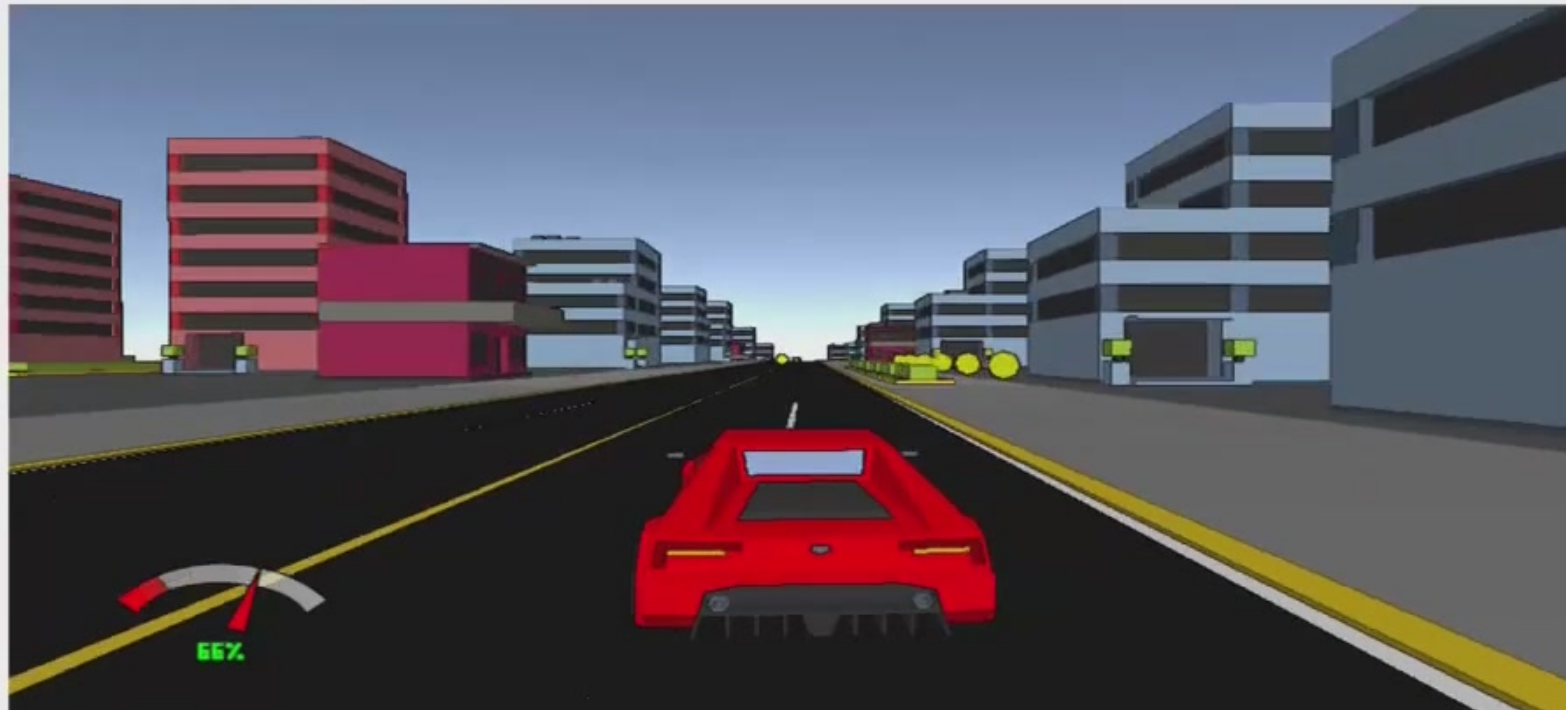


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση** ενός **προβλήματος**



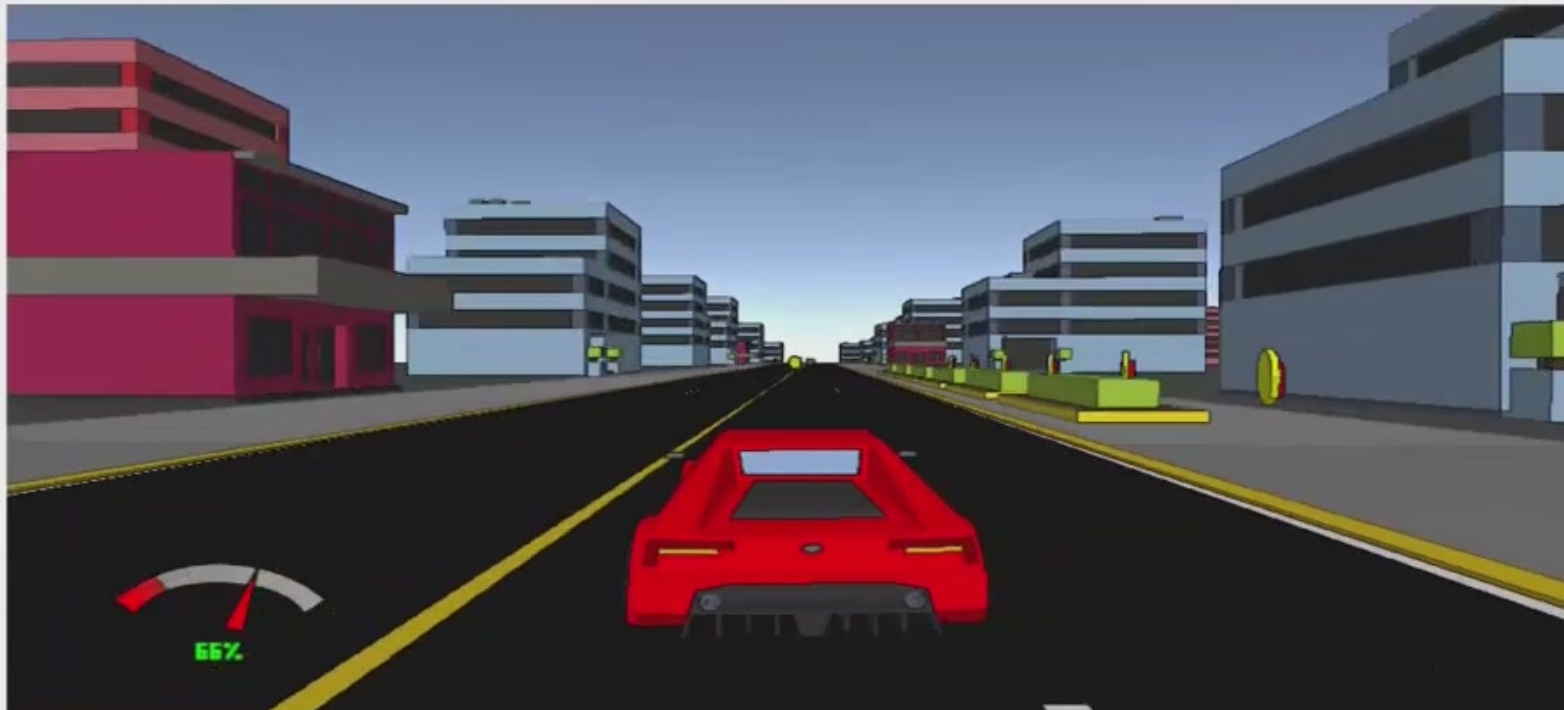


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση** ενός **προβλήματος** **επιτυγχάνεται** με τη **σύνθεση** **ικανοτήτων**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση ενός προβλήματος** **επιτυγχάνεται** με τη **σύνθεση ικανοτήτων**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση ενός προβλήματος**  
**επιτυγχάνεται** με τη **σύνθεση ικανοτήτων**  
(ο τρόπος **υλοποίησης** των οποίων μας είναι άγνωστος)



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση ενός προβλήματος**  
**επιτυγχάνεται** με τη **σύνθεση ικανοτήτων**  
(ο τρόπος **υλοποίησης** των οποίων μας είναι άγνωστος)





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση ενός προβλήματος**  
**επιτυγχάνεται** με τη **σύνθεση ικανοτήτων**  
(ο τρόπος **υλοποίησης** των οποίων μας είναι άγνωστος)



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση ενός προβλήματος** **επιτυγχάνεται** με τη **σύνθεση ικανοτήτων** (ο τρόπος **υλοποίησης** των οποίων μας είναι άγνωστος)



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση** ενός **προβλήματος** **επιτυγχάνεται** με τη **σύνθεση ικανοτήτων** (ο τρόπος **υλοποίησης** των οποίων μας είναι άγνωστος) που **διαθέτουν διαφορετικές ανεξάρτητες οντότητες**,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση ενός προβλήματος επιτυγχάνεται** με τη **σύνθεση ικανοτήτων** (ο τρόπος **υλοποίησης** των οποίων μας είναι άγνωστος) που **διαθέτουν διαφορετικές ανεξάρτητες οντότητες,**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση ενός προβλήματος επιτυγχάνεται** με τη **σύνθεση ικανοτήτων** (ο τρόπος **υλοποίησης** των οποίων μας είναι άγνωστος) που **διαθέτουν διαφορετικές ανεξάρτητες οντότητες,**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση ενός προβλήματος επιτυγχάνεται** με τη **σύνθεση ικανοτήτων** (ο τρόπος **υλοποίησης** των οποίων μας είναι άγνωστος) που **διαθέτουν διαφορετικές ανεξάρτητες οντότητες**,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση ενός προβλήματος** **επιτυγχάνεται** με τη **σύνθεση ικανοτήτων** (ο τρόπος **υλοποίησης** των οποίων μας είναι άγνωστος) που **διαθέτουν διαφορετικές ανεξάρτητες οντότητες**, **οι οποίες αλληλεπιδρούν** για τον σκοπό αυτό,





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση ενός προβλήματος** **επιτυγχάνεται** με τη **σύνθεση ικανοτήτων** (ο τρόπος **υλοποίησης** των οποίων μας είναι άγνωστος) που **διαθέτουν διαφορετικές ανεξάρτητες οντότητες**, **οι οποίες αλληλεπιδρούν** για τον σκοπό αυτό,





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση ενός προβλήματος επιτυγχάνεται** με τη **σύνθεση ικανοτήτων** (ο τρόπος **υλοποίησης** των οποίων μας είναι άγνωστος) που **διαθέτουν διαφορετικές ανεξάρτητες οντότητες**, **οι οποίες αλληλεπιδρούν** για τον σκοπό αυτό, βρίσκεται στην **καρδιά της αντικειμενοστραφούς προσέγγισης**.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση ενός προβλήματος επιτυγχάνεται** με τη **σύνθεση ικανοτήτων** (ο τρόπος **υλοποίησης** των οποίων μας είναι άγνωστος) που **διαθέτουν διαφορετικές ανεξάρτητες οντότητες**, **οι οποίες αλληλεπιδρούν** για τον σκοπό αυτό, **βρίσκεται στην καρδιά της αντικειμενοστραφούς προσέγγισης.**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Αυτή η αντίληψη, ότι δηλαδή η **επίλυση ενός προβλήματος επιτυγχάνεται** με τη **σύνθεση ικανοτήτων** (ο τρόπος **υλοποίησης** των οποίων μας είναι άγνωστος) που **διαθέτουν διαφορετικές ανεξάρτητες οντότητες, οι οποίες αλληλεπιδρούν** για τον σκοπό αυτό, **βρίσκεται στην καρδιά της αντικειμενοστραφούς προσέγγισης.**



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

C



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

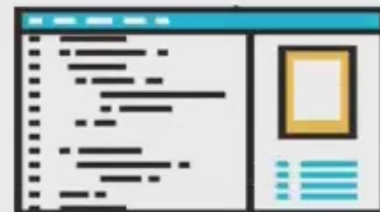
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

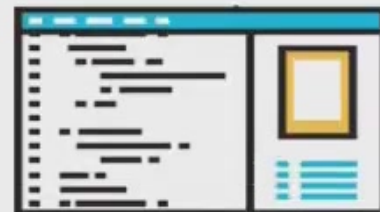
Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού  
πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού  
πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο,

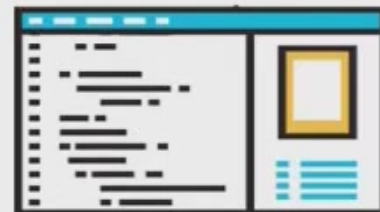




## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού  
πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο,

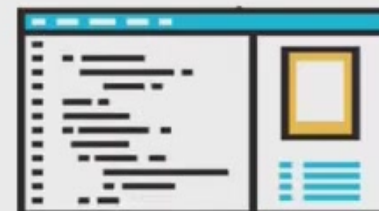


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

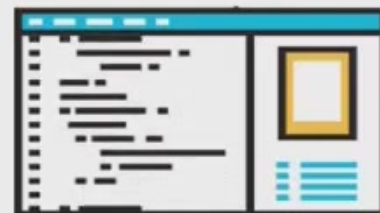
Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού  
πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο,



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

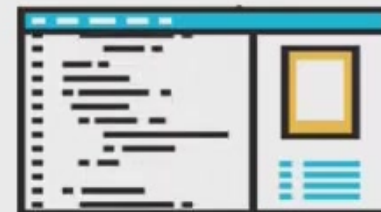
Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημε



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.

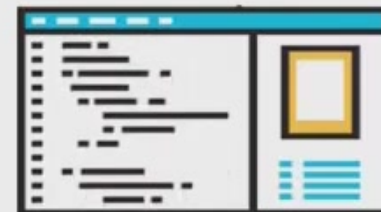




## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

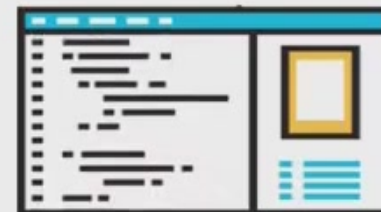
Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

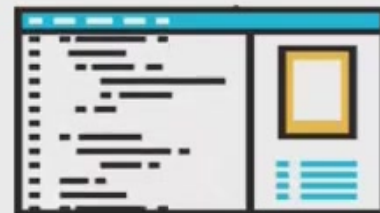
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.



Στηρίζονται στο γεγονός ότι για να μπορέσει κάποιος **να κατανο**

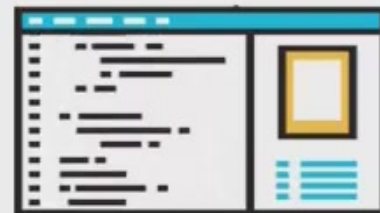


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.



Στηρίζονται στο γεγονός ότι για να μπορέσει κάποιος **να κατανοήσει** άγνωστες σε αυτόν έννοιες,

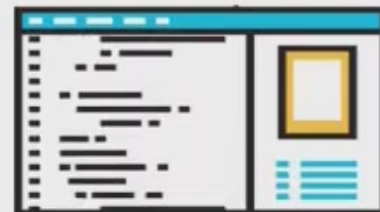


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.

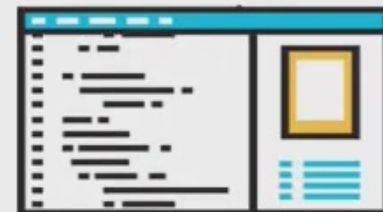


Στηρίζονται στο γεγονός ότι για να μπορέσει κάποιος **να κατανοήσει** άγνωστες σε αυτόν έννοιες,

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.



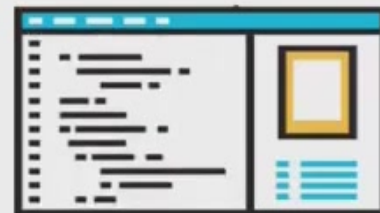
Στηρίζονται στο γεγονός ότι για να μπορέσει κάποιος **να κατανοήσει** άγνωστες σε αυτόν έννοιες,

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.



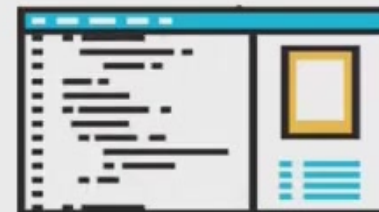
Στηρίζονται στο γεγονός ότι για να μπορέσει κάποιος **να κατανοήσει** άγνωστες σε αυτόν έννοιες, θα πρέπει **να καθοδηγηθεί** μέσω της **προσομοίωσης** των άγνωστων αυτών εννοιών

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.



Στηρίζονται στο γεγονός ότι για να μπορέσει κάποιος **να κατανοήσει** άγνωστες σε αυτόν έννοιες, θα πρέπει **να καθοδηγηθεί** μέσω της **προσομοίωσης** των άγνωστων αυτών εννοιών

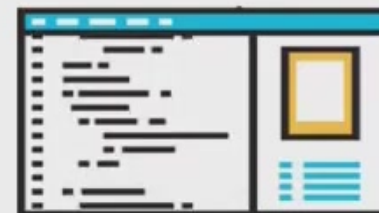


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.



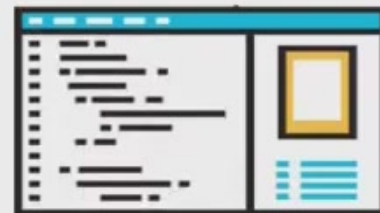
Στηρίζονται στο γεγονός ότι για να μπορέσει κάποιος **να κατανοήσει** άγνωστες σε αυτόν έννοιες, θα πρέπει **να καθοδηγηθεί** μέσω της **προσομοίωσης** των άγνωστων αυτών εννοιών

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.



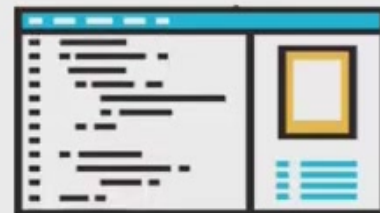
Στηρίζονται στο γεγονός ότι για να μπορέσει κάποιος **να κατανοήσει** άγνωστες σε αυτόν έννοιες, θα πρέπει **να καθοδηγηθεί** μέσω της **προσομοίωσης** των άγνωστων αυτών εννοιών **αντιστοιχίζοντας** αυτές σε **πρακτικές γνώσεις** και **εικόνες** από το περιβάλλον του,

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.



Στηρίζονται στο γεγονός ότι για να μπορέσει κάποιος **να κατανοήσει** άγνωστες σε αυτόν έννοιες, θα πρέπει **να καθοδηγηθεί** μέσω της **προσομοίωσης** των άγνωστων αυτών εννοιών **αντιστοιχίζοντας** αυτές σε **πρακτικές γνώσεις** και **εικόνες** από το περιβάλλον του,

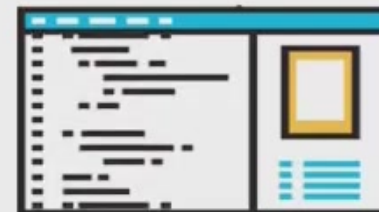


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.



Στηρίζονται στο γεγονός ότι για να μπορέσει κάποιος **να κατανοήσει** άγνωστες σε αυτόν έννοιες, θα πρέπει **να καθοδηγηθεί** μέσω της **προσομοίωσης** των άγνωστων αυτών εννοιών **αντιστοιχίζοντας** αυτές σε **πρακτικές γνώσεις** και **εικόνες** από το περιβάλλον του,

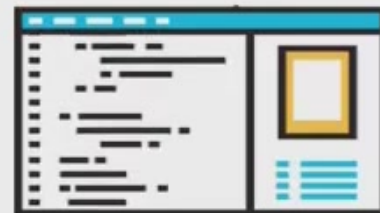


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.



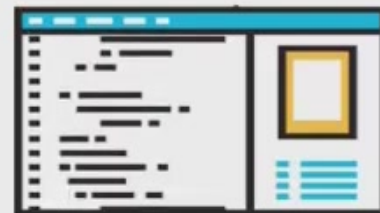
Στηρίζονται στο γεγονός ότι για να μπορέσει κάποιος **να κατανοήσει** άγνωστες σε αυτόν έννοιες, θα πρέπει **να καθοδηγηθεί** μέσω της **προσομοίωσης** των άγνωστων αυτών εννοιών **αντιστοιχίζοντας** αυτές σε **πρακτικές γνώσεις** και **εικόνες** από το περιβάλλον του, τις οποίες

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.



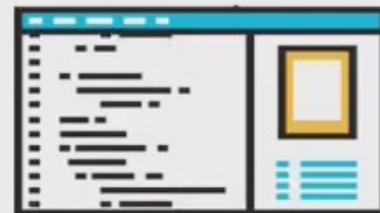
Στηρίζονται στο γεγονός ότι για να μπορέσει κάποιος **να κατανοήσει** άγνωστες σε αυτόν έννοιες, θα πρέπει **να καθοδηγηθεί** μέσω της **προσομοίωσης** των άγνωστων αυτών εννοιών **αντιστοιχίζοντας** αυτές σε **πρακτικές γνώσεις** και **εικόνες** από το περιβάλλον του, τις οποίες **γνωρίζει** και μπορεί πολύ **εύκολα να χειριστεί**.

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

Οι **θεμελιώδεις αρχές** του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού πηγάζουν από τον καθημερινό μας φυσικό κόσμο, καθώς είναι πολύ κοντά στον τρόπο που σκεφτόμαστε για να **επιλύσουμε προβλήματα** της καθημερινότητάς μας.



Στηρίζονται στο γεγονός ότι για να μπορέσει κάποιος **να κατανοήσει** άγνωστες σε αυτόν έννοιες, θα πρέπει **να καθοδηγηθεί** μέσω της **προσομοίωσης** των άγνωστων αυτών εννοιών **αντιστοιχίζοντας** αυτές σε **πρακτικές γνώσεις** και **εικόνες** από το περιβάλλον του, τις οποίες **γνωρίζει** και μπορεί πολύ **εύκολα να χειριστεί**.

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

#### Πρόβλημ



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας θεωρήσουμε





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας θεωρήσουμε ένα ακόμη **καθημερινό πρόβλημα**,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας θεωρήσουμε ένα ακόμη καθημερινό πρόβλημα,  
το **πρόβλ**



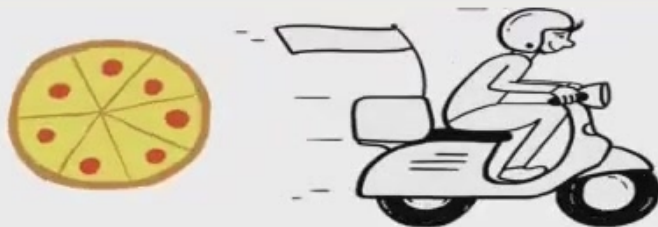
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας θεωρήσουμε ένα ακόμη **καθημερινό πρόβλημα**,  
το **πρόβλημα της παραγγελίας** και



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας θεωρήσουμε ένα ακόμη καθημερινό πρόβλημα, το **πρόβλημα της παραγγελίας** και της **παράδοσης μιας πίτσας** στο σπίτι.





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας υποθέσουμε ότι είστε με **παρέα στο σπίτι**,

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας υποθέσουμε ότι είστε με παρέα στο σπίτι,



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας υποθέσουμε ότι είστε με παρέα στο σπίτι,  
παρακολουθείτε μία ταινία και θέλετε να φάτε πίτσα.





## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας υποθέσουμε ότι είστε με παρέα στο σπίτι,  
παρακολουθείτε μία ταινία και θέλετε να φάτε πίτσα.



Σας αρέσει μία συγκεκριμένη πίτσα.

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας υποθέσουμε ότι είστε με **παρέα στο σπίτι**,  
**παρακολουθείτε** μία **ταινία** και θέλετε να **φάτε πίτσα**.



Σας αρέσει μία **συγκεκριμένη πίτσα**.

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας υποθέσουμε ότι είστε με **παρέα στο σπίτι**,  
**παρακολουθείτε** μία **ταινία** και θέλετε να **φάτε πίτσα**.

Σας αρέσει μία **συγκεκριμένη πίτσα**.



**Δεν έχετε** όμως ούτε την απε



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας υποθέσουμε ότι είστε με **παρέα στο σπίτι**,  
**παρακολουθείτε** μία **ταινία** και θέλετε να **φάτε πίτσα**.

Σας αρέσει μία **συγκεκριμένη πίτσα**.



**Δεν έχετε** όμως ούτε την απαραίτητη **«τεχνογνωσία»**,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας υποθέσουμε ότι είστε με **παρέα στο σπίτι**,  
**παρακολουθείτε** μία **ταινία** και θέλετε να **φάτε πίτσα**.



Σας αρέσει μία **συγκεκριμένη πίτσα**.



**Δεν έχετε** όμως ούτε την απαραίτητη **«τεχνογνωσία»**,

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας υποθέσουμε ότι είστε με **παρέα στο σπίτι**,  
**παρακολουθείτε** μία **ταινία** και θέλετε να **φάτε πίτσα**.



Σας αρέσει μία **συγκεκριμένη πίτσα**.



**Δεν έχετε** όμως ούτε την απαραίτητη **«τεχνογνωσία»**,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας υποθέσουμε ότι είστε με **παρέα στο σπίτι**,  
**παρακολουθείτε** μία **ταινία** και θέλετε να **φάτε πίτσα**.



Σας αρέσει μία **συγκεκριμένη πίτσα**.



**Δεν έχετε** όμως ούτε την απαραίτητη **«τεχνογνωσία»**,  
**αλλά ούτε** και τα **υλικά** για να την φτιάξετε.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας υποθέσουμε ότι είστε με **παρέα στο σπίτι**,  
**παρακολουθείτε** μία **ταινία** και θέλετε να **φάτε πίτσα**.



Σας αρέσει μία **συγκεκριμένη πίτσα**.



**Δεν έχετε** όμως ούτε την απαραίτητη **«τεχνογνωσία»**,  
**αλλά ούτε** και τα **υλικά** για να την φτιάξετε.  
Τι κάνετε λοιπόν





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Ας υποθέσουμε ότι είστε με **παρέα στο σπίτι**,  
**παρακολουθείτε** μία **ταινία** και θέλετε να **φάτε πίτσα**.



Σας αρέσει μία **συγκεκριμένη πίτσα**.



**Δεν έχετε** όμως ούτε την απαραίτητη **«τεχνογνωσία»**,  
**αλλά ούτε** και τα **υλικά** για να την φτιάξετε.  
Τι κάνετε λοιπόν για να μην μείνετε νηστικοί;



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Μεταβιβάζετε τη διεκπεραίωση αυτού του έργου

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Μεταβιβάζετε τη διεκπεραίωση αυτού του έργου



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Μεταβιβάζετε τη διεκπεραίωση αυτού του έργου  
σε κάποιον άλλον που έχει τις κατάλληλες ικανότητες.

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

---

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Μεταβιβάζετε τη διεκπεραίωση αυτού του έργου  
σε κάποιον άλλον που έχει τις κατάλληλες ικανότητες.

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Μεταβιβάζετε τη διεκπεραίωση αυτού του έργου  
σε κάποιον άλλον που έχει τις κατάλληλες ικανότητες.



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Μεταβιβάζετε τη διεκπεραίωση αυτού του έργου σε κάποιον άλλον που έχει τις κατάλληλες ικανότητες.

Τηλεφωνείτε στην τοπική πιτσαρία





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Μεταβιβάζετε τη διεκπεραίωση αυτού του έργου σε κάποιον άλλον που έχει τις κατάλληλες ικανότητες.

Τηλεφωνείτε στην τοπική πιτσαρία



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

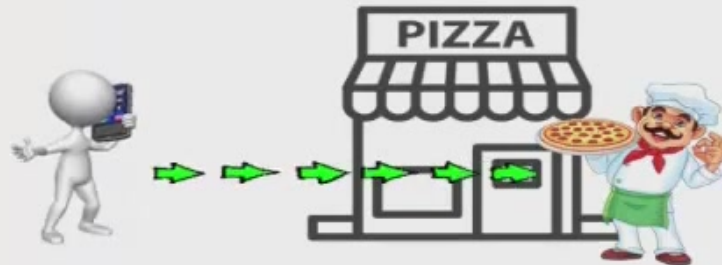
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Μεταβιβάζετε τη διεκπεραίωση αυτού του έργου σε κάποιον άλλον που έχει τις κατάλληλες ικανότητες.

Τηλεφωνείτε στην τοπική πιτσαρία και δίνετε στον ιδιοκτήτη, τον κ. Αλέξανδρο,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

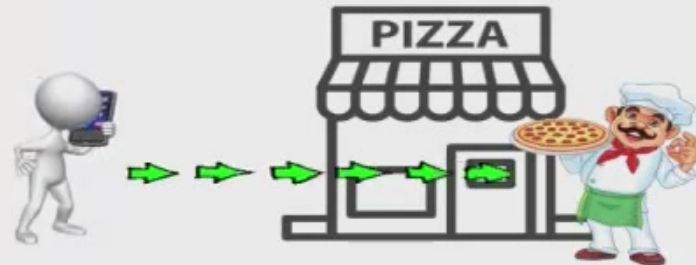
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Μεταβιβάζετε τη διεκπεραίωση αυτού του έργου σε κάποιον άλλον που έχει τις κατάλληλες ικανότητες.

Τηλεφωνείτε στην τοπική πιτσαρία και δίνετε στον ιδιοκτήτη, τον κ. Αλέξανδρο,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

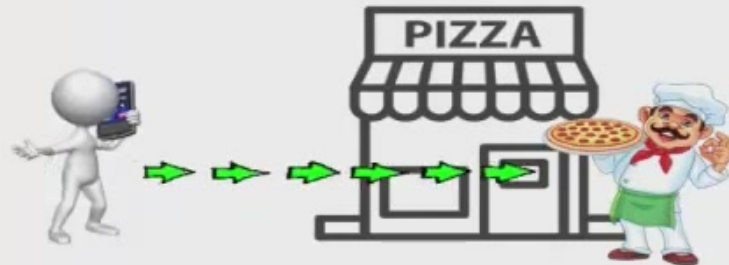
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

**Μεταβιβάζετε τη διεκπεραίωση** αυτού του έργου σε κάποιον άλλον που έχει τις **κατάλληλες ικανότητες**.

**Τηλεφωνείτε** στην **τοπική πιτσαρία** και δίνετε στον ιδιοκτήτη, τον **κ. Αλέξανδρο**, την **παραγγελία** και





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

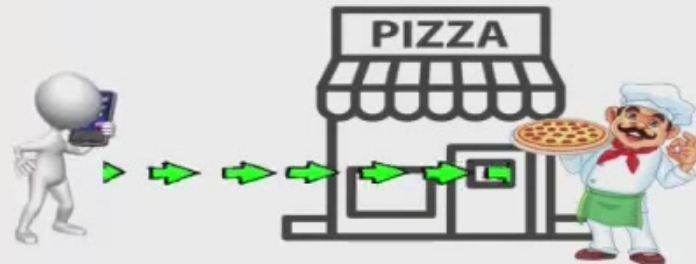
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

**Μεταβιβάζετε** τη **διεκπεραίωση** αυτού του έργου σε κάποιον άλλον που έχει τις **κατάλληλες ικανότητες**.

**Τηλεφωνείτε** στην **τοπική πιτσαρία** και δίνετε στον ιδιοκτήτη, τον **κ. Αλέξανδρο**, την **παραγγελία** και τη **διεύθυνση** του σπιτιού σας.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

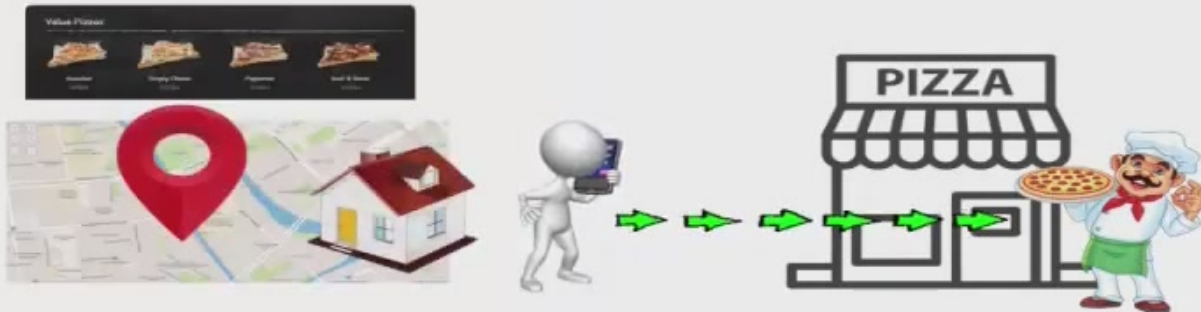
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

**Μεταβιβάζετε τη διεκπεραίωση** αυτού του έργου σε κάποιον άλλον που έχει τις **κατάλληλες ικανότητες**.

**Τηλεφωνείτε** στην **τοπική πιτσαρία** και δίνετε στον ιδιοκτήτη, τον **κ. Αλέξανδρο**, την **παραγγελία** και τη **διεύθυνση** του σπιτιού σας.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

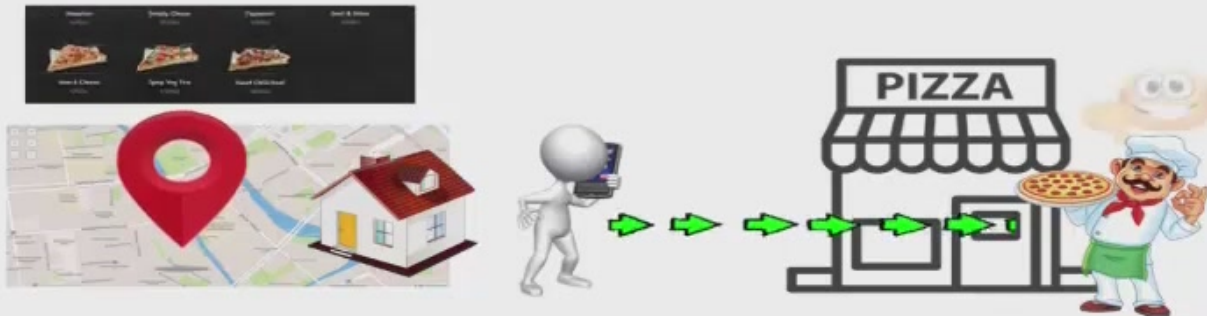
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

**Μεταβιβάζετε** τη **διεκπεραίωση** αυτού του έργου σε κάποιον άλλον που έχει τις **κατάλληλες ικανότητες**.

**Τηλεφωνείτε** στην **τοπική πιτσαρία** και δίνετε στον ιδιοκτήτη, τον **κ. Αλέξανδρο**, την **παραγγελία** και τη **διεύθυνση** του σπιτιού σας. Έχετε **εμπιστοσύνη** στον **κ. Αλέξανδρο**.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

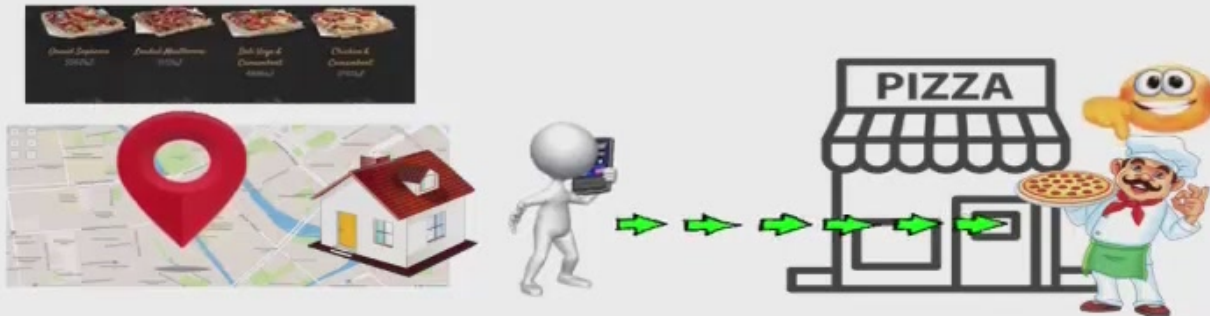
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

**Μεταβιβάζετε τη διεκπεραίωση** αυτού του έργου σε κάποιον άλλον που έχει τις **κατάλληλες ικανότητες**.

**Τηλεφωνείτε** στην **τοπική πιτσαρία** και δίνετε στον ιδιοκτήτη, τον **κ. Αλέξανδρο**, την **παραγγελία** και τη **διεύθυνση** του σπιτιού σας.

**Έχετε εμπιστοσύνη** στον **κ. Αλέξανδρο** ότι θα αναλάβει την ευ





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

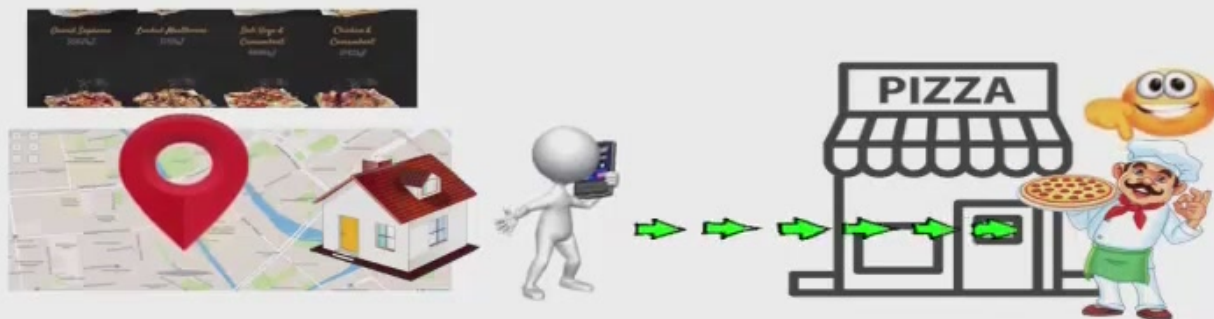
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

**Μεταβιβάζετε τη διεκπεραίωση** αυτού του έργου σε κάποιον άλλον που έχει τις **κατάλληλες ικανότητες**.

**Τηλεφωνείτε** στην **τοπική πιτσαρία** και δίνετε στον ιδιοκτήτη, τον **κ. Αλέξανδρο**, την **παραγγελία** και τη **διεύθυνση** του σπιτιού σας.

Έχετε **εμπιστοσύνη** στον **κ. Αλέξανδρο** ότι θα αναλάβει την ευθύνη να **εκτελέσει** το έργο που του αναθέσατε.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

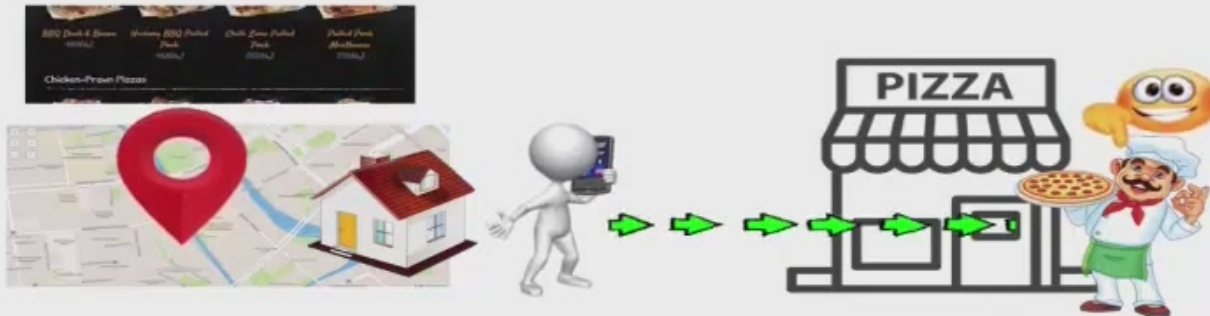
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

**Μεταβιβάζετε τη διεκπεραίωση** αυτού του έργου σε κάποιον άλλον που έχει τις **κατάλληλες ικανότητες**.

**Τηλεφωνείτε στην τοπική πιτσαρία** και δίνετε στον ιδιοκτήτη, τον **κ. Αλέξανδρο**, την **παραγγελία** και τη **διεύθυνση** του σπιτιού σας.

Έχετε **εμπιστοσύνη** στον **κ. Αλέξανδρο** ότι θα αναλάβει την ευθύνη να **εκτελέσει** το έργο που του αναθέσατε.

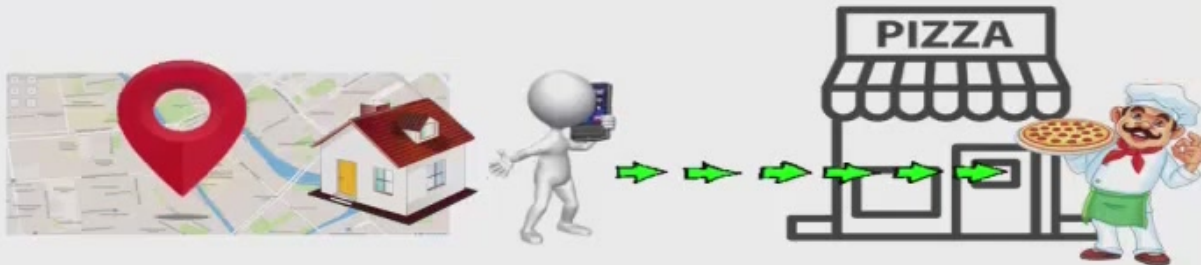


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



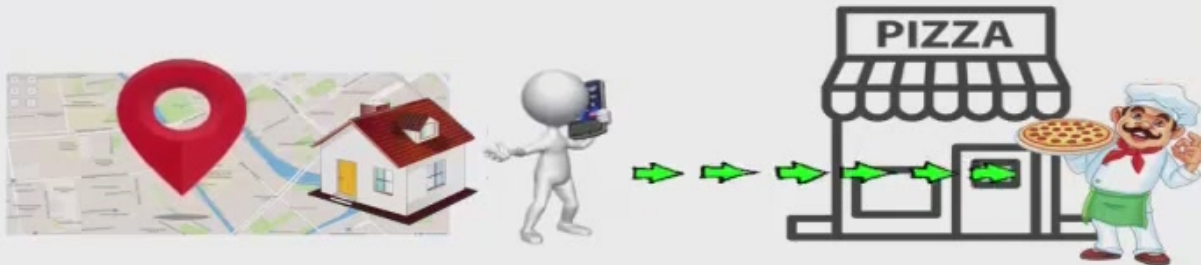
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες ετοιμαστούν, ο κ. Αλέξανδρος





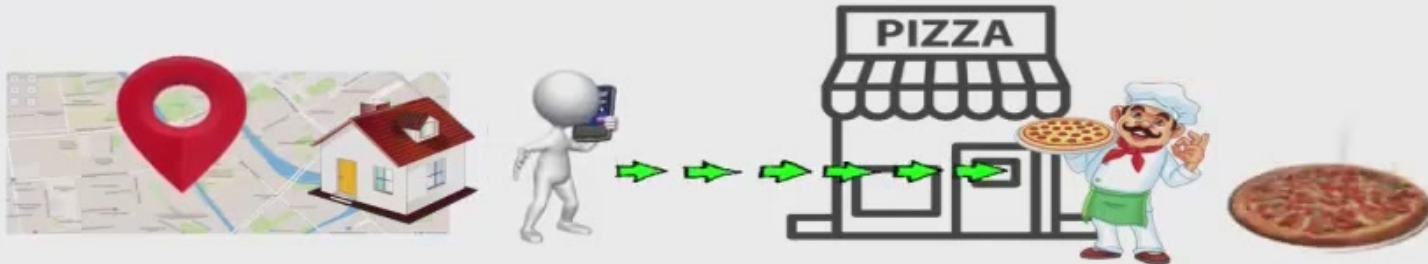
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες ετοιμαστούν, ο κ. Αλέξανδρος



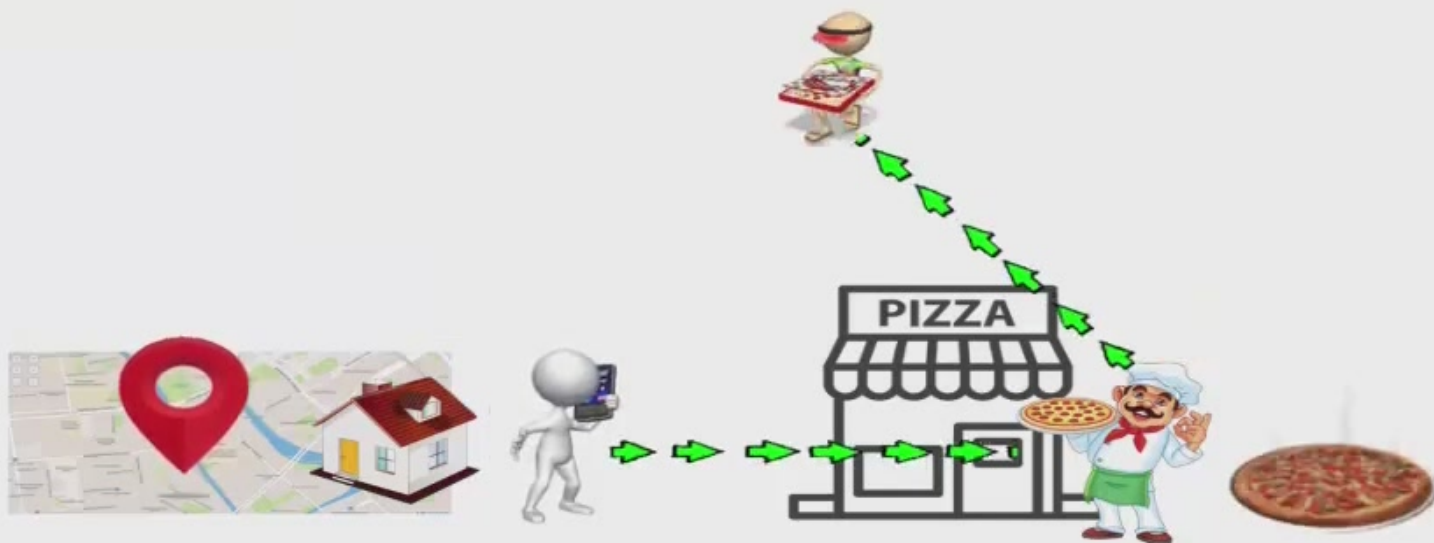
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες ετοιμαστούν, ο κ. Αλέξανδρος  
ζητάει από τον κ. Πέτρο,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

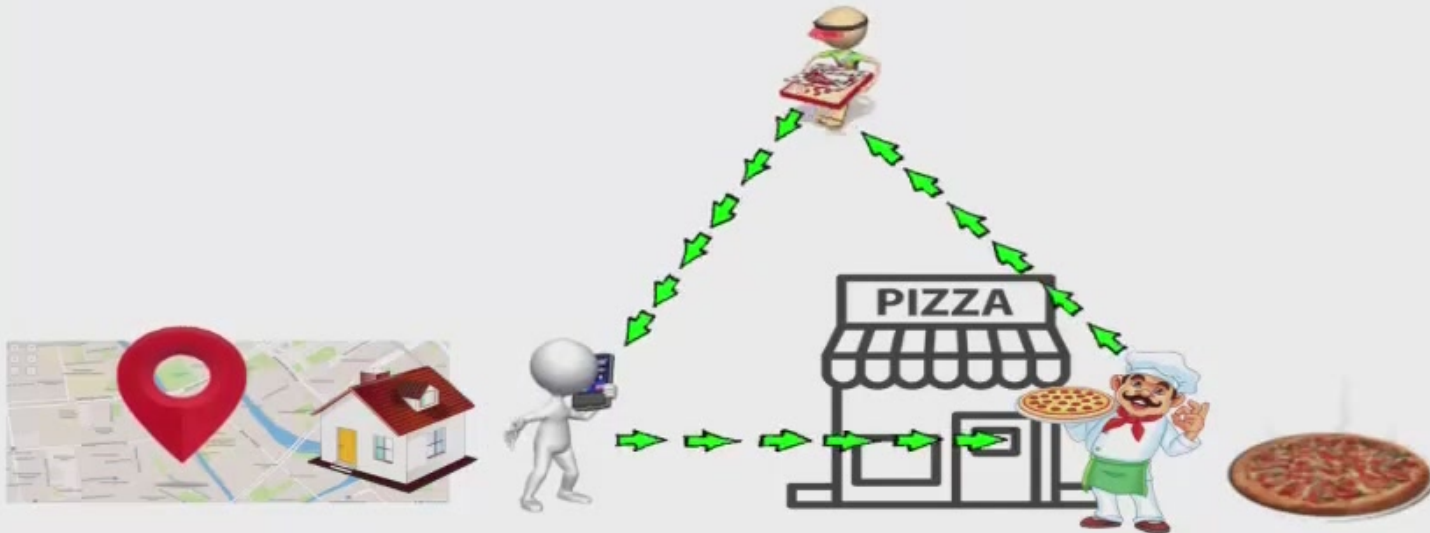
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες ετοιμαστούν, ο κ. Αλέξανδρος

ζητάει από τον κ. Πέτρο,

να σας παραδώσει την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε.



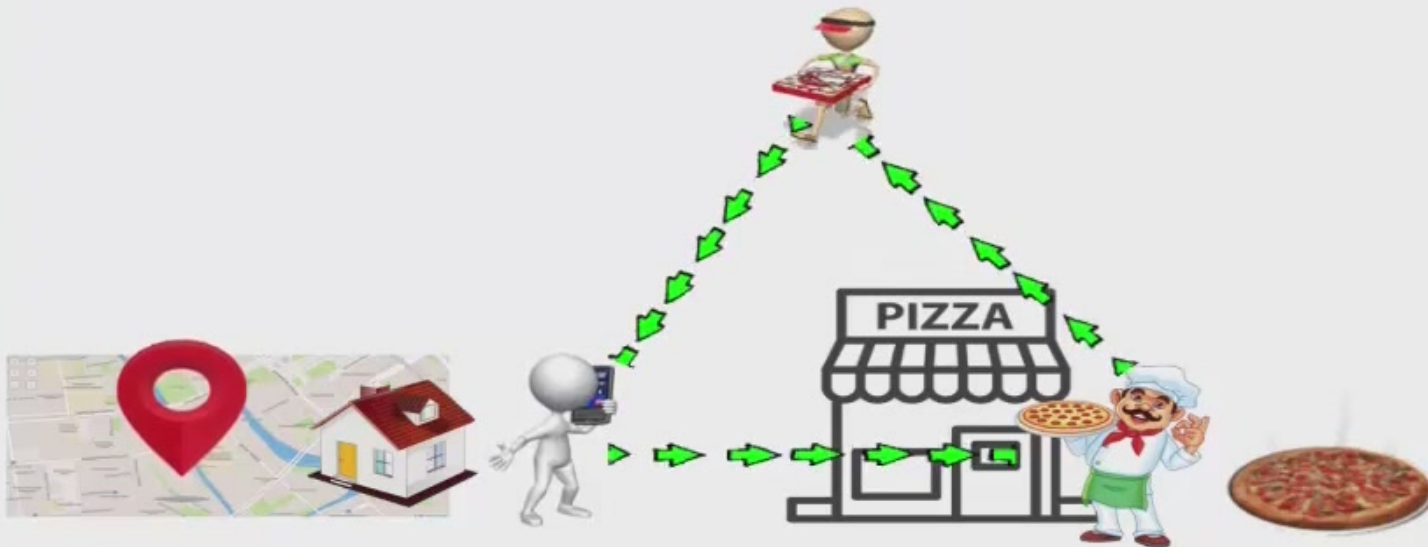
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος**  
**ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**,  
**να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε.





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

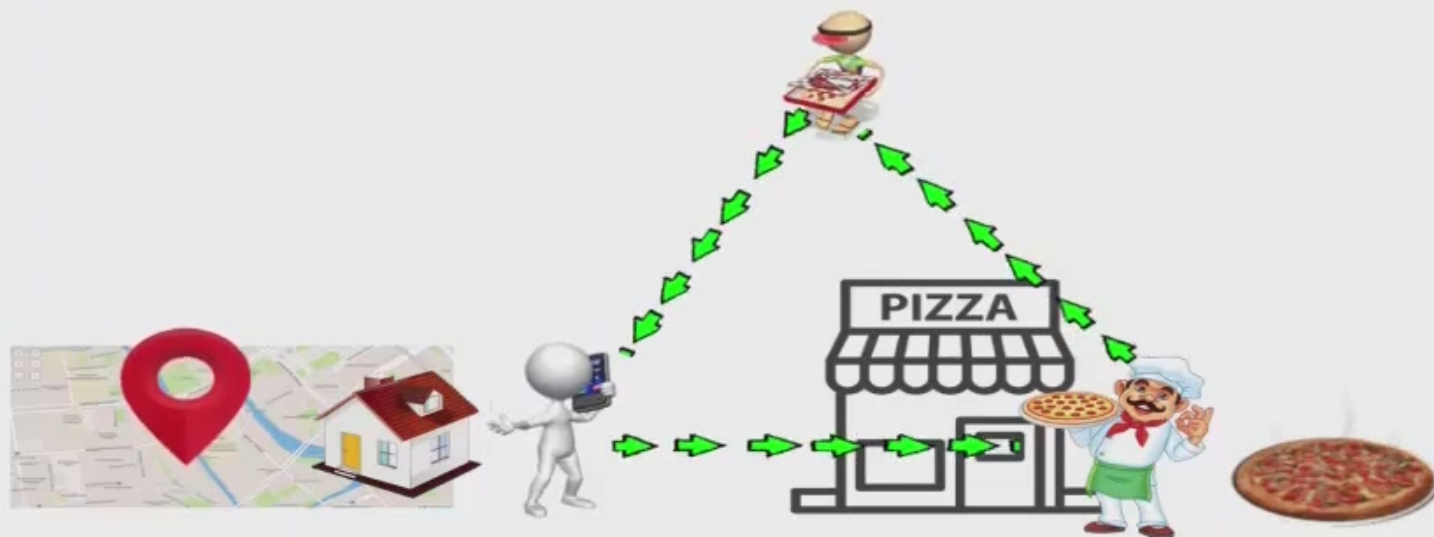
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος**

**ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**,

**να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε.

Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές**,



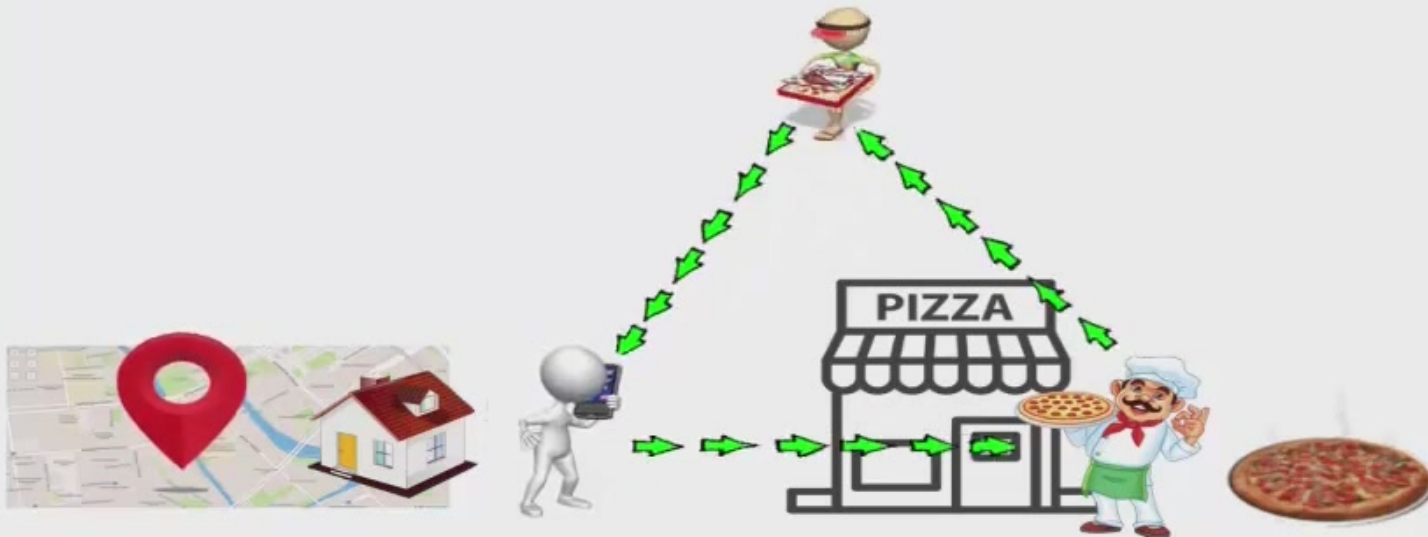
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε.  
Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές**,



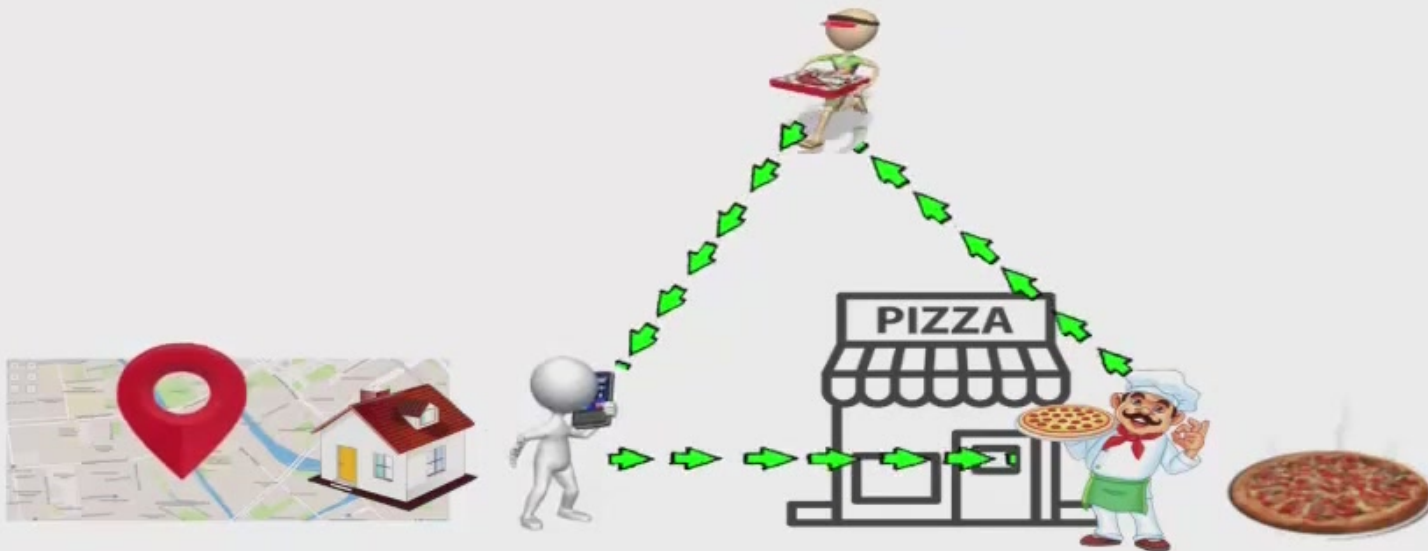
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε.  
Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές**,



## ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

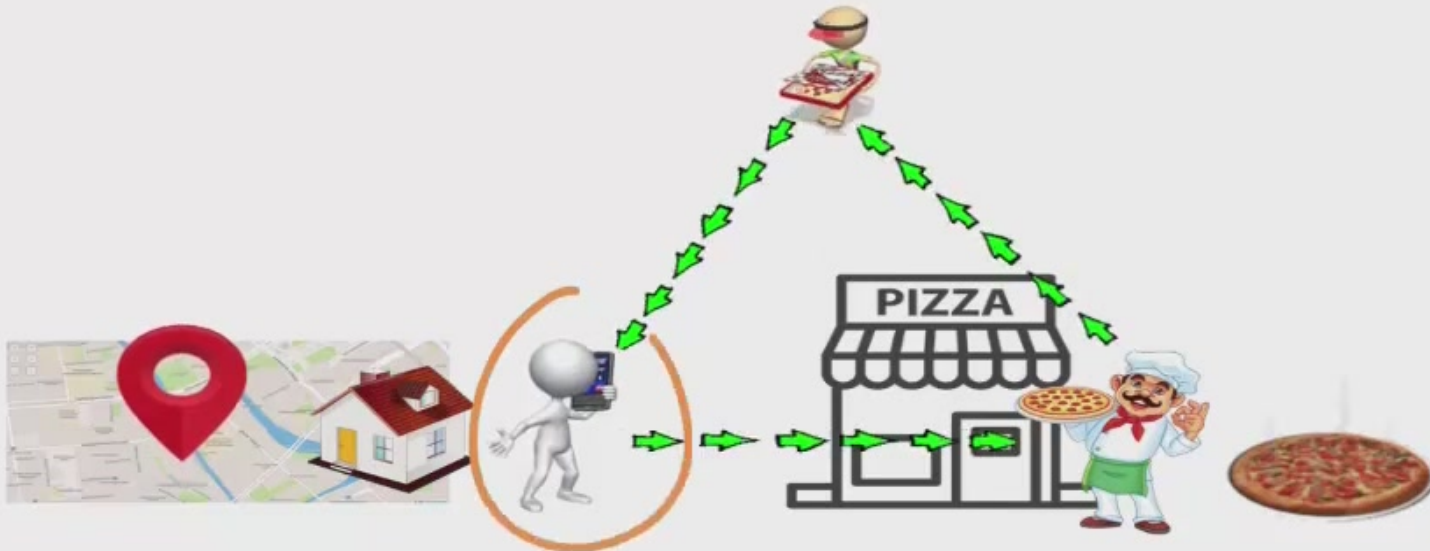
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

#### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

## Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίστες **ετοιμαστούν**, ο κ. **Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ.Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε.

Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα,**





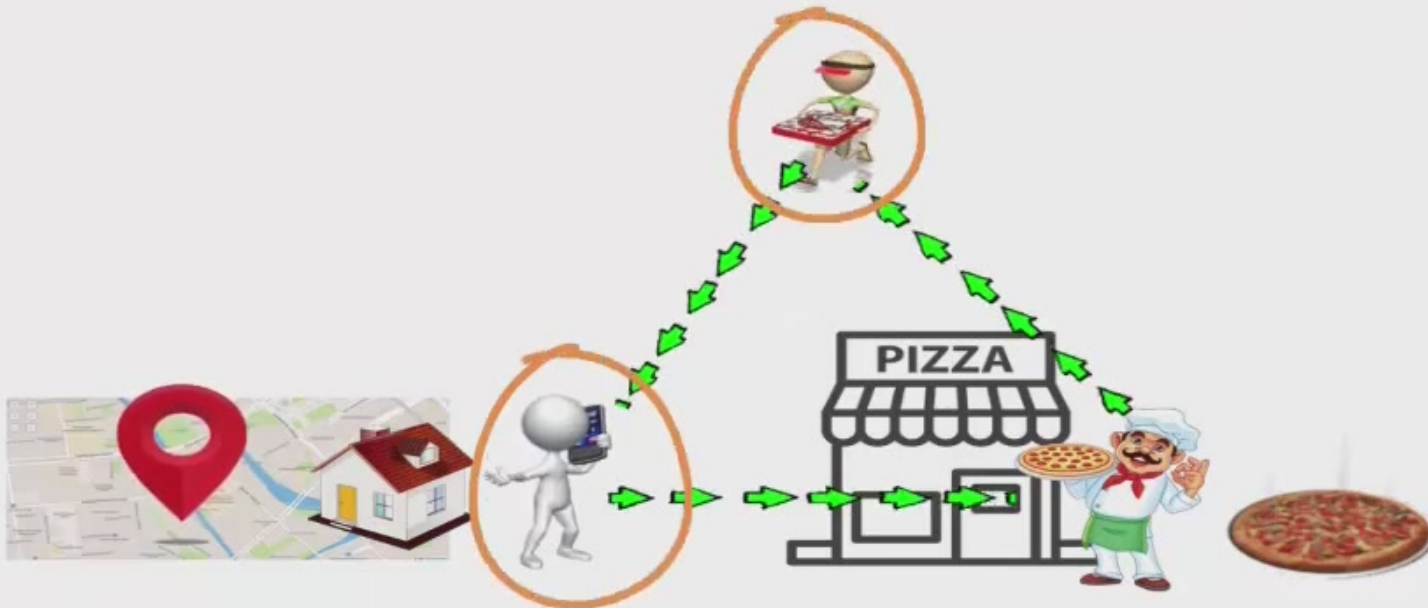
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές**, **τρία βασικά αντικείμενα**,



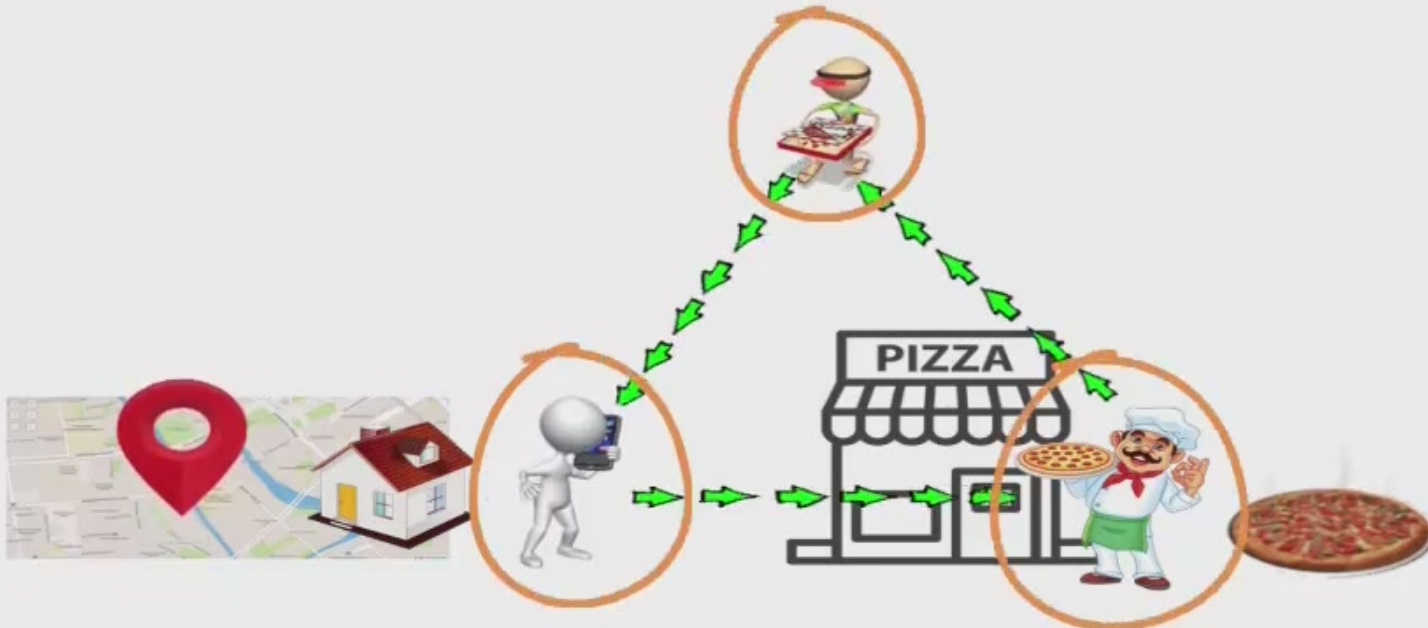
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού,



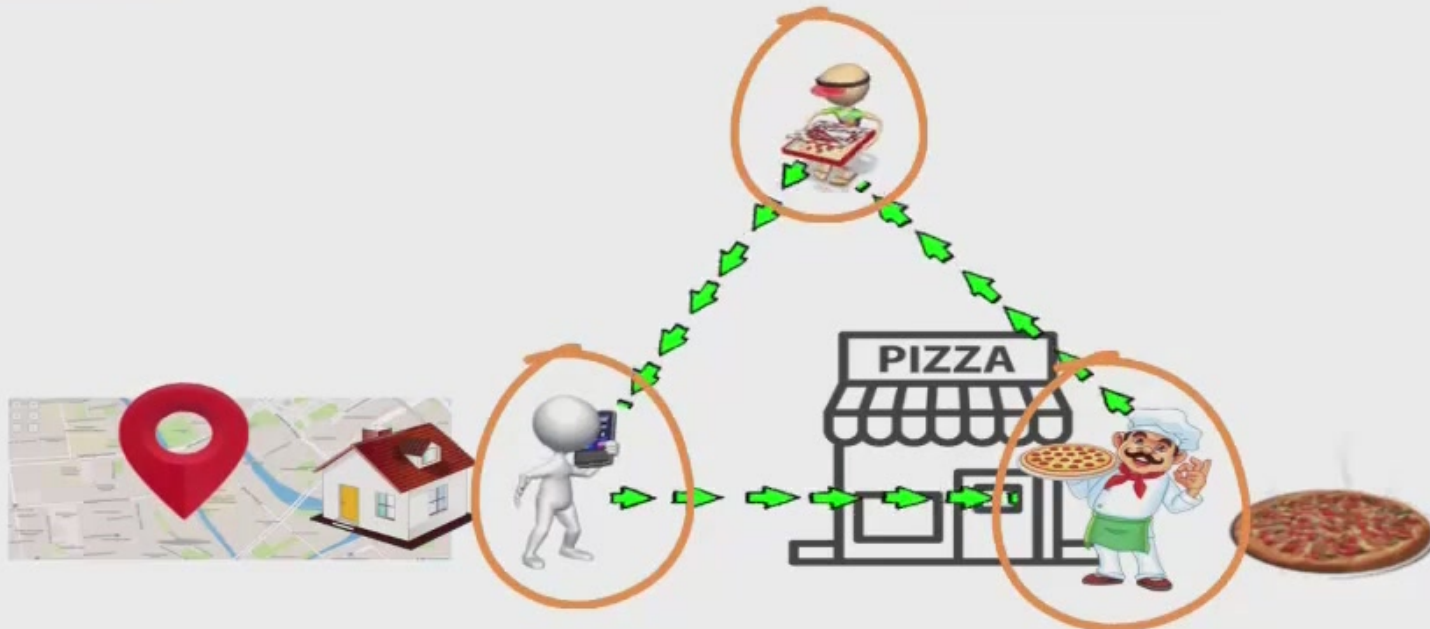
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού,





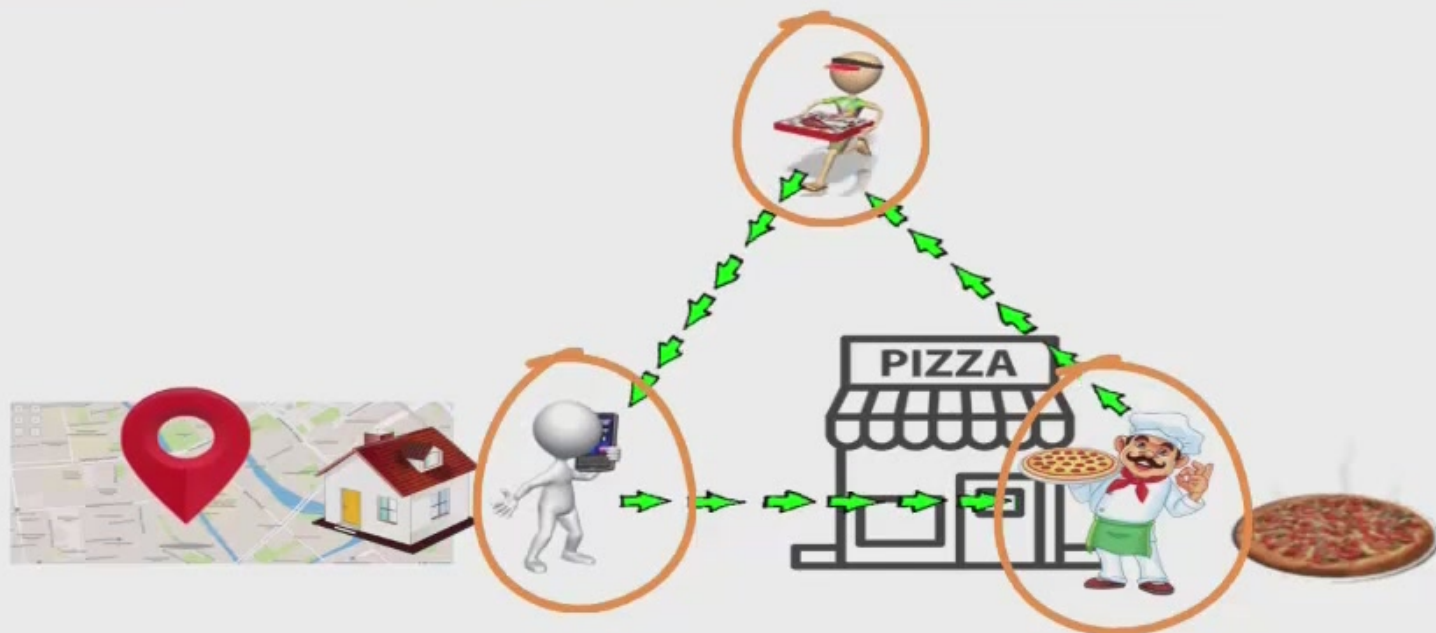
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού,





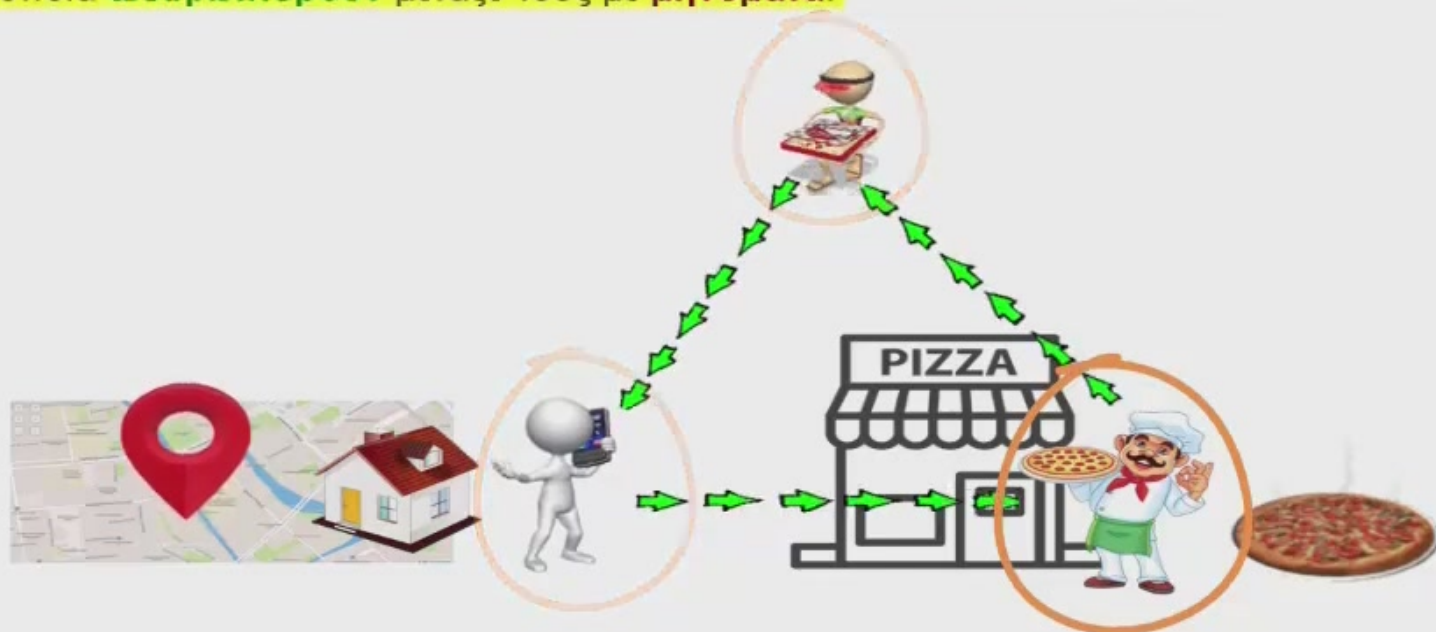
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού, τα οποία **αλληλεπιδρούν** μεταξύ τους με **μηνύματα**.



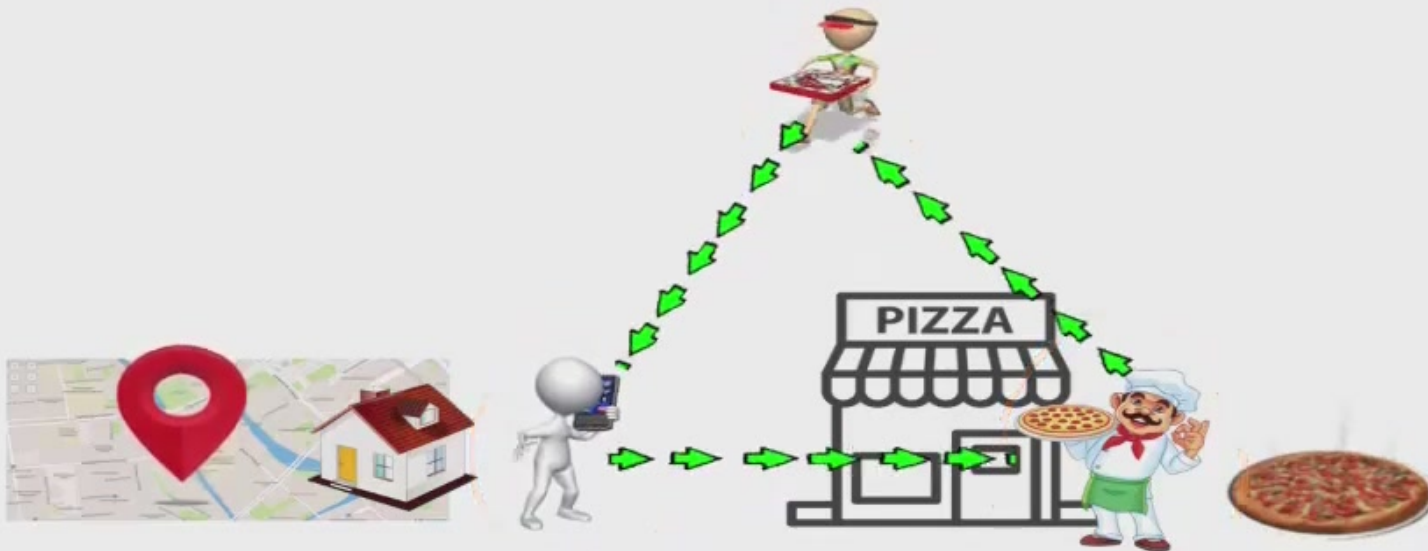
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού, τα οποία **αλληλεπιδρούν** μεταξύ τους με **μηνύματα**.



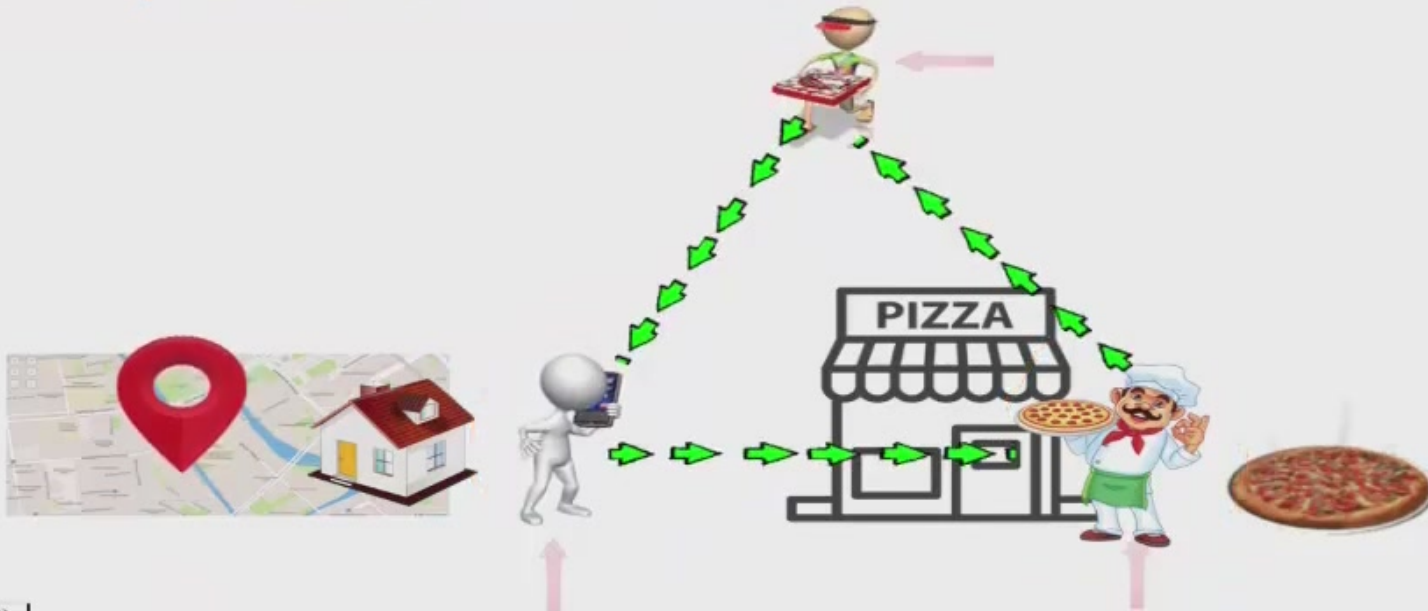
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού, τα οποία **αλληλεπιδρούν** μεταξύ τους με **μηνύματα**. Τα **αντικείμενα** αυτά είστε **εσέ**





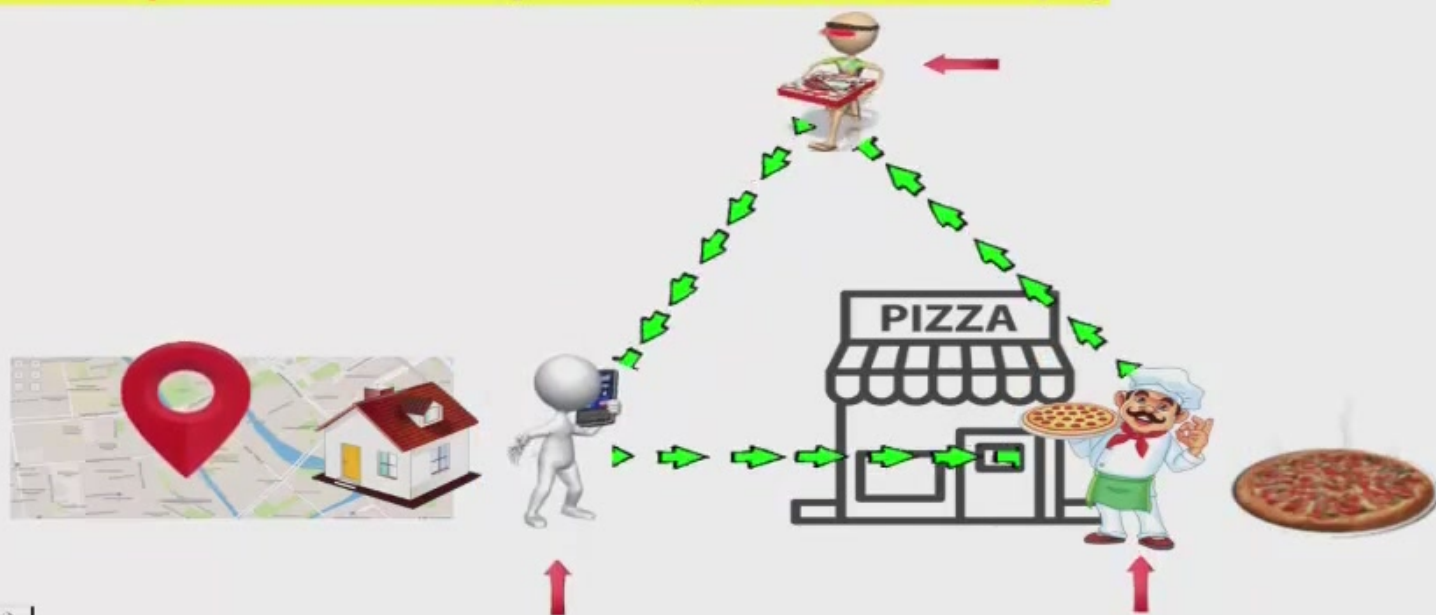
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού, τα οποία **αλληλεπιδρούν** μεταξύ τους με **μηνύματα**. Τα **αντικείμενα** αυτά είστε **εσείς, ο κ. Αλέξανδρος και ο κ. Πέτρος**.





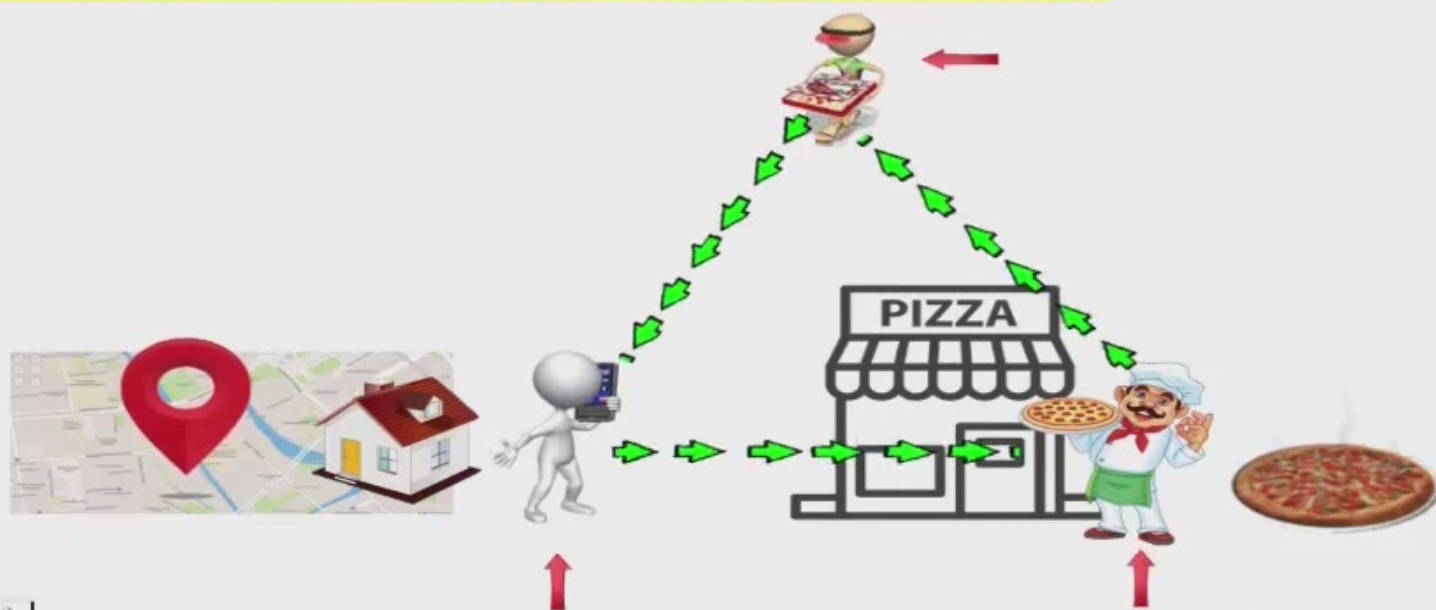
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού, τα οποία **αλληλεπιδρούν** μεταξύ τους με **μηνύματα**. Τα **αντικείμενα** αυτά είστε **εσείς, ο κ. Αλέξανδρος και ο κ. Πέτρος**.



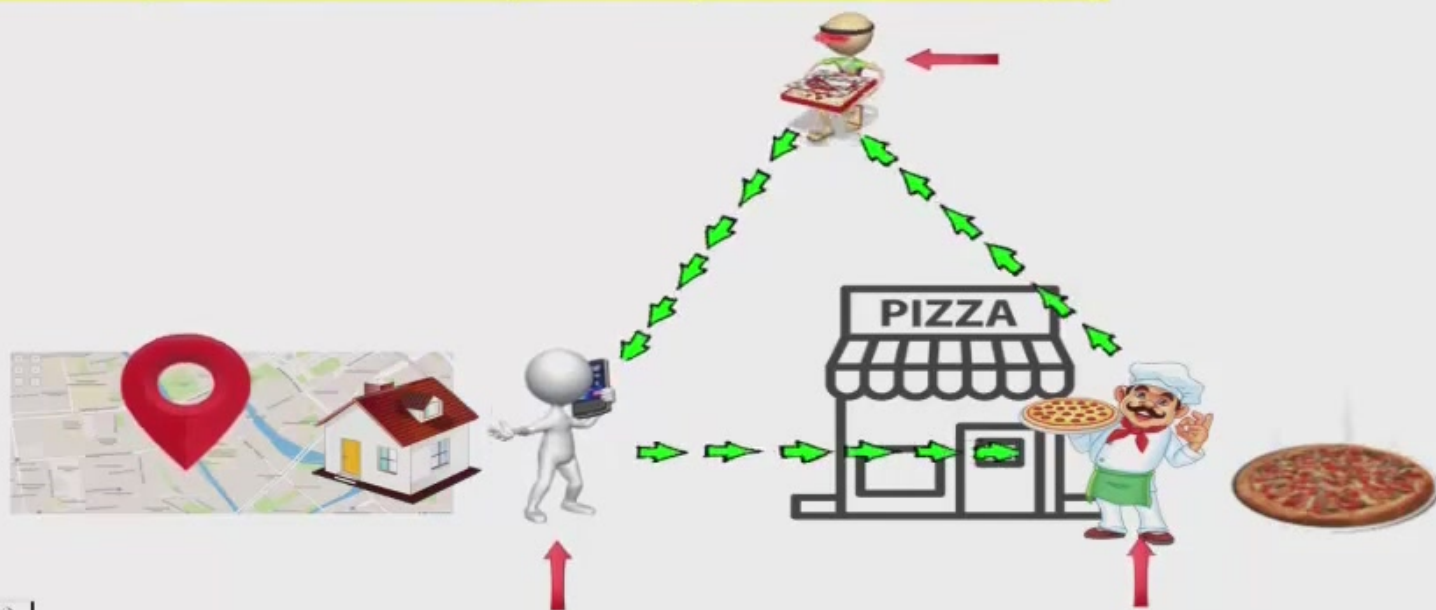
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού, τα οποία **αλληλεπιδρούν** μεταξύ τους με **μηνύματα**. Τα **αντικείμενα** αυτά είστε **εσείς, ο κ. Αλέξανδρος και ο κ. Πέτρος**.



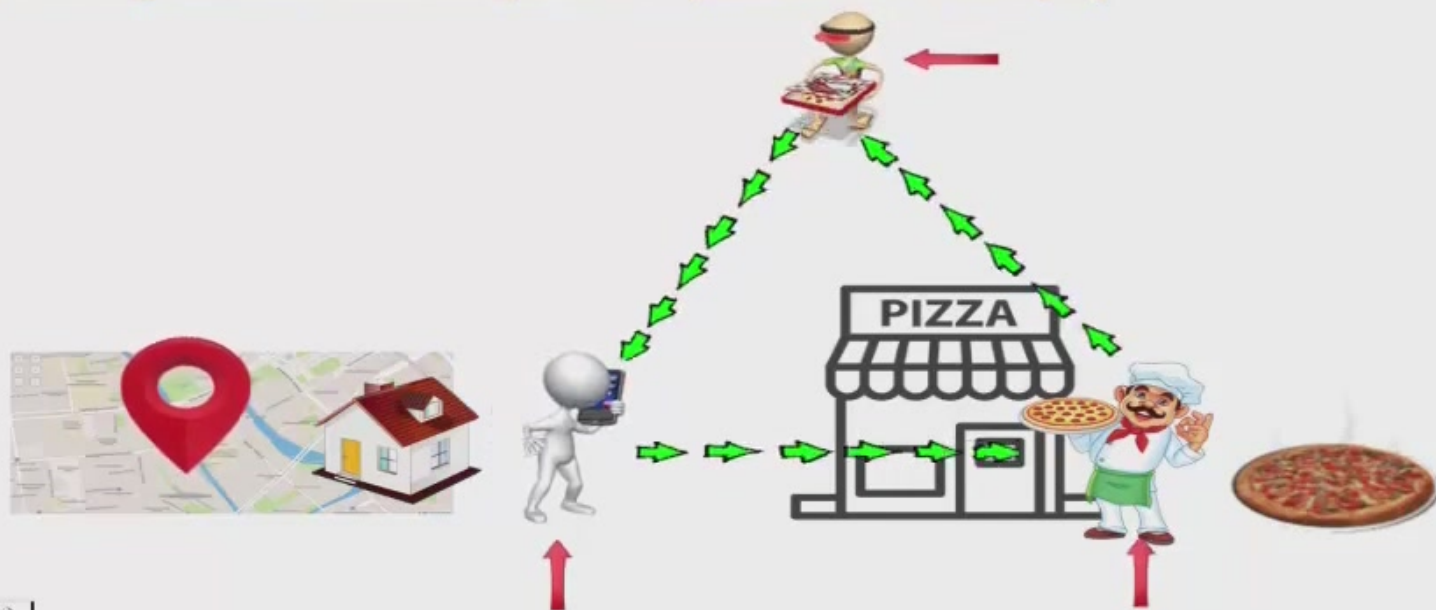
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές**, **τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού, τα οποία **αλληλεπιδρούν** μεταξύ τους με **μηνύματα**. Τα **αντικείμενα** αυτά είστε **εσείς**, ο **κ. Αλέξανδρος** και ο **κ. Πέτρος**.





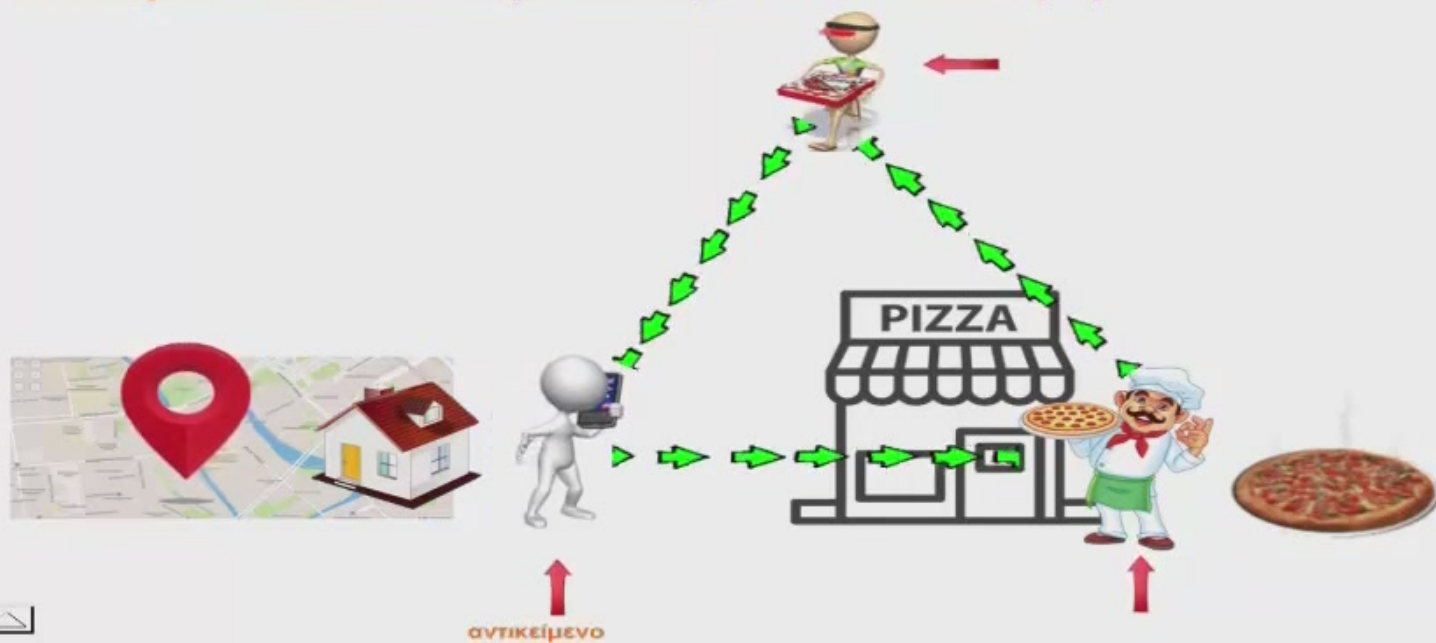
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού, τα οποία **αλληλεπιδρούν** μεταξύ τους με **μηνύματα**. Τα **αντικείμενα** αυτά είστε **εσείς**, ο **κ. Αλέξανδρος** και ο **κ. Πέτρος**.





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού, τα οποία **αλληλεπιδρούν** μεταξύ τους με **μηνύματα**. Τα **αντικείμενα** αυτά είστε **εσείς**, ο **κ. Αλέξανδρος** και ο **κ. Πέτρος**.



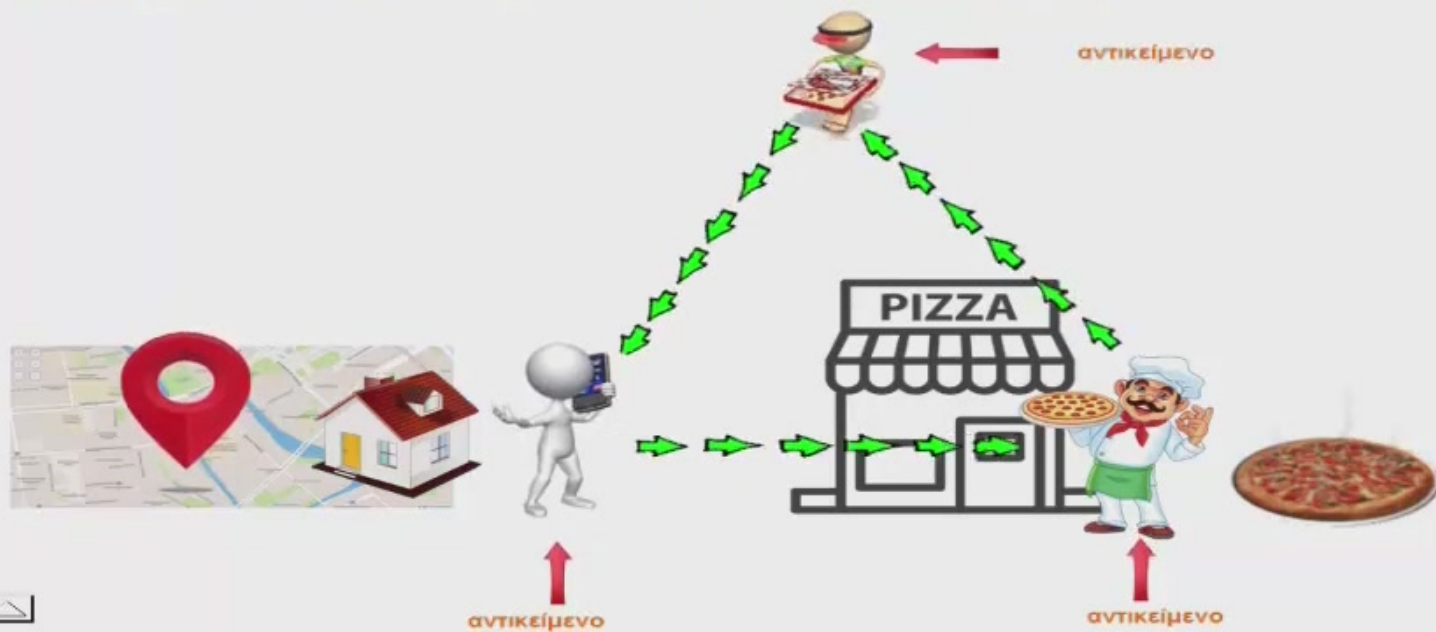
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού, τα οποία **αλληλεπιδρούν** μεταξύ τους με **μηνύματα**. Τα **αντικείμενα** αυτά είστε **εσείς**, ο **κ. Αλέξανδρος** και ο **κ. Πέτρος**.



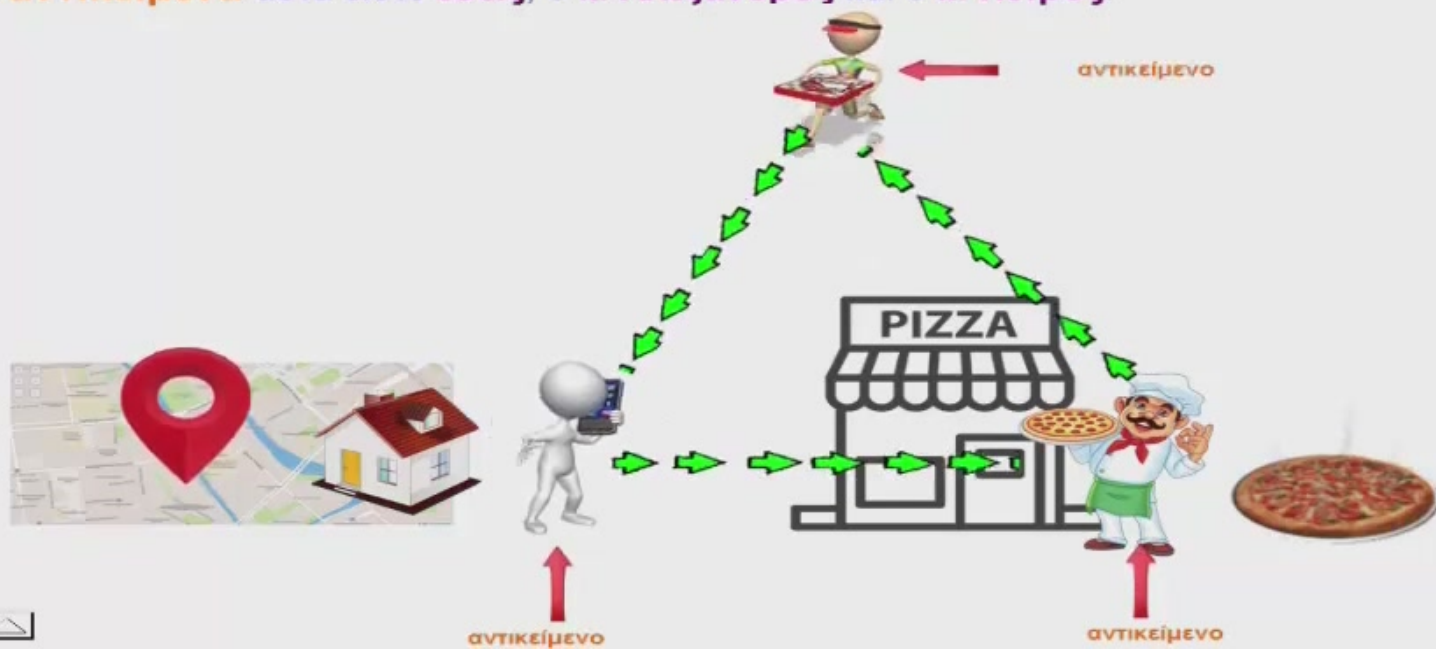
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού, τα οποία **αλληλεπιδρούν** μεταξύ τους με **μηνύματα**. Τα **αντικείμενα** αυτά είστε **εσείς, ο κ. Αλέξανδρος και ο κ. Πέτρος**.





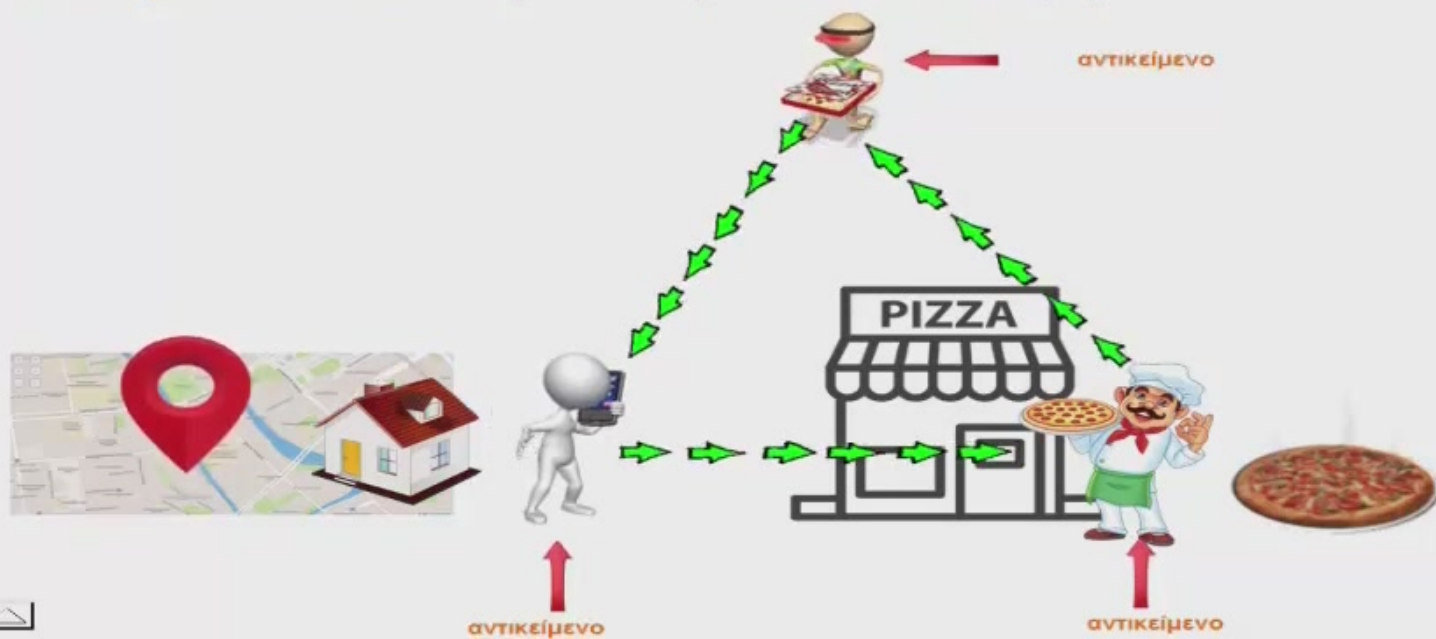
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού, τα οποία **αλληλεπιδρούν** μεταξύ τους με **μηνύματα**. Τα **αντικείμενα** αυτά είστε **εσείς**, ο **κ. Αλέξανδρος** και ο **κ. Πέτρος**.





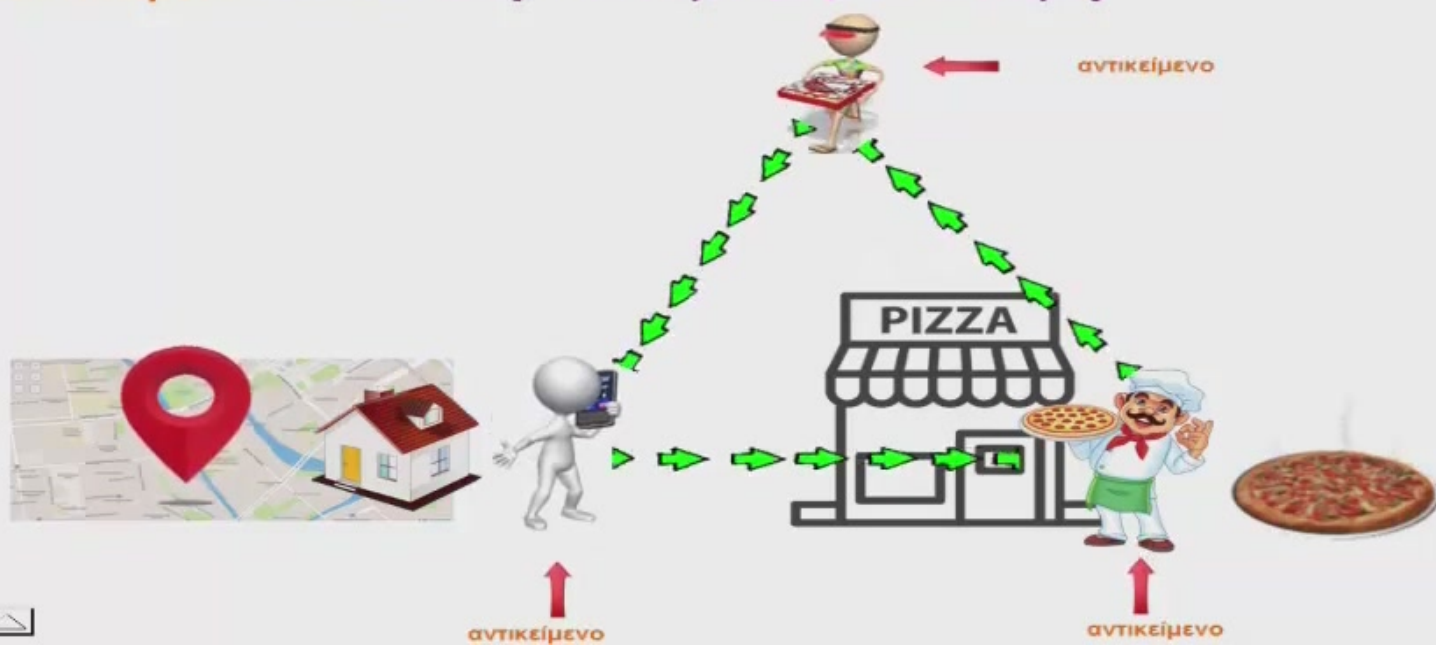
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Όταν οι πίτσες **ετοιμαστούν**, ο **κ. Αλέξανδρος** **ζητάει** από τον **κ. Πέτρο**, **να σας παραδώσει** την παραγγελία σας στη διεύθυνση που δώσατε. Σημειώστε ότι στο σενάριο αυτό υπάρχουν **τρεις βασικοί πρωταγωνιστές, τρία βασικά αντικείμενα**, όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς** προγραμματισμού, τα οποία **αλληλεπιδρούν** μεταξύ τους με **μηνύματα**. Τα **αντικείμενα** αυτά είστε **εσείς**, ο **κ. Αλέξανδρος** και ο **κ. Πέτρος**.



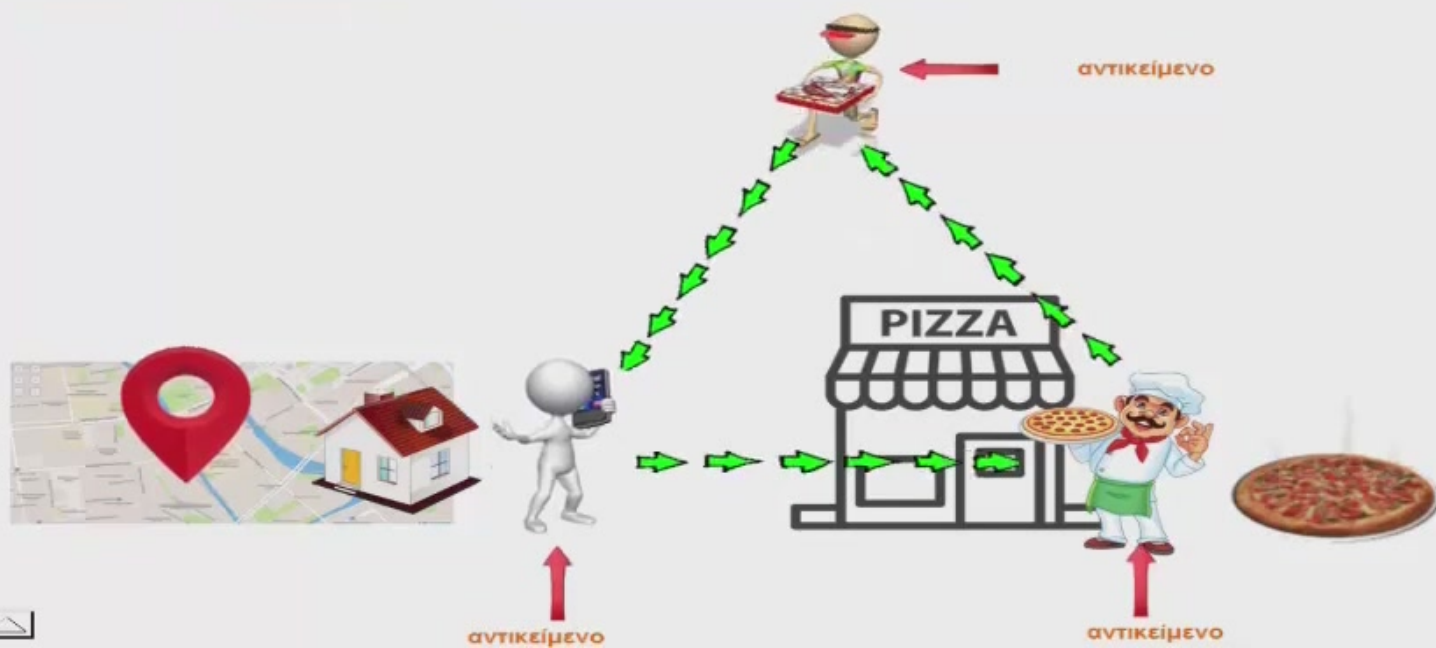
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μ



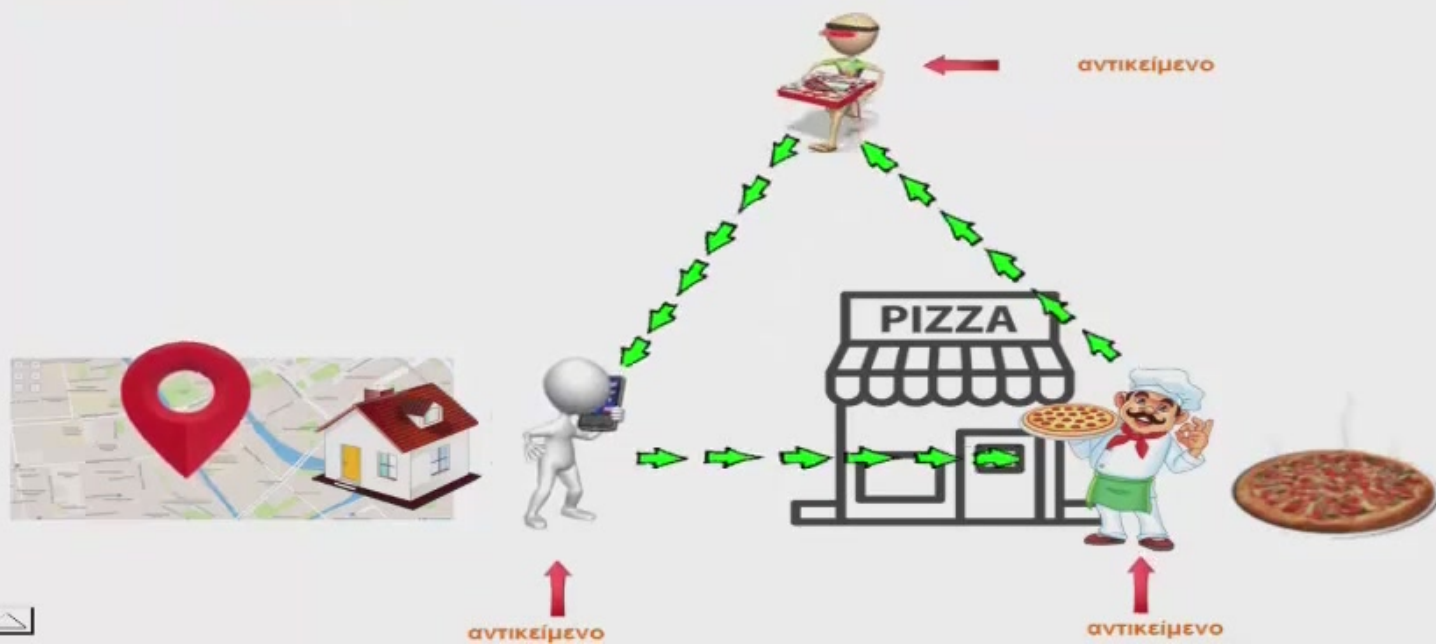
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

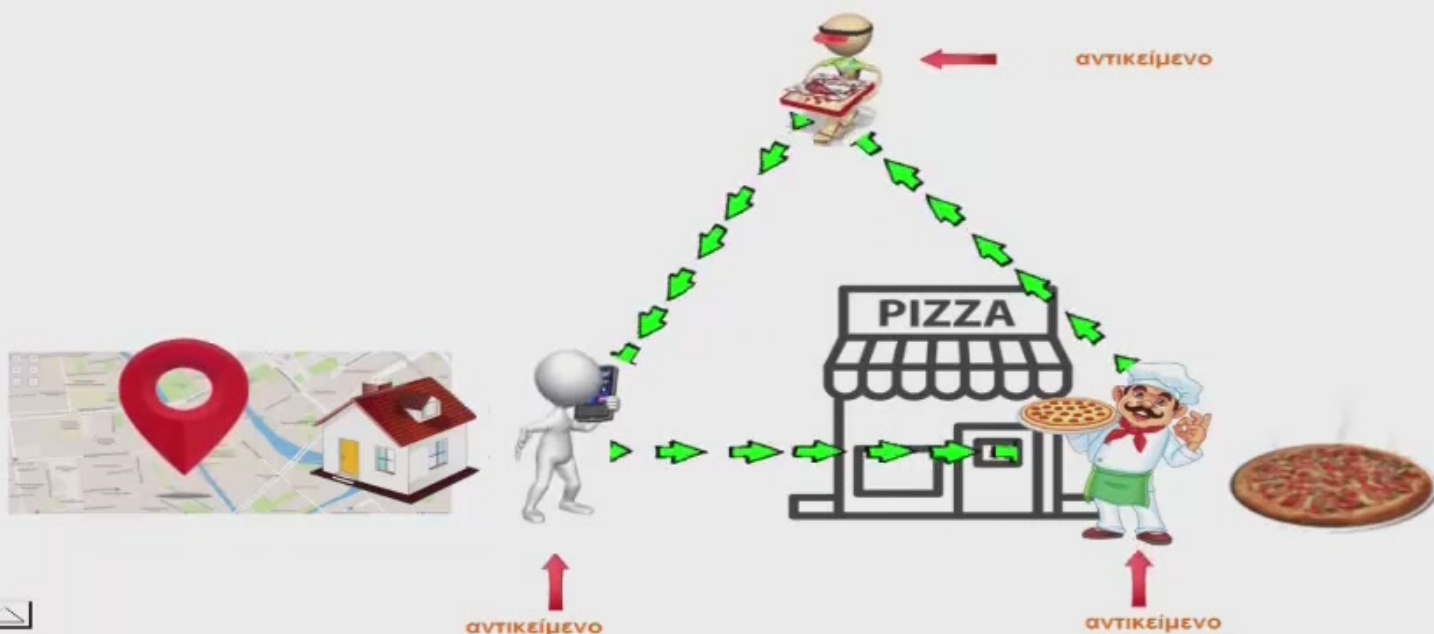
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΗΝΥΜ**





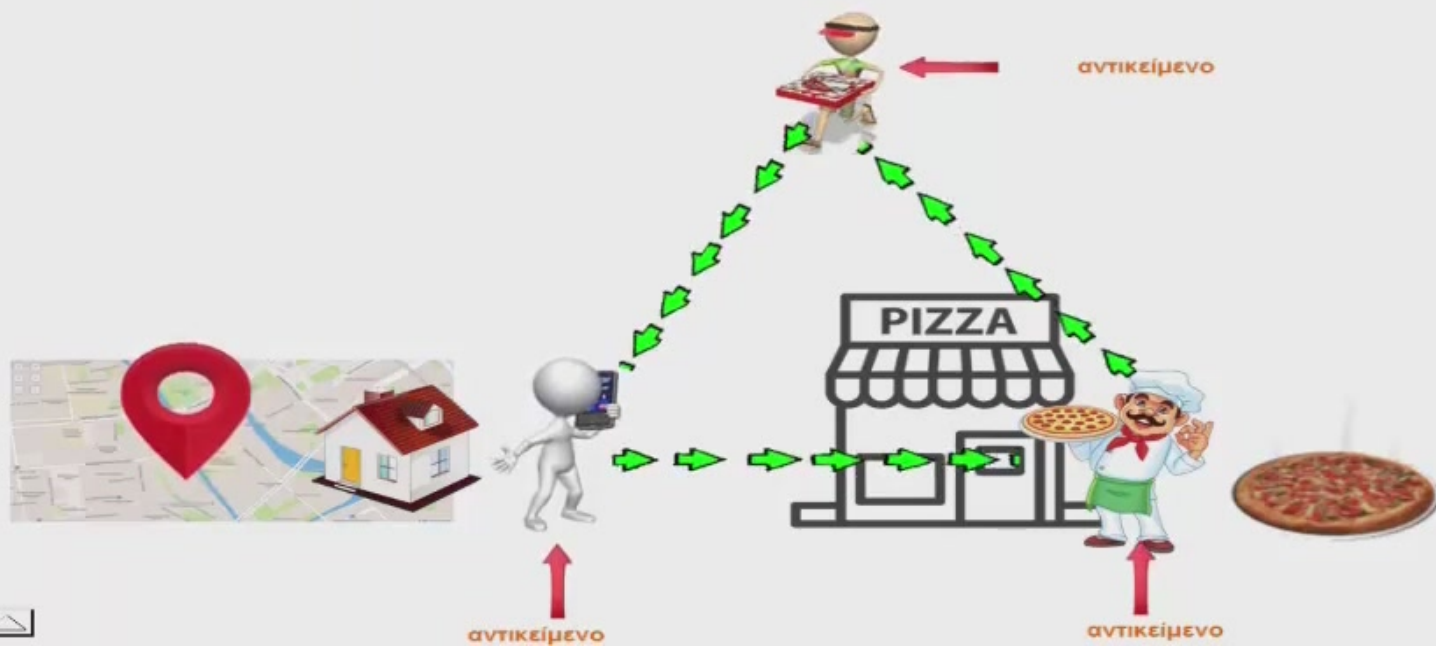
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και **ρόλοι** αντικειμένων  
Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα**



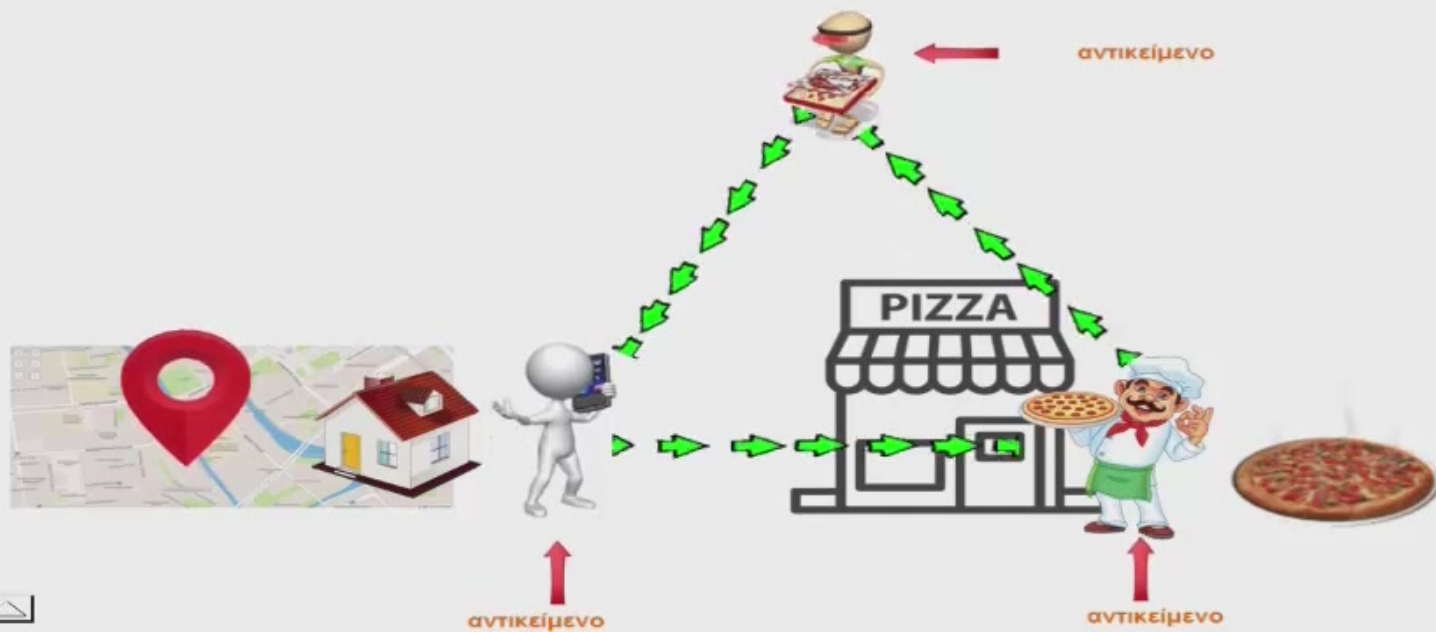
# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και **ρόλοι** αντικειμένων  
Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα**

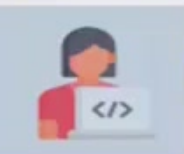


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

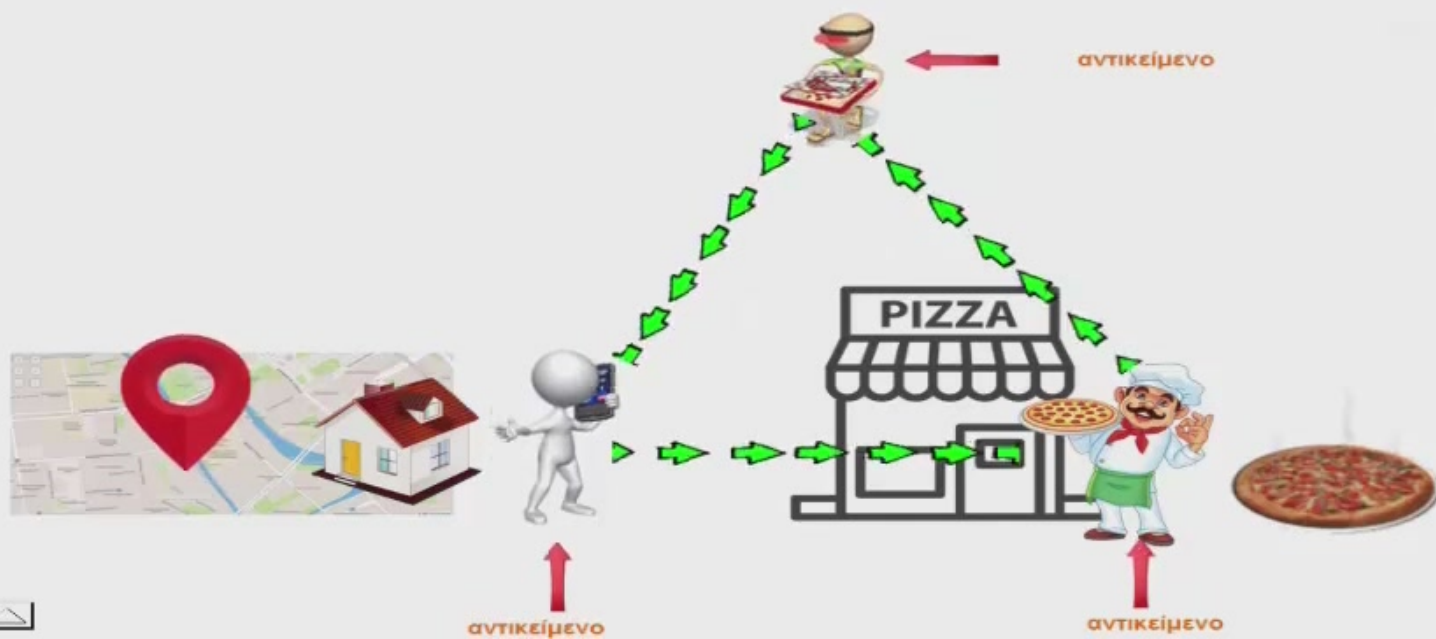
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και **ρόλοι** αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΗΝΥΜΑ**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

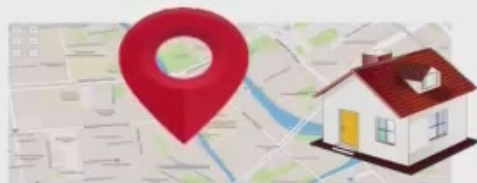
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



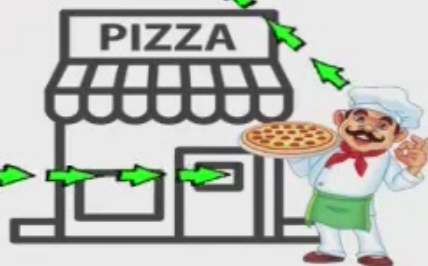
Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και

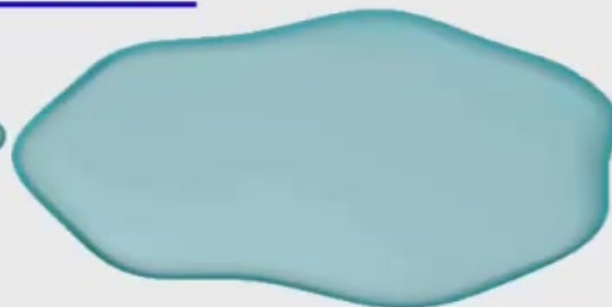
αντικείμενο



αντικείμενο



αντικείμενο



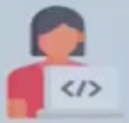


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

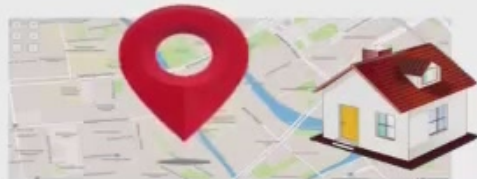
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα**  
**που απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και



↑  
αντικείμενο



←  
αντικείμενο



↑  
αντικείμενο

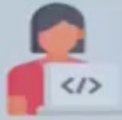


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

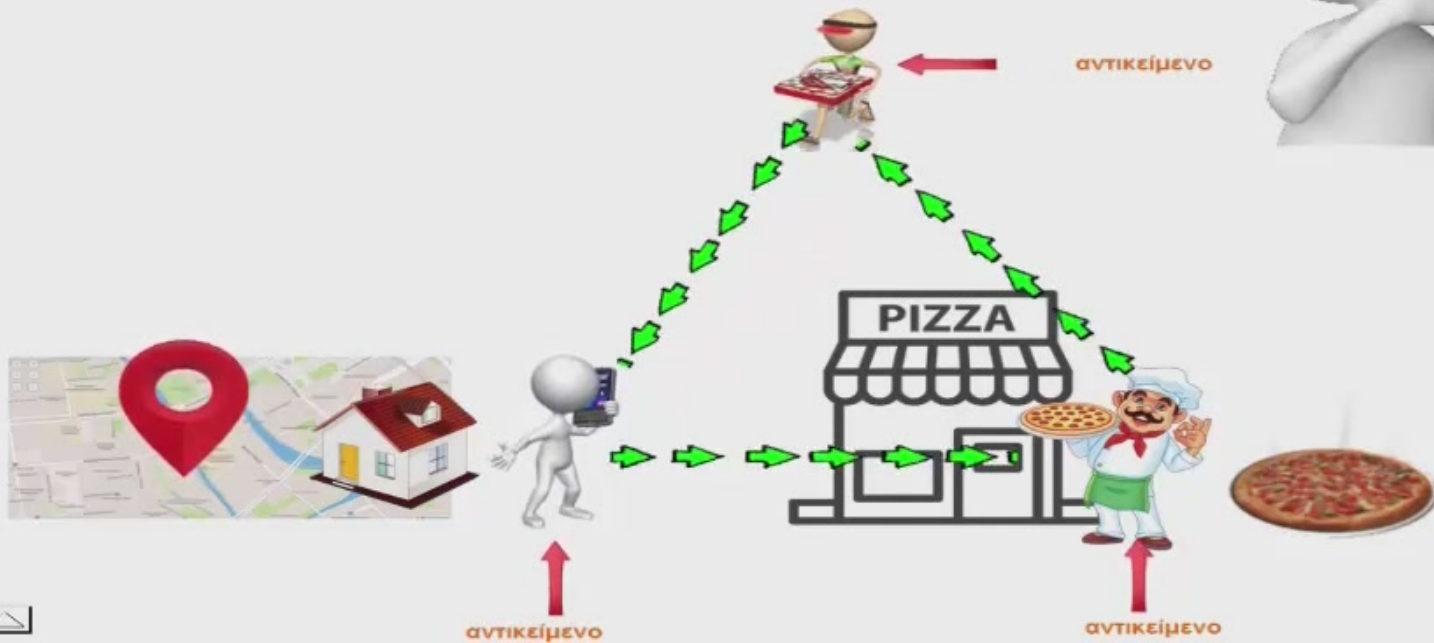
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα**  
που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και  
ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

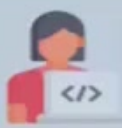


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

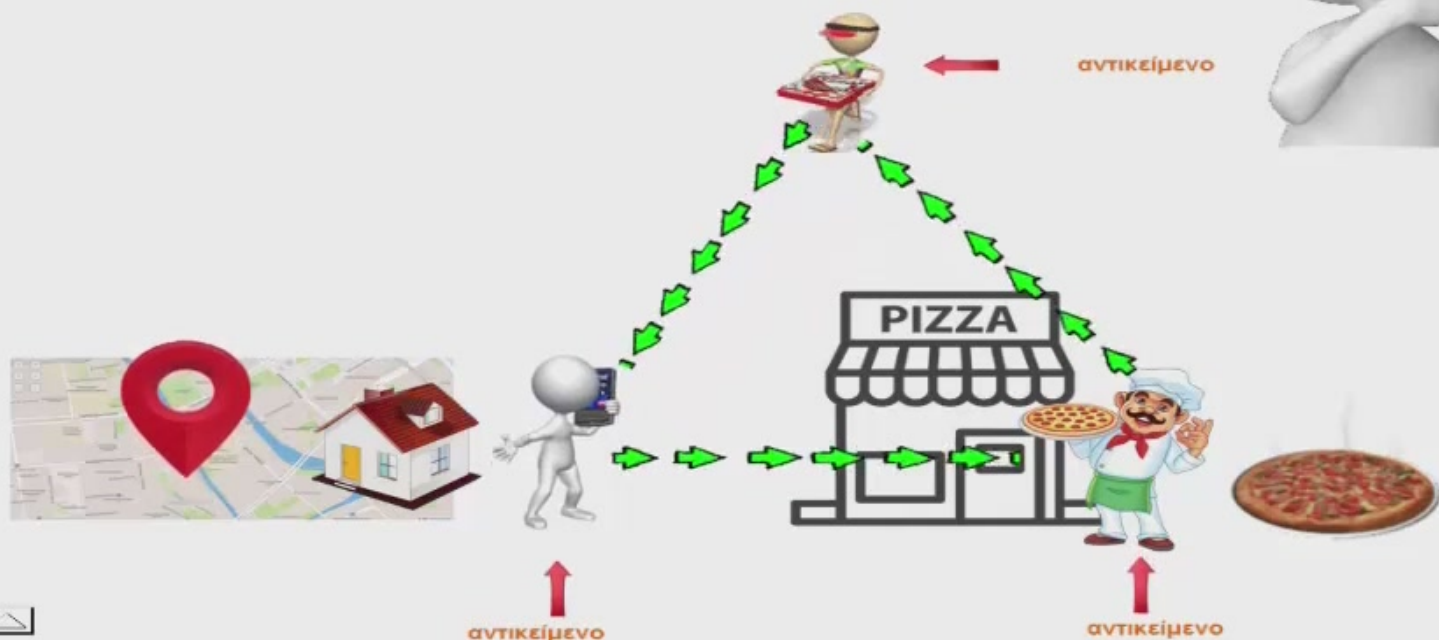
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα**  
που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και  
ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;



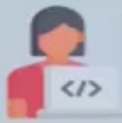


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

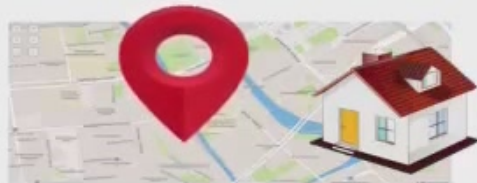
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

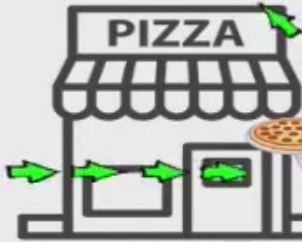


Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα**  
που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και  
ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;



↑  
αντικείμενο



↑  
αντικείμενο



←  
αντικείμενο



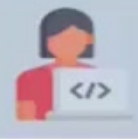


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

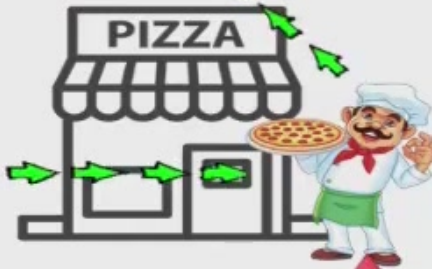
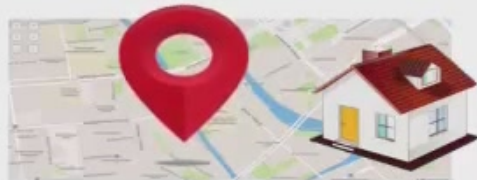
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

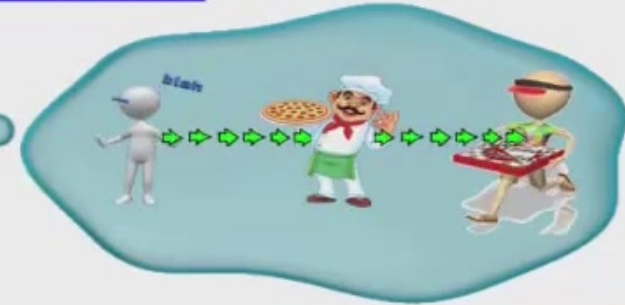
Κάθε αντικείμενο



αντικείμενο

αντικείμενο

αντικείμενο

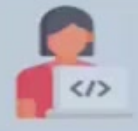


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

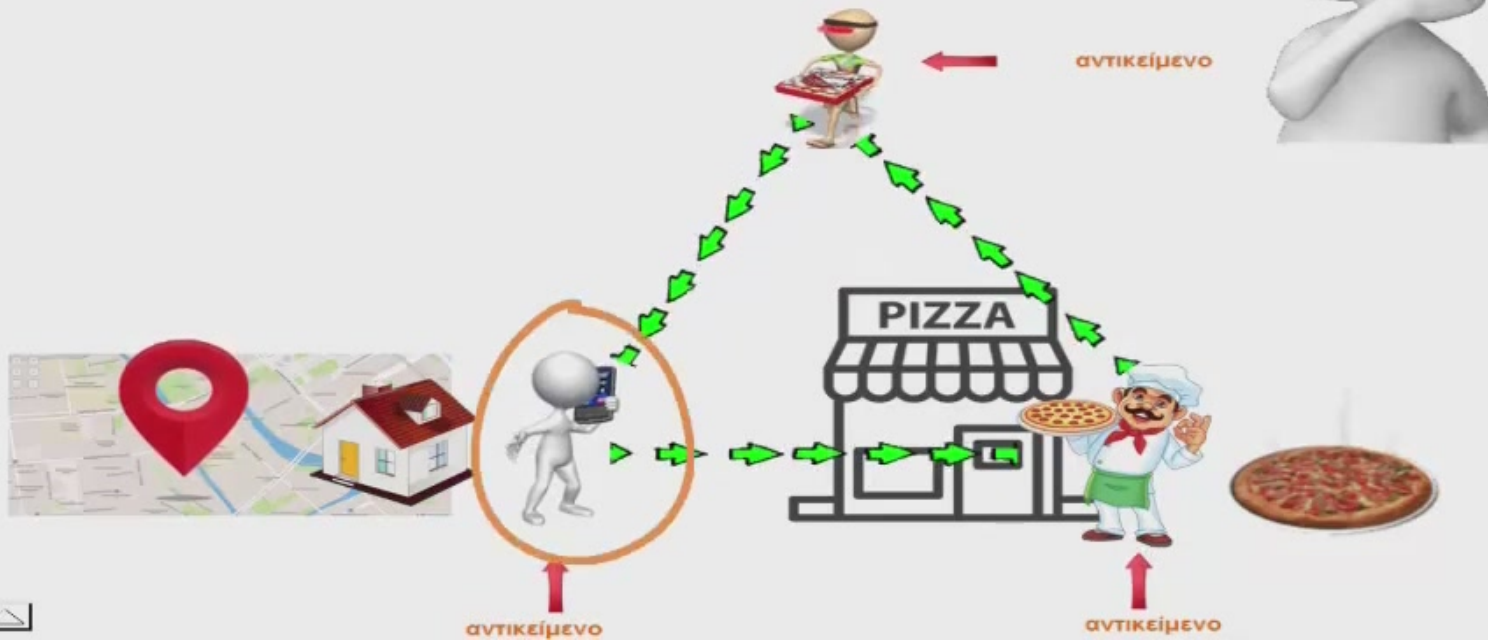
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε** εσείς στον **κ. Αλέξανδρο** και ο **κ. Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο  
παρέχει μία υπηρεσία



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

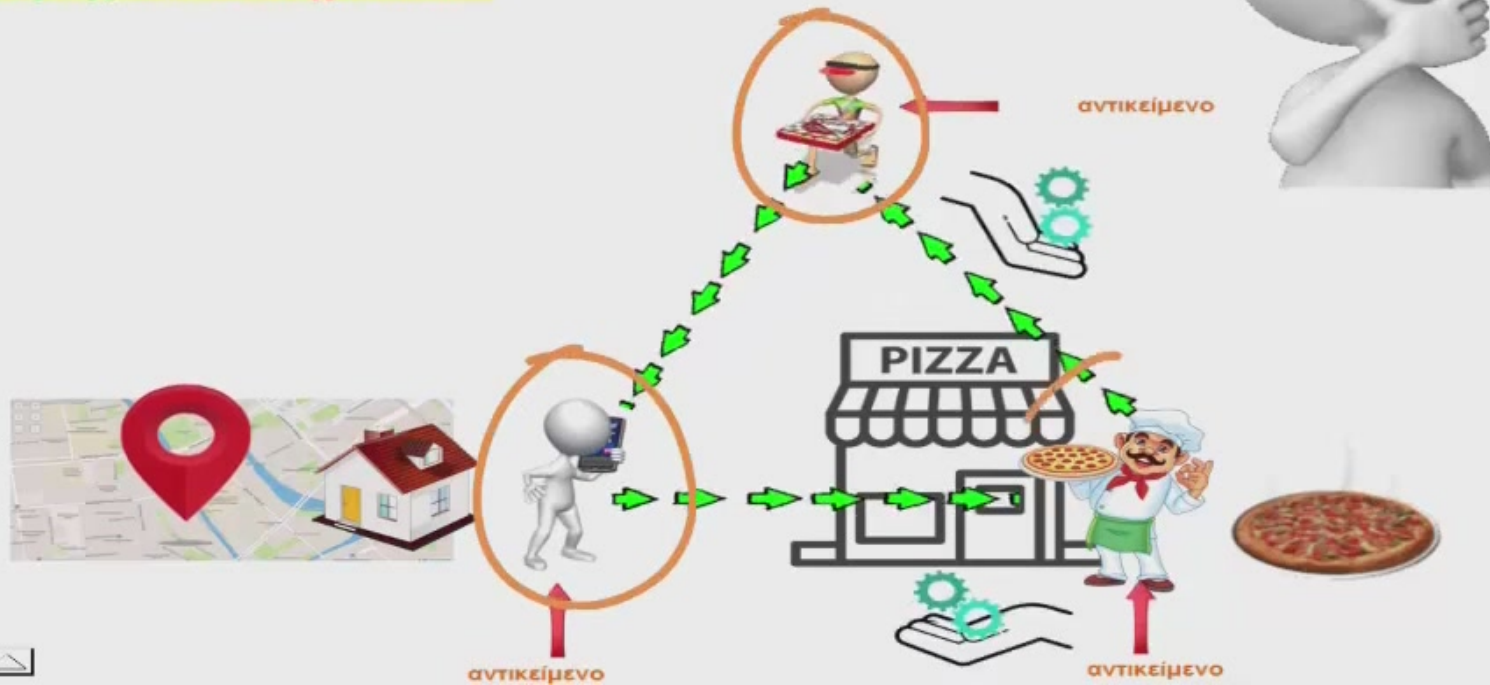
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο  
παρέχει μία υπηρεσία





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία** που **χρησιμοποιείται** από τα **άλλα αντικείμενα**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο **παρέχει** μία **υπηρεσία** που **χρησιμοποιείται** από τα **άλλα αντικείμενα**.

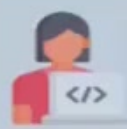


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

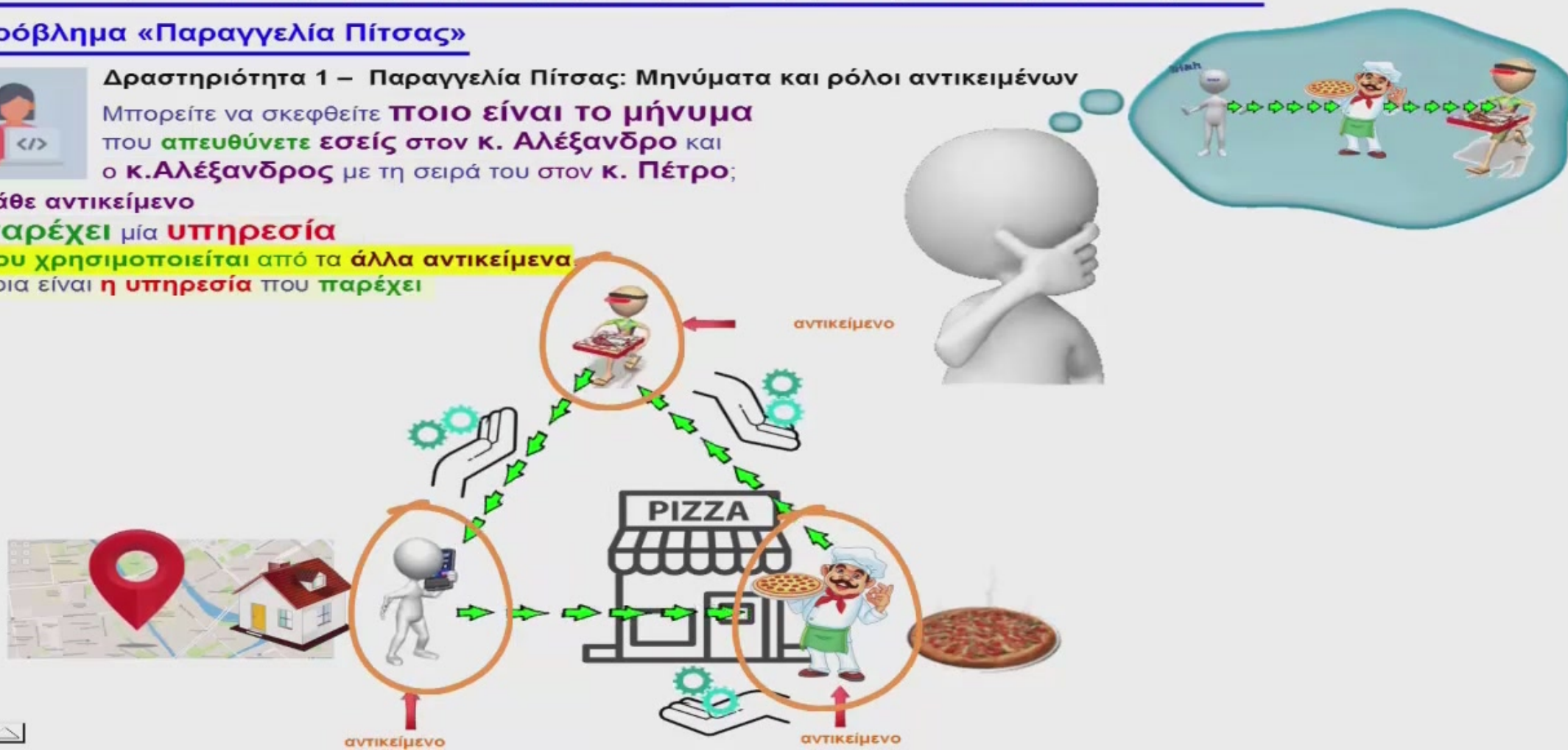
Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα **άλλα αντικείμενα**

Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει**



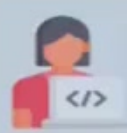


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

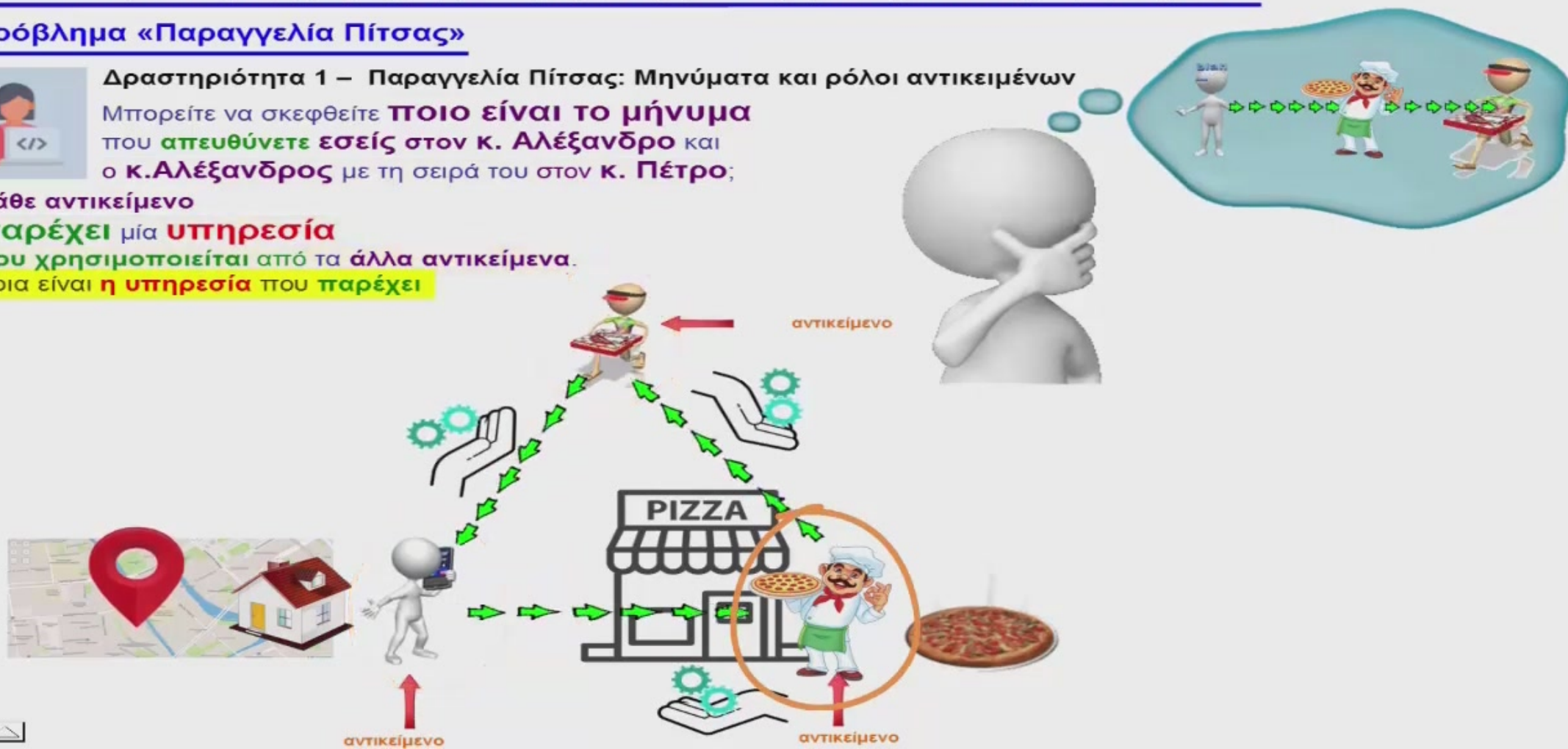
Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει**

ή



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

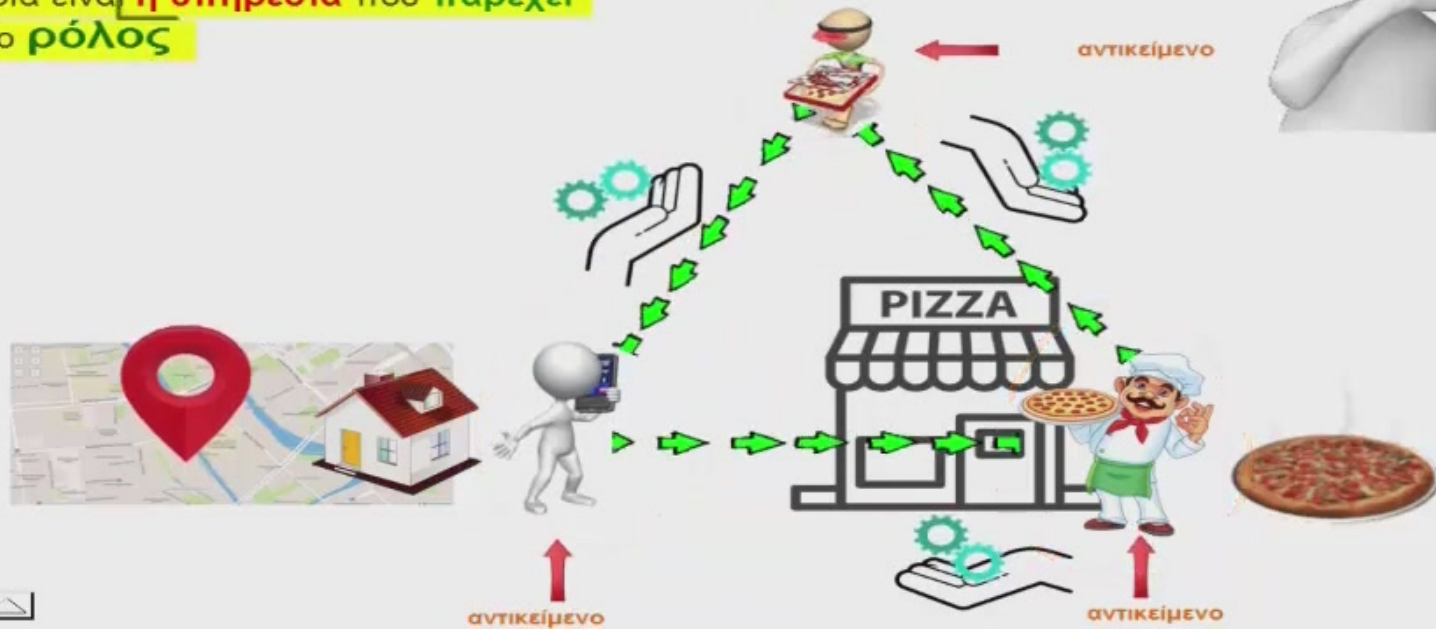
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο **παρέχει** μία **υπηρεσία** που χρησιμοποιείται από τα άλλα αντικείμενα. Ποια είναι **η υπηρεσία** που παρέχει **η ο ρόλος**



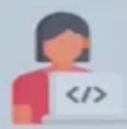


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

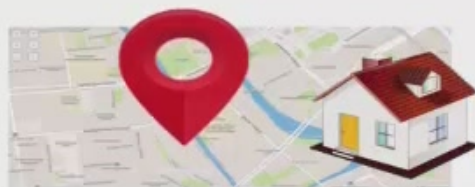
**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

Ποια είναι **η υπηρεσία** που **παρέχει**

**ο ρόλος**

του **κ. Πέτρου**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

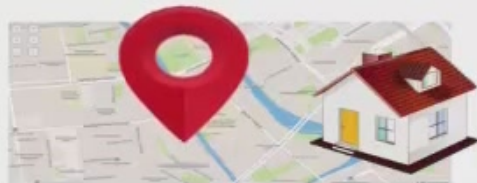
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο **παρέχει** μία **υπηρεσία** που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα. Ποια είναι **η υπηρεσία** που **παρέχει** ή ο **ρόλος** του **κ. Πέτρου** και του **κ. Αλέξανδρου**;





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

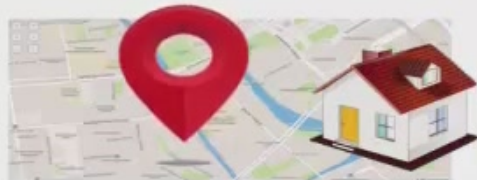
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο **παρέχει** μία **υπηρεσία** που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα. Ποια είναι **η υπηρεσία** που **παρέχει** ή ο **ρόλος** του **κ. Πέτρου** και του **κ. Αλέξανδρου**;



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

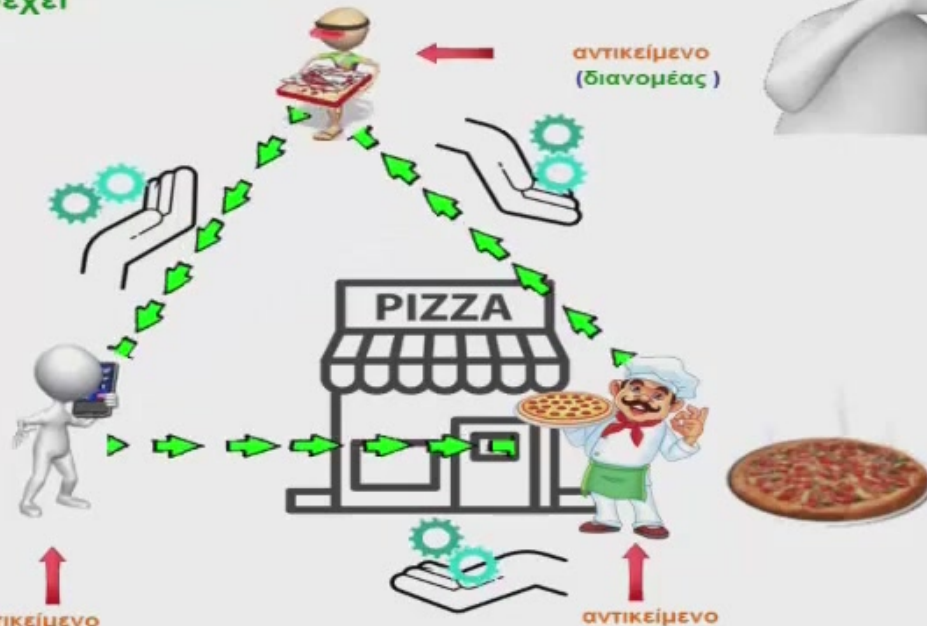
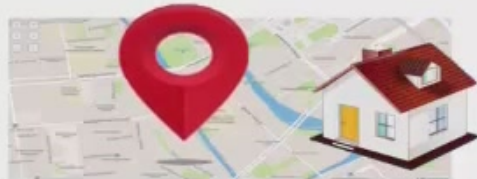
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο **παρέχει** μία **υπηρεσία** που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα. Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει** ή ο **ρόλος** του **κ. Πέτρου** και του **κ. Αλέξανδρου**;



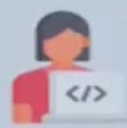


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

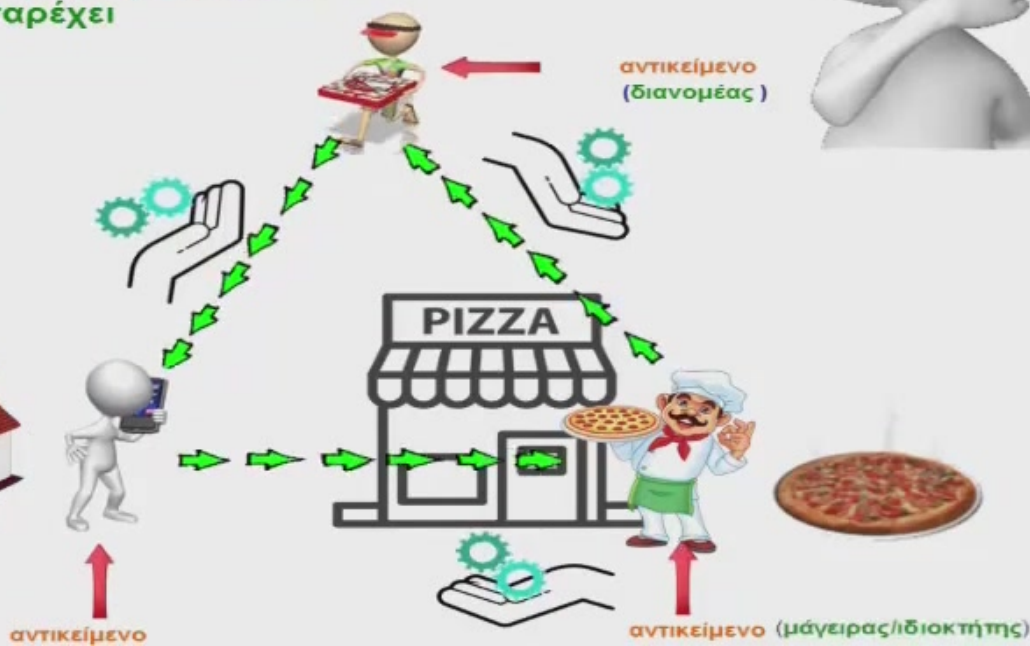
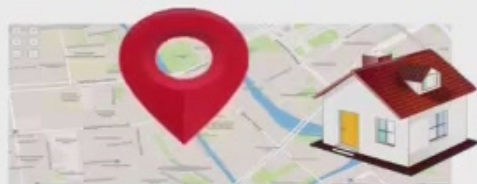
που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει**

ή ο **ρόλος**

του **κ. Πέτρου**

και του **κ. Αλέξανδρου**;

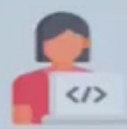


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει**

ή ο **ρόλος**

του **κ. Πέτρου**

και του **κ. Αλέξανδρου**;





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

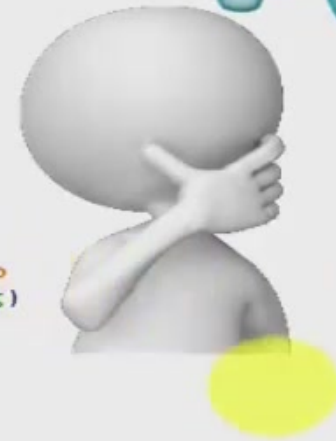
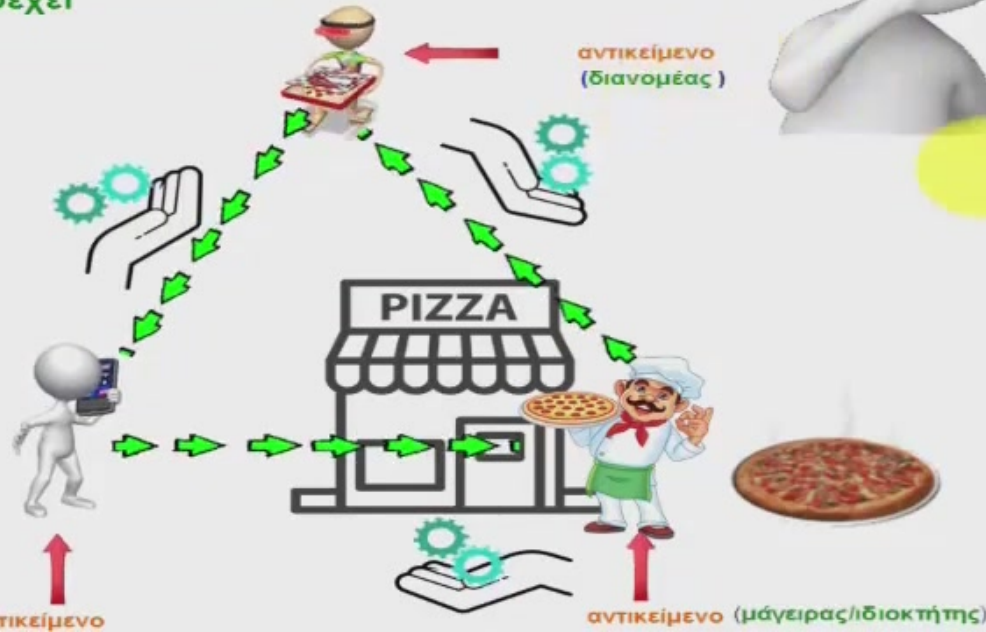
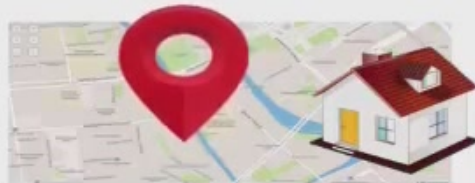
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο **παρέχει** μία **υπηρεσία** που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα. Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει** ή ο **ρόλος** του **κ. Πέτρου** και του **κ. Αλέξανδρου**;

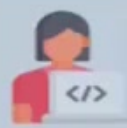


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει**

ή ο **ρόλος**

του **κ. Πέτρου**

και του **κ. Αλέξανδρου**;





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

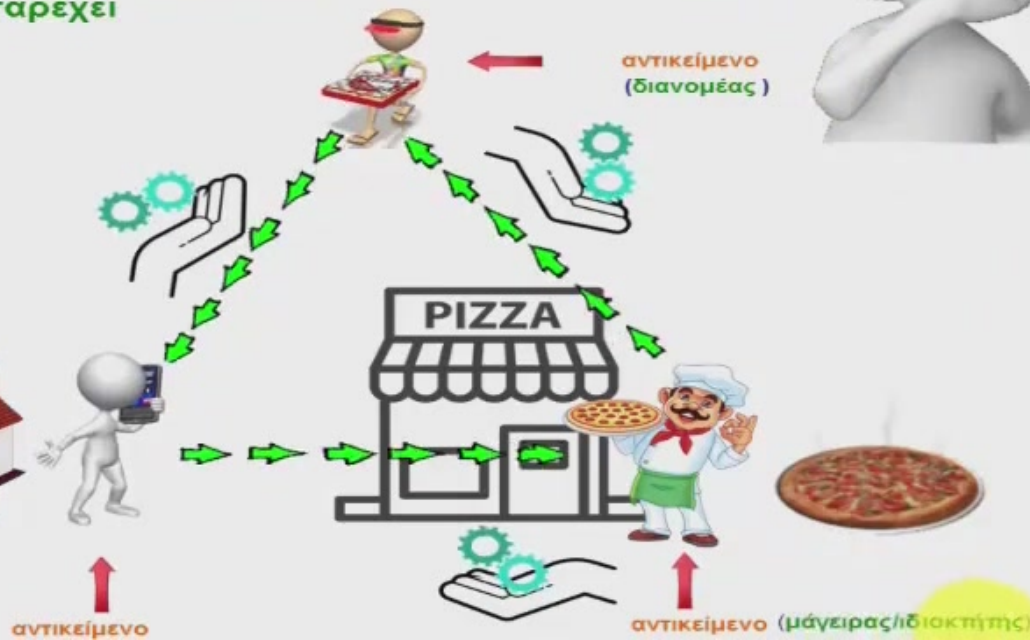
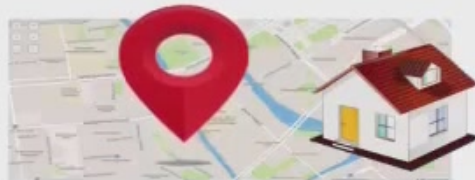
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο **παρέχει** μία **υπηρεσία** που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα. Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει** ή ο **ρόλος** του **κ. Πέτρου** και του **κ. Αλέξανδρου**;

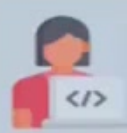


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

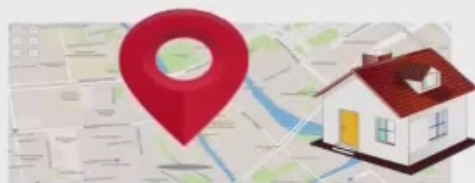
Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει**

ή ο **ρόλος**

του **κ. Πέτρου**

και του **κ. Αλέξανδρου**;

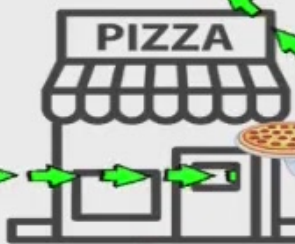
Ποιος είναι ο **δικός σας ρόλος**



αντικείμενο



αντικείμενο  
(διανομέας)



αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)



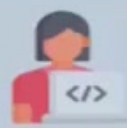


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε** εσείς στον **κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει**

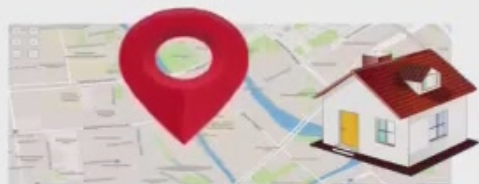
ή ο **ρόλος**

του **κ. Πέτρου**

και του **κ. Αλέξανδρου**;

Ποιος είναι ο **δικός σας ρόλος**

στο **σενάριο** αυτό;



↑  
αντικείμενο

↑  
αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

←  
αντικείμενο  
(διανομέας)

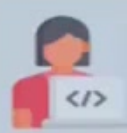


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει**

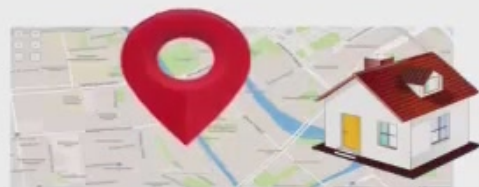
ή ο **ρόλος**

του **κ. Πέτρου**

και του **κ. Αλέξανδρου**;

Ποιος είναι ο **δικός σας ρόλος**

στο **σενάριο** αυτό;



(Πελάτης)



αντικείμενο



αντικείμενο  
(διανομέας)

αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)



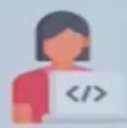


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει**

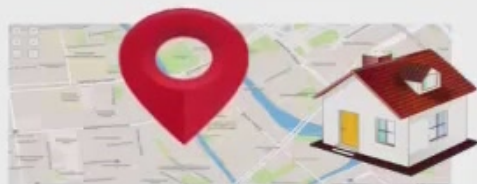
ή ο **ρόλος**

του **κ. Πέτρου**

και του **κ. Αλέξανδρου**;

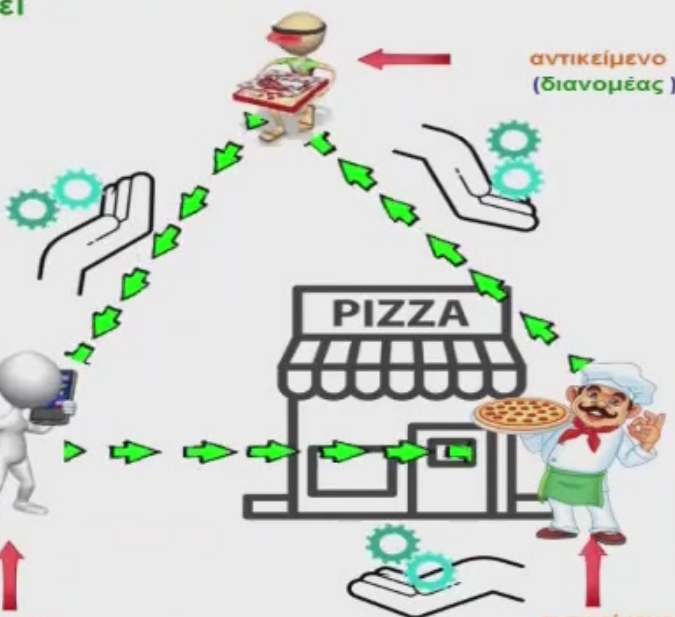
Ποιος είναι ο **δικός σας ρόλος**

στο **σενάριο** αυτό;



(Πελάτης)

αντικείμενο



αντικείμενο  
(διανομέας)

αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

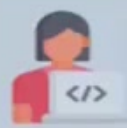


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει**

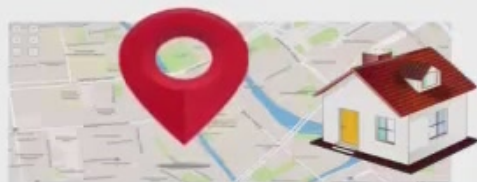
ή ο **ρόλος**

του **κ. Πέτρου**

και του **κ. Αλέξανδρου**;

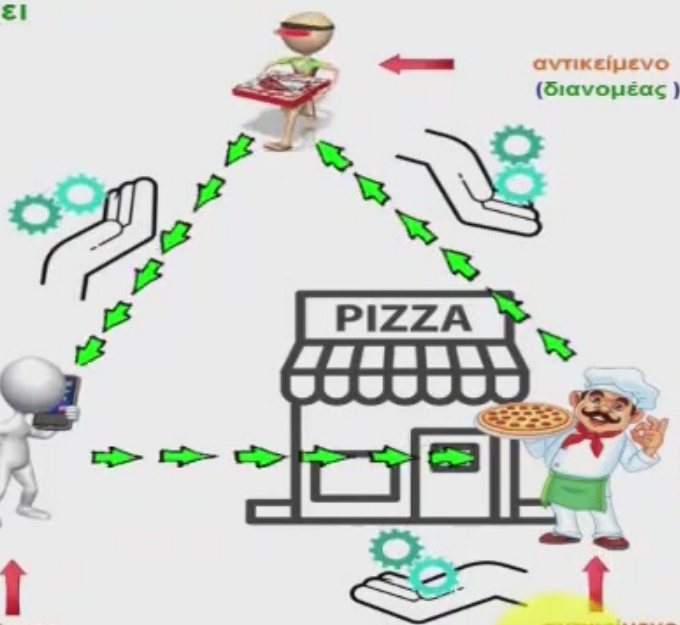
Ποιος είναι ο **δικός σας ρόλος**

στο **σενάριο** αυτό;



(Πελάτης)

αντικείμενο



αντικείμενο  
(διανομέας)

αντικείμενο (μάγειρας/λιδκτήης)



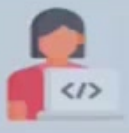


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

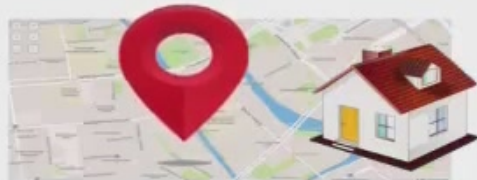
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο **παρέχει** μία **υπηρεσία** που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα. Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει** ή ο **ρόλος** του **κ. Πέτρου** και του **κ. Αλέξανδρου**; Ποιος είναι ο **δικός σας ρόλος** στο **σενάριο** αυτό;



(Πελάτης)

αντικείμενο



αντικείμενο  
(διανομέας)

αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

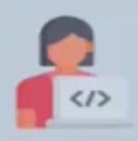


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

Ποια είναι **η υπηρεσία** που **παρέχει**

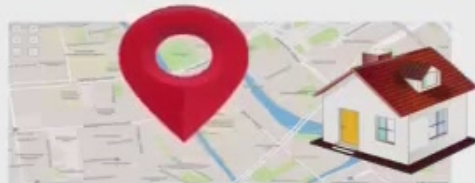
ή ο **ρόλος**

του **κ. Πέτρου**

και του **κ. Αλέξανδρου**;

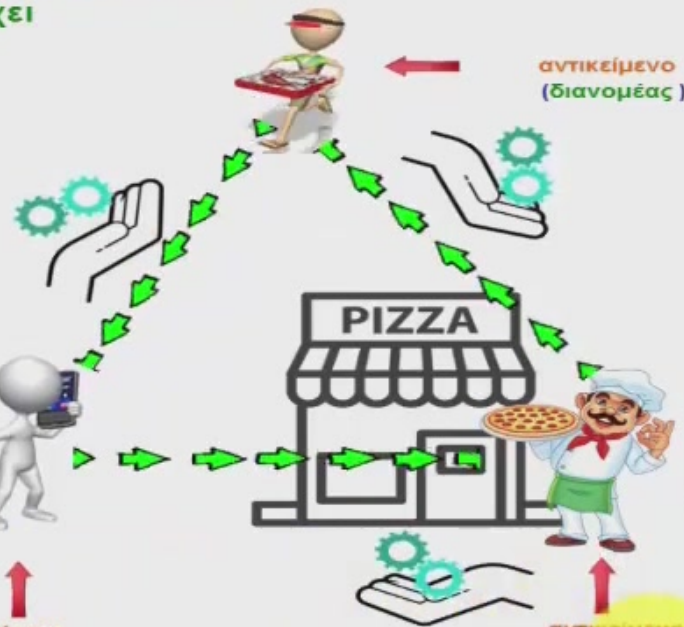
Ποιος είναι ο **δικός σας ρόλος**

στο **σενάριο** αυτό;



(Πελάτης)

αντικείμενο



αντικείμενο  
(διανομέας)

αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)



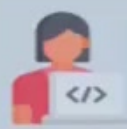


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει**

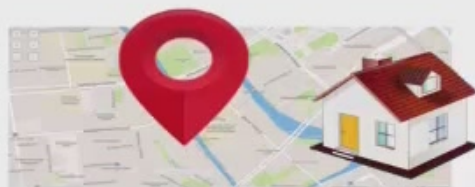
ή ο **ρόλος**

του **κ. Πέτρου**

και του **κ. Αλέξανδρου**;

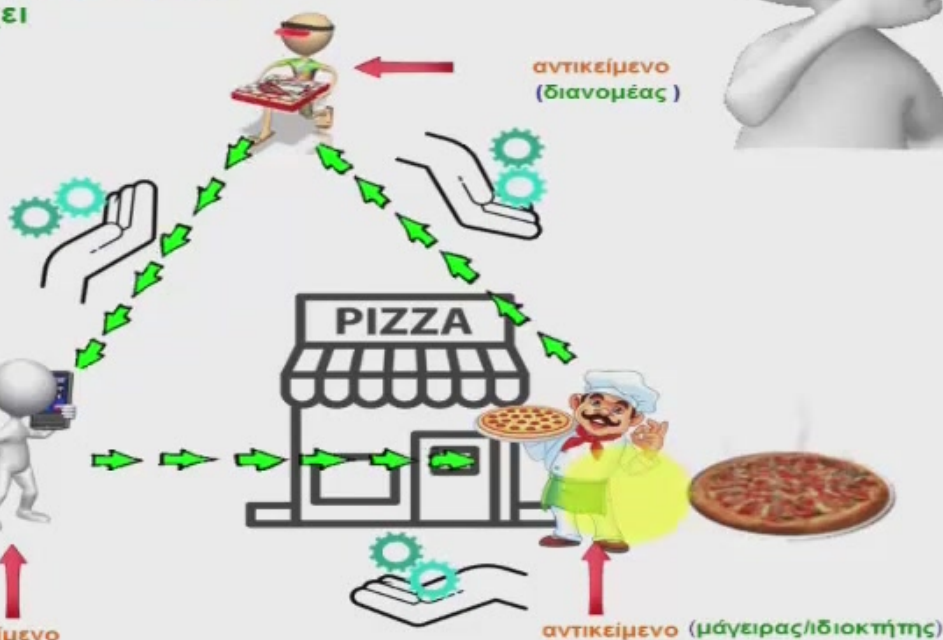
Ποιος είναι ο **δικός σας ρόλος**

στο **σενάριο** αυτό;



(Πελάτης)

αντικείμενο



αντικείμενο  
(διανομέας)

αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

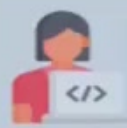


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει**

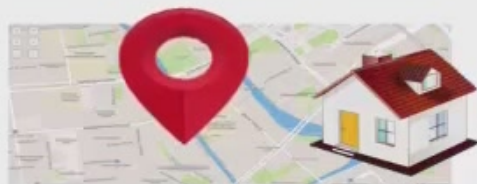
ή ο **ρόλος**

του **κ. Πέτρου**

και του **κ. Αλέξανδρου**;

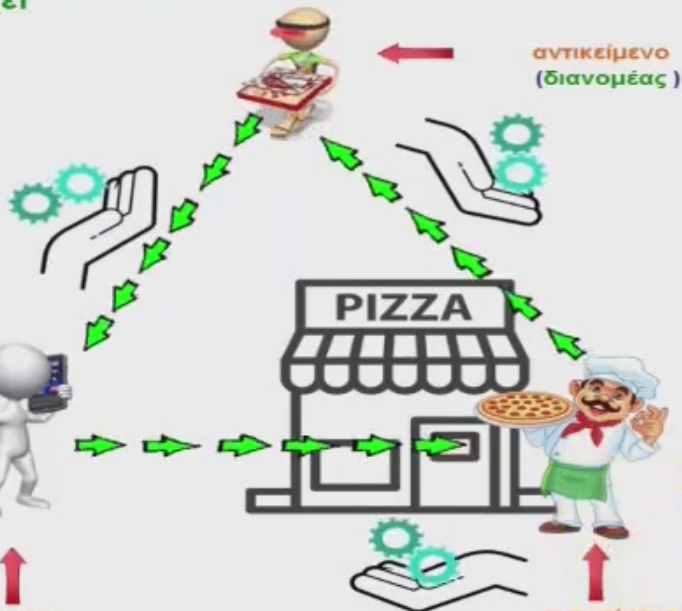
Ποιος είναι ο **δικός σας ρόλος**

στο **σενάριο** αυτό;



(Πελάτης)

αντικείμενο



αντικείμενο  
(διανομέας)

αντικείμενο (μάγειρας/διοκτήτης)



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

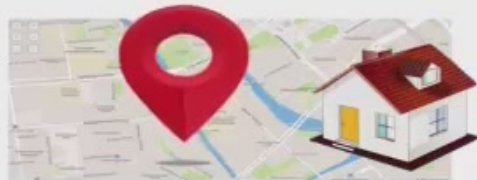
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο **παρέχει** μία **υπηρεσία** που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα. Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει** ή ο **ρόλος** του **κ. Πέτρου** και του **κ. Αλέξανδρου**; Ποιος είναι ο **δικός σας ρόλος** στο **σενάριο** αυτό;



(Πελάτης)

αντικείμενο



αντικείμενο  
(διανομέας)

αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει**

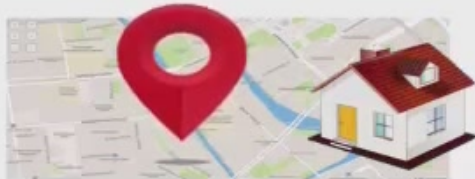
ή ο **ρόλος**

του **κ. Πέτρου**

και του **κ. Αλέξανδρου**;

Ποιος είναι ο **δικός σας ρόλος**

στο **σενάριο** αυτό;



(Πελάτης)

αντικείμενο



αντικείμενο  
(διανομέας)

αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

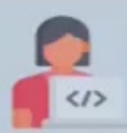


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

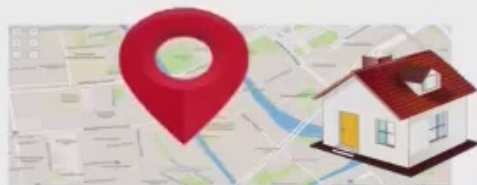
Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει**

ή ο **ρόλος**

του **κ. Πέτρου**

και του **κ. Αλέξανδρου**;

Ποιος είναι ο **δικός σας ρόλος** στο **σενάριο** αυτό;



(Πελάτης)

αντικείμενο



αντικείμενο  
(διανομέας)

αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

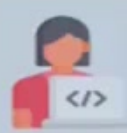


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Μπορείτε να σκεφθείτε **ποιο είναι το μήνυμα** που **απευθύνετε εσείς στον κ. Αλέξανδρο** και ο **κ.Αλέξανδρος** με τη σειρά του στον **κ. Πέτρο**;

Κάθε αντικείμενο

**παρέχει** μία **υπηρεσία**

που **χρησιμοποιείται** από τα άλλα αντικείμενα.

Ποια είναι η **υπηρεσία** που **παρέχει**

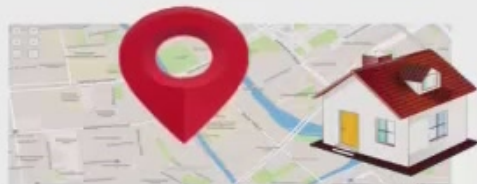
ή ο **ρόλος**

του **κ. Πέτρου**

και του **κ. Αλέξανδρου**;

Ποιος είναι ο **δικός σας ρόλος**

στο **σενάριο** αυτό;



(Πελάτης)

αντικείμενο



αντικείμενο  
(διανομέας)



αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

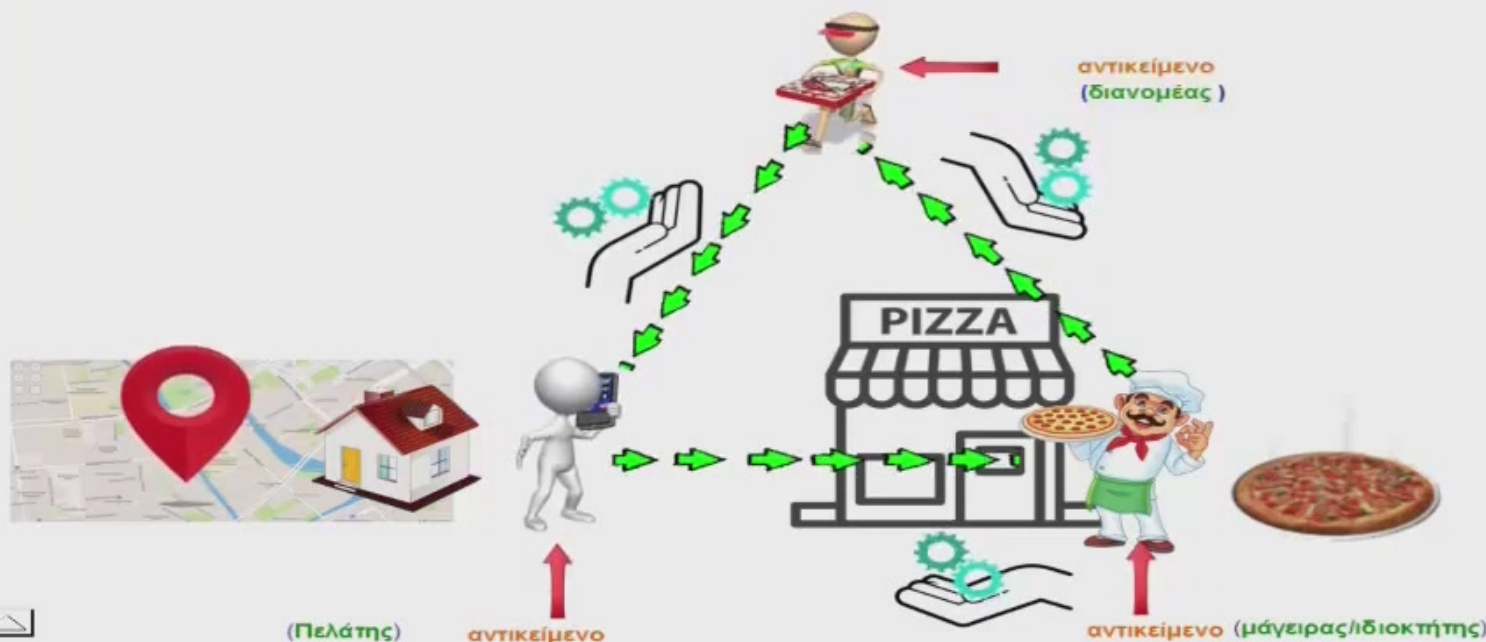
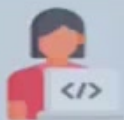
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

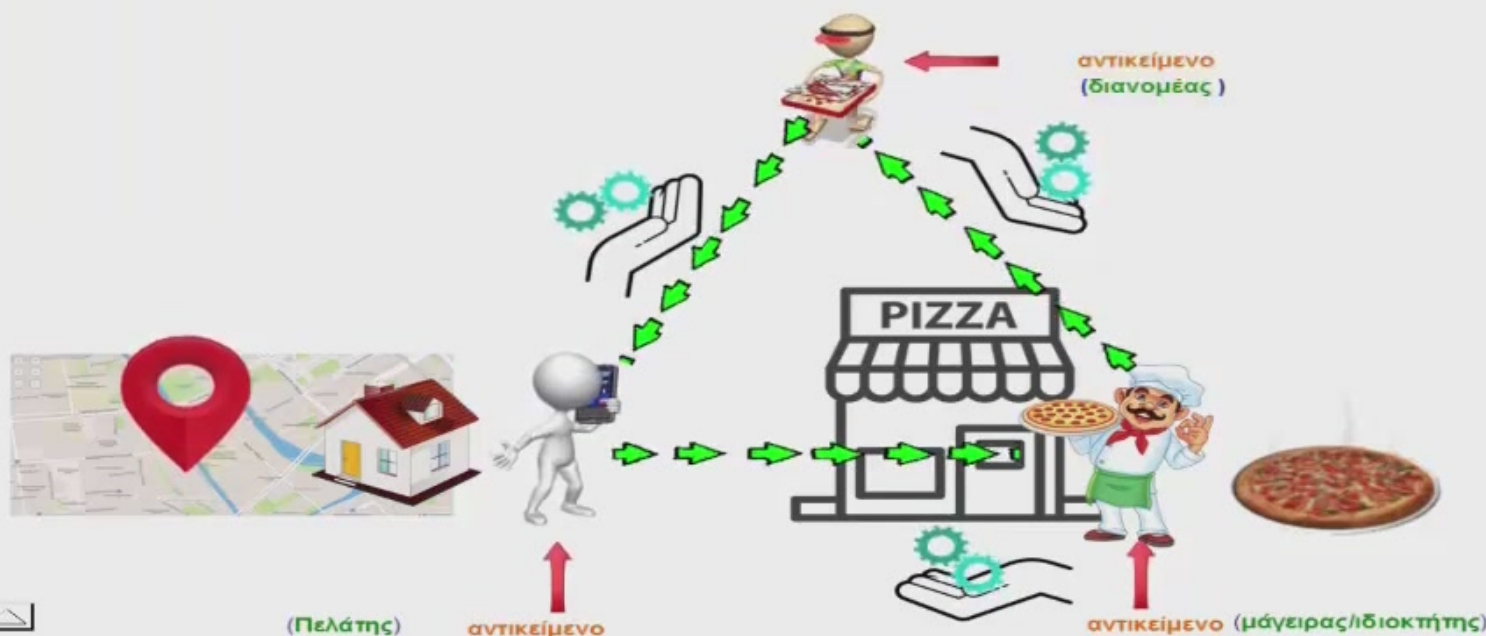
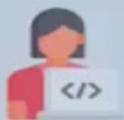
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:

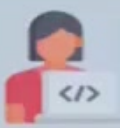


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

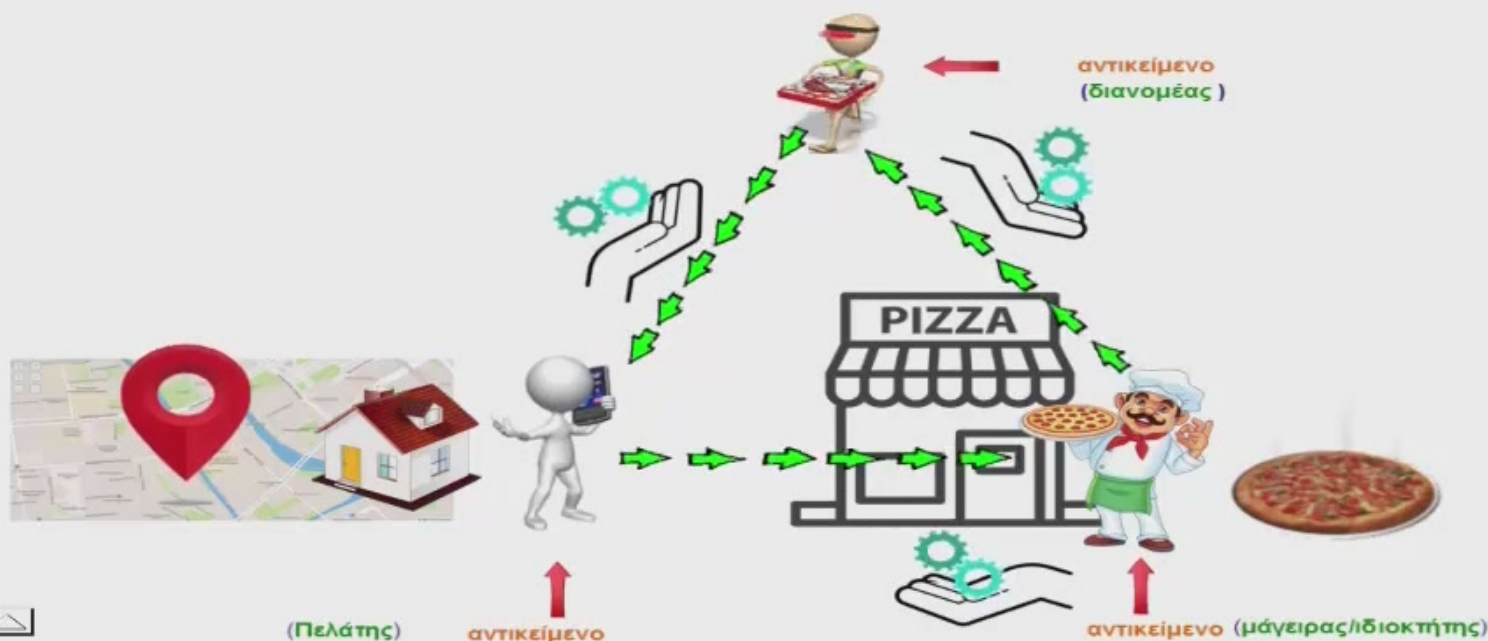
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:

- Εγώ (Πελάτης)



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

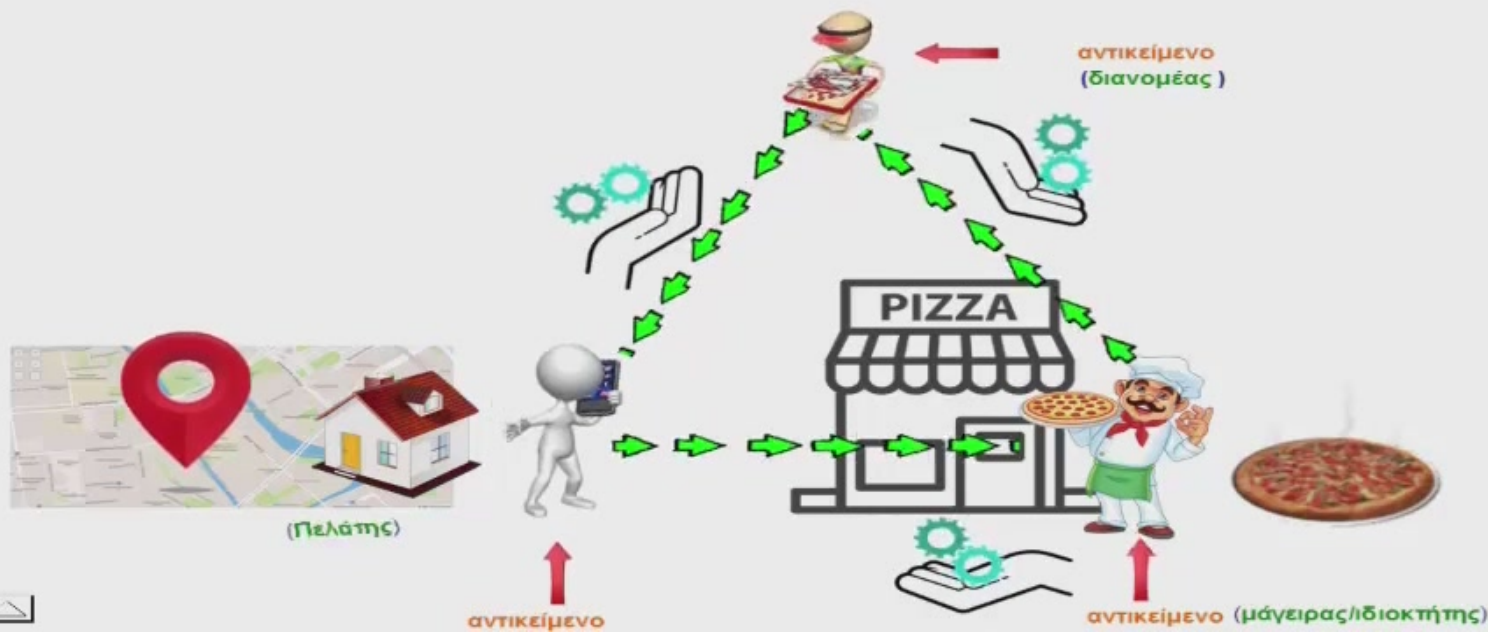
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:

- **Εγώ (Πελάτης)**



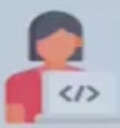


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

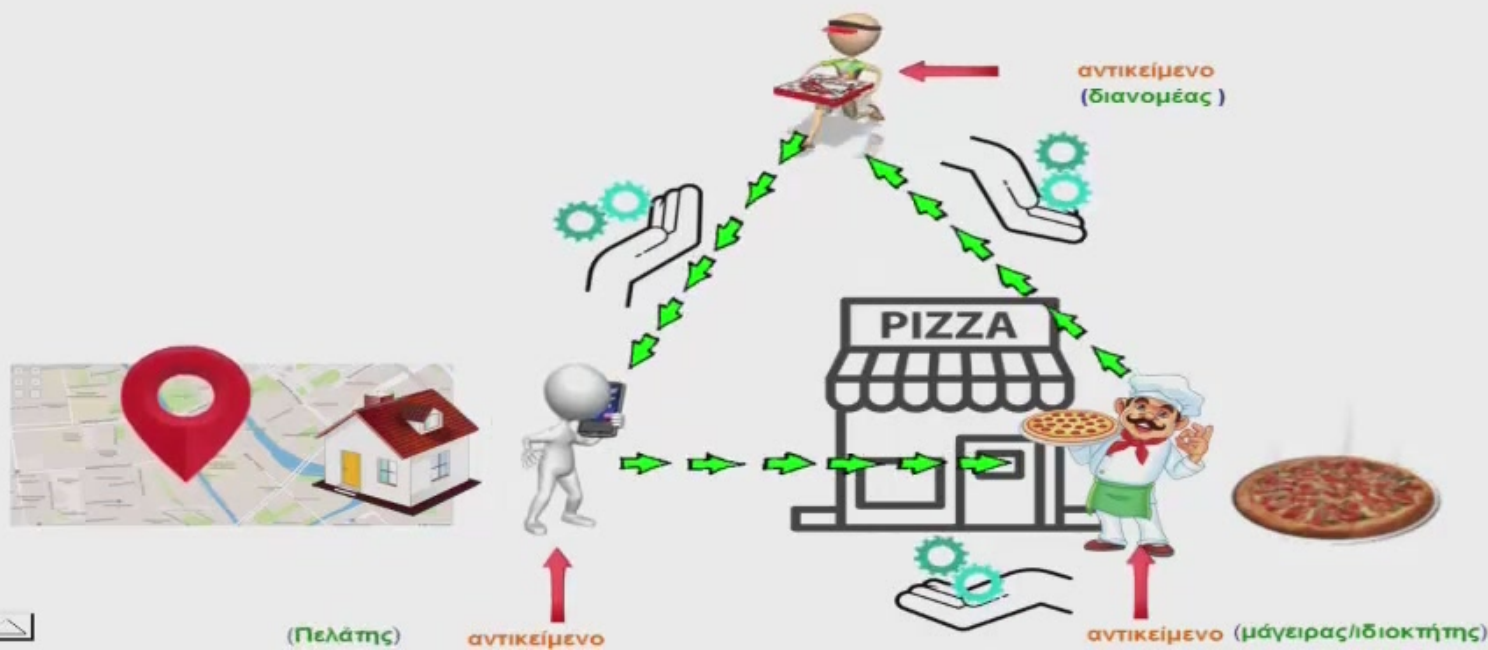
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:

- **Εγώ (Πελάτης)**



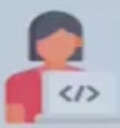


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

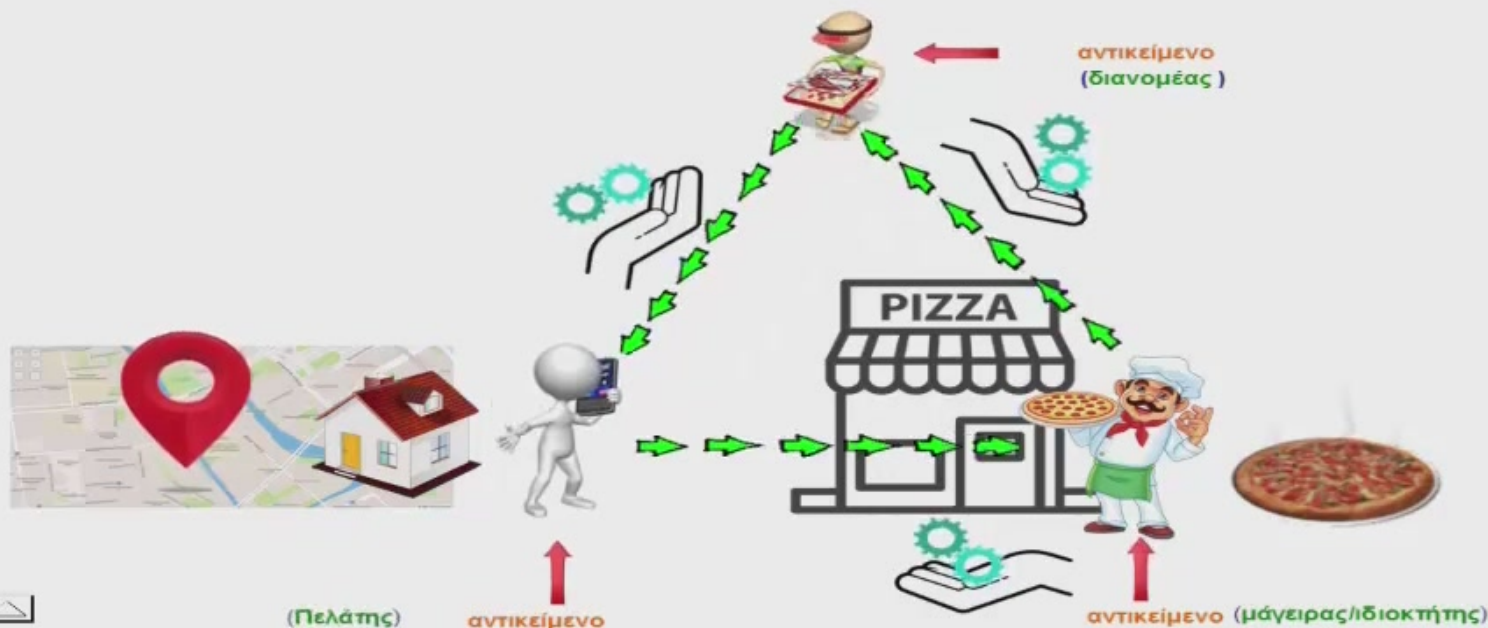


Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:

- **Εγώ (Πελάτης)**
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)**

ΕΓΩ (Πελάτης)

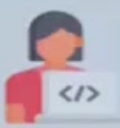


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

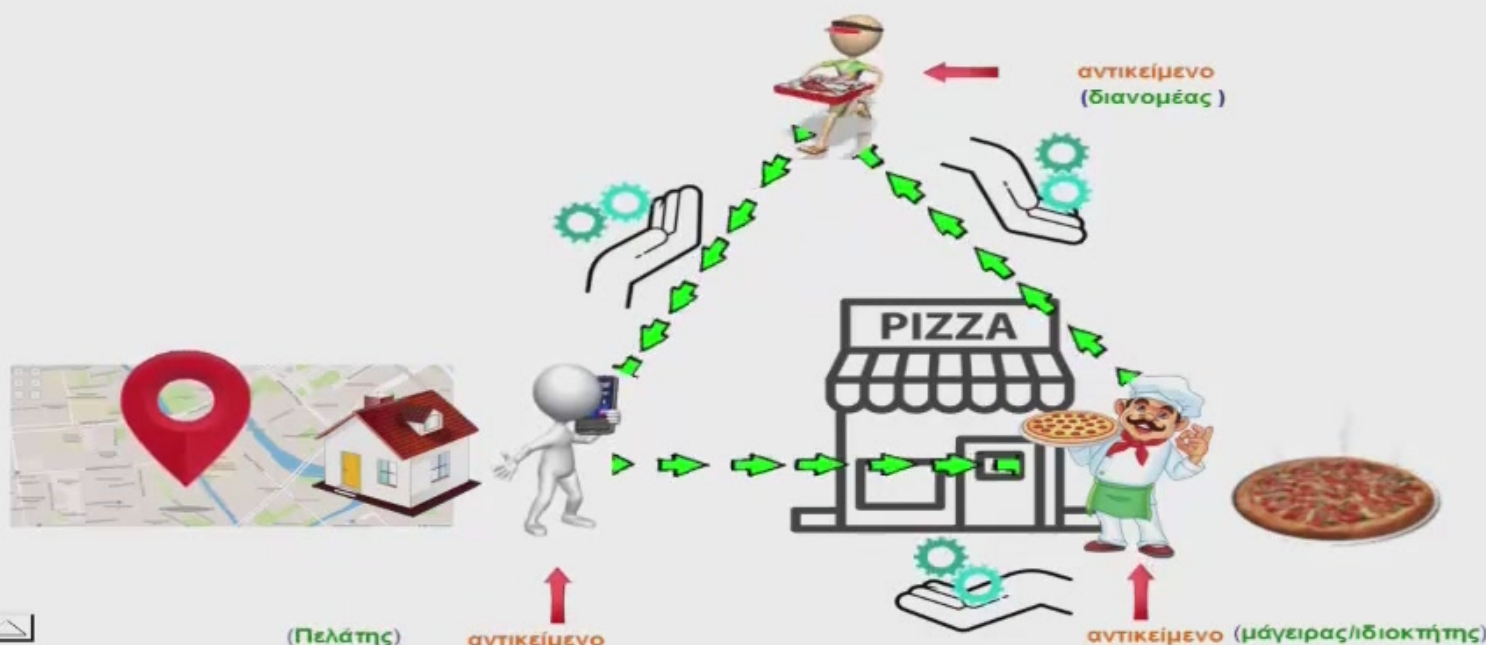


Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:

- **Εγώ (Πελάτης)**
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)**

ΕΓΩ (Πελάτης)

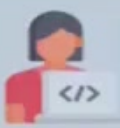


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

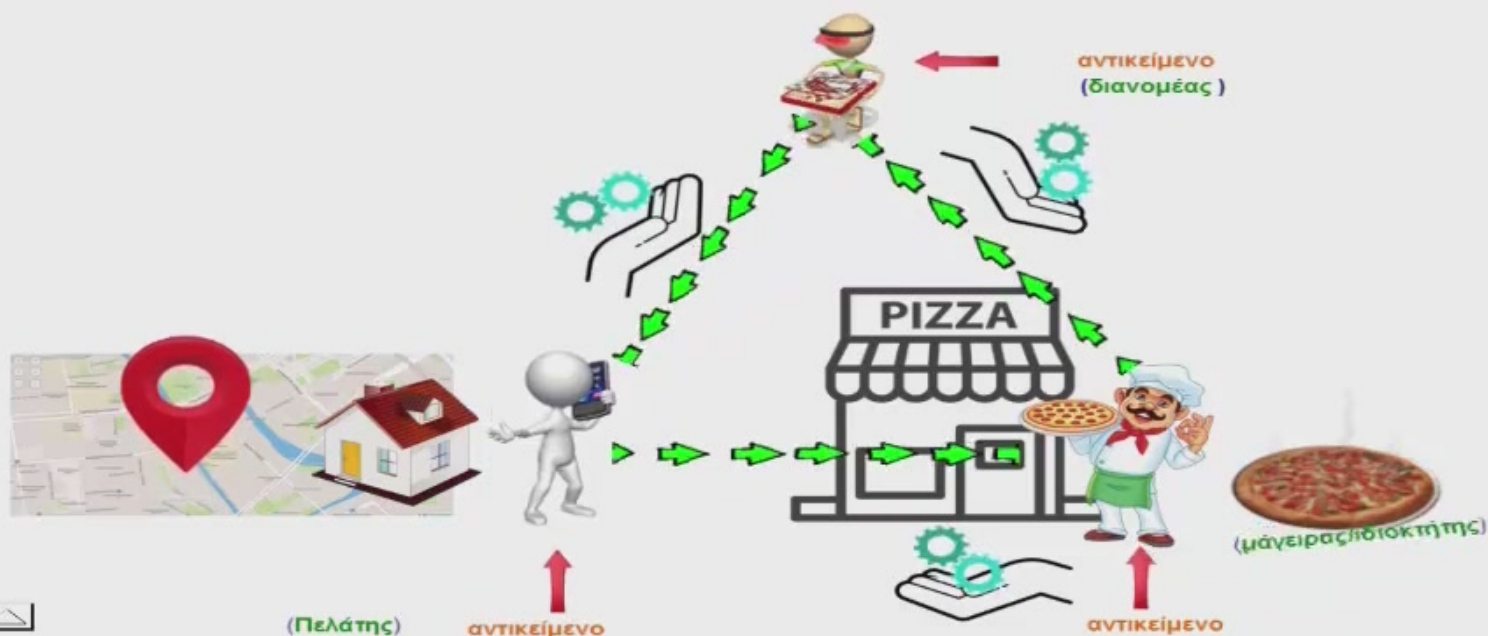


Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

- **Εγώ (Πελάτης)**
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)**

ΕΓΩ (Πελάτης)



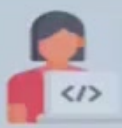


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

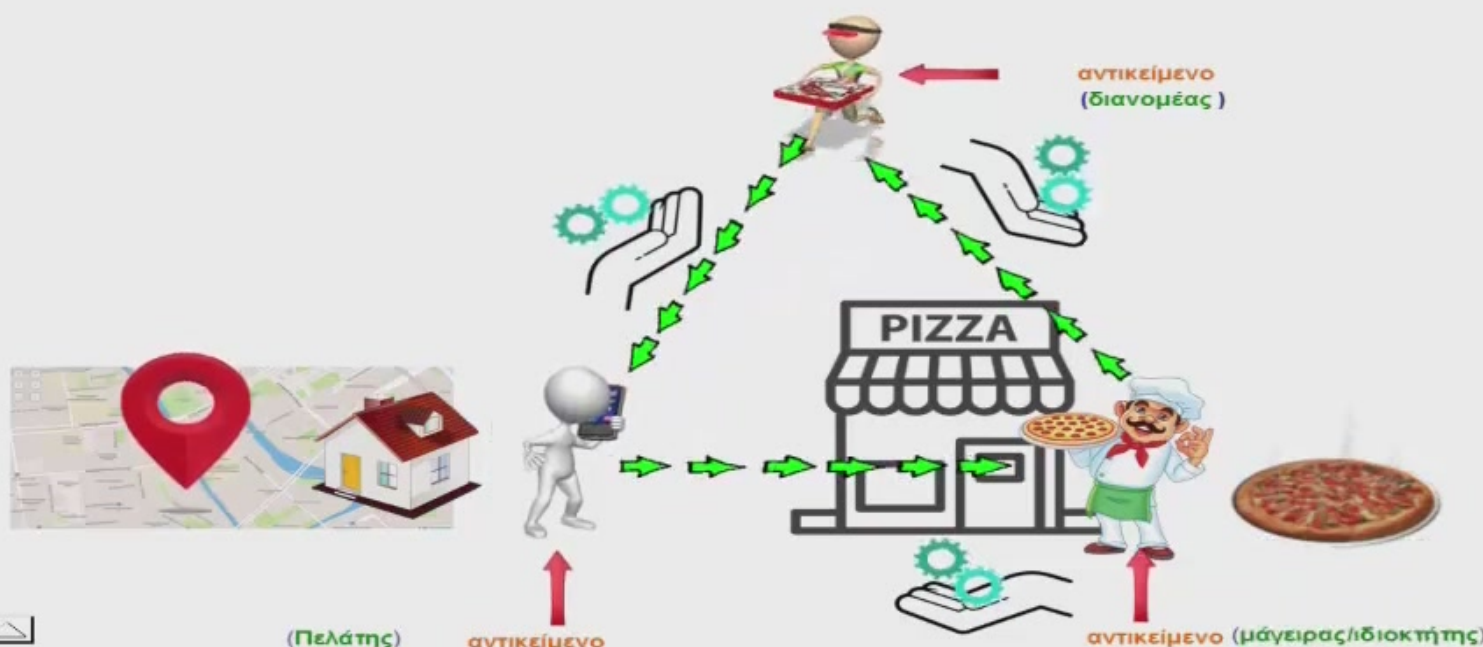


##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

- **Εγώ (Πελάτης)**
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)**

ΕΓΩ (Πελάτης)



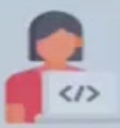


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



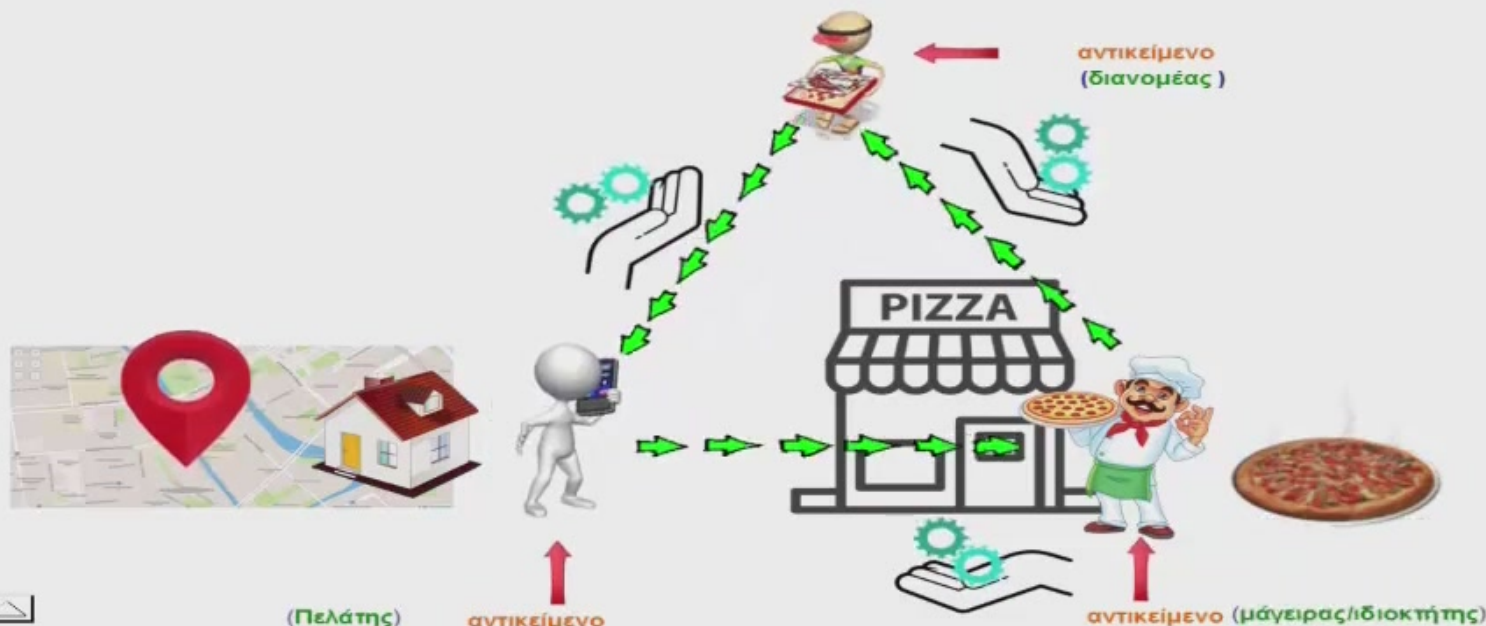
##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

- **Εγώ (Πελάτης)**
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)**
- **Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)**

ΕΓΩ (Πελάτης)

Αλέξανδρος (Pizzero)

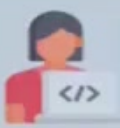


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



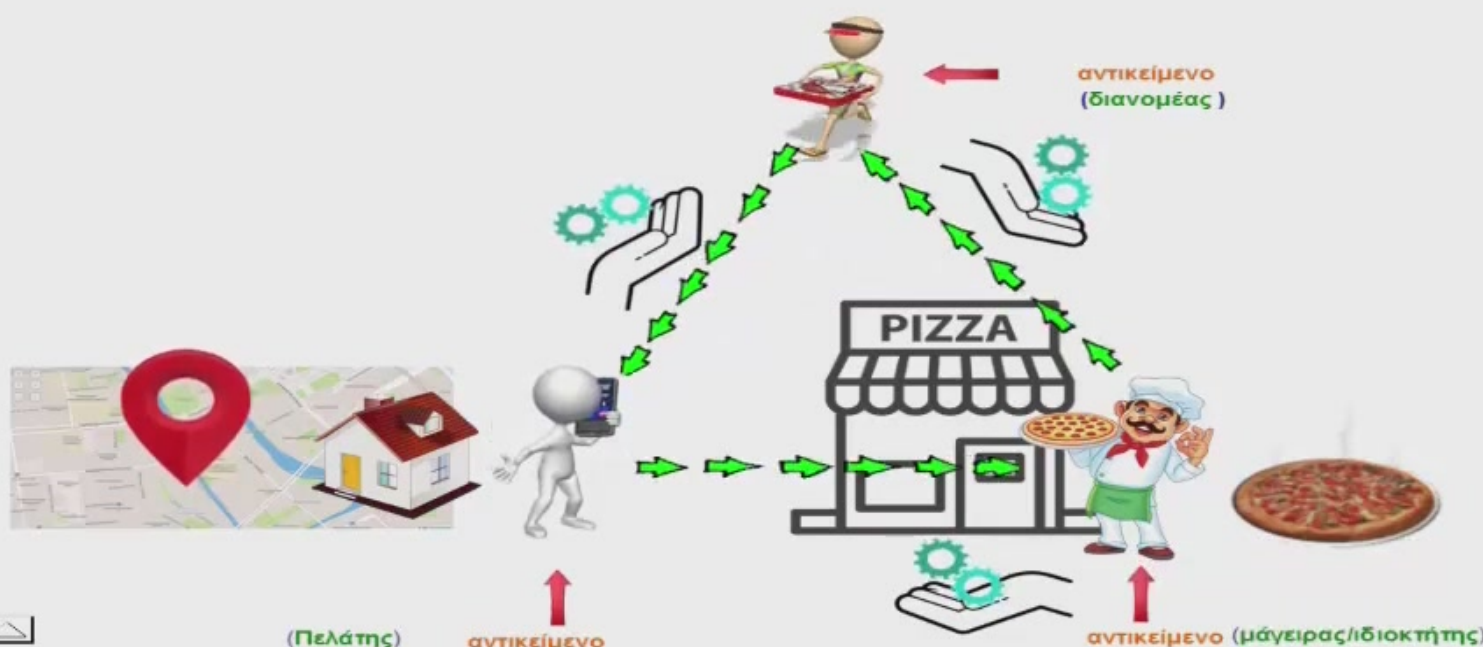
##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

- **Εγώ (Πελάτης)**
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)**
- **Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)**

ΕΓΩ (Πελάτης)

Αλέξανδρος (Pizzero)

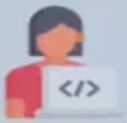


## ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

#### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

## Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



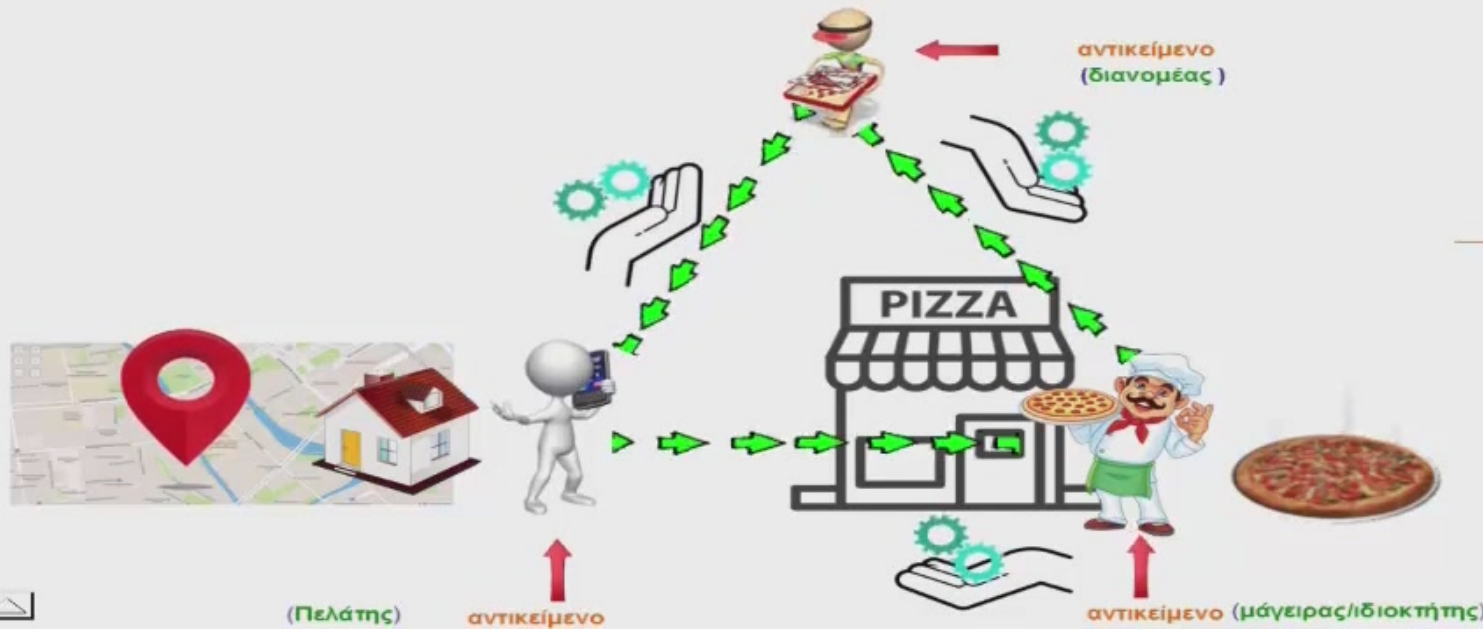
### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:

- **Εγώ** (Πελατής)
- **Αλέξανδρος** (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- **Πέτρος** (Διανομέας Πίτσας)

|     |           |
|-----|-----------|
| ΕΓΩ | (Πελάτης) |
|-----|-----------|

Αλέξανδρος (Pizzero)



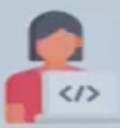


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

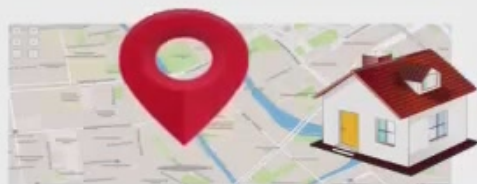
- **Εγώ (Πελάτης)**
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)**
- **Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)**

Το **μήνυμα** που απ

ΕΓΩ (Πελάτης)

Αλέξανδρος (Pizzero)

Πέτρος (Ταχυμεταφορέας)



(Πελάτης)

αντικείμενο

αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)



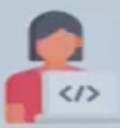


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

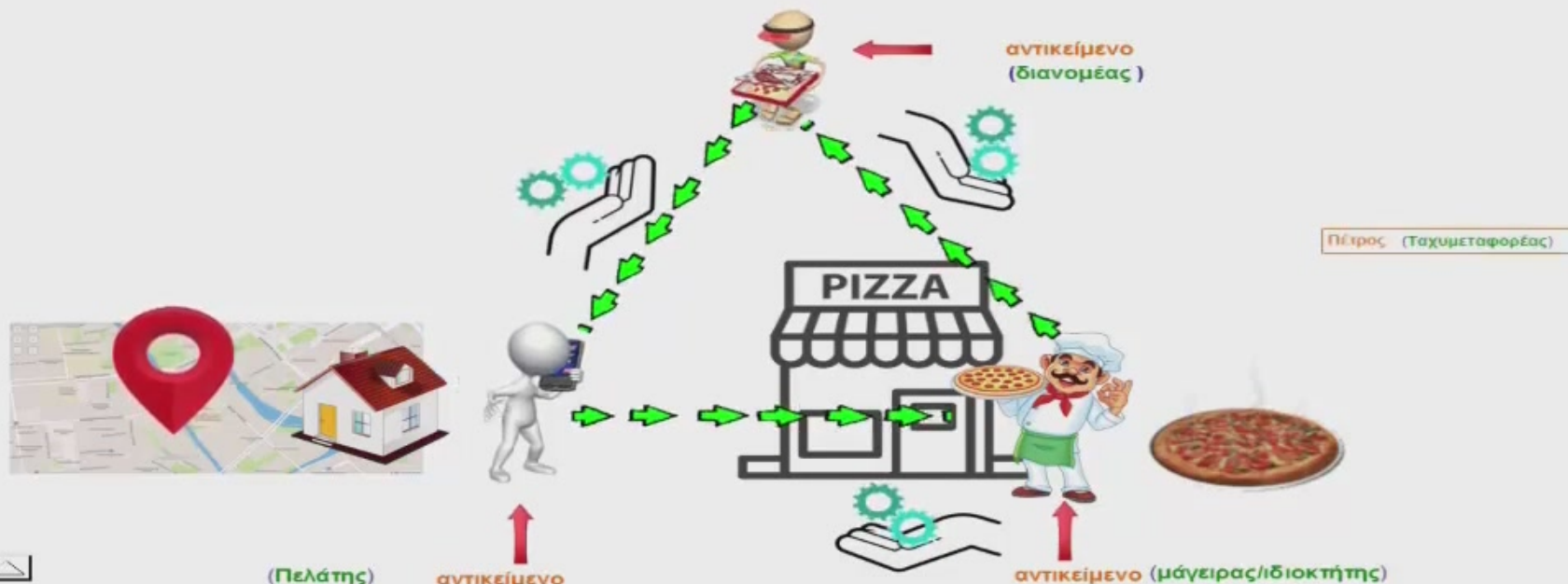
Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

- **Εγώ (Πελάτης)**
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)**
- **Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)**

Το **μήνυμα** που απευθύνω **εγώ** στον κ. **Αλέξανδρο**

ΕΓΩ (Πελάτης)

Αλέξανδρος (Pizzero)

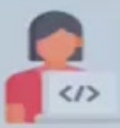


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



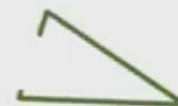
##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

- **Εγώ** (Πελάτης)
- **Αλέξανδρος** (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- **Πέτρος** (Διανομέας Πίτσας)

Το **μήνυμα** που απευθύνω **εγώ** στον κ. **Αλέξανδρο**

ΕΓΩ (Πελάτης)



Αλέξανδρος (Pizzero)



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

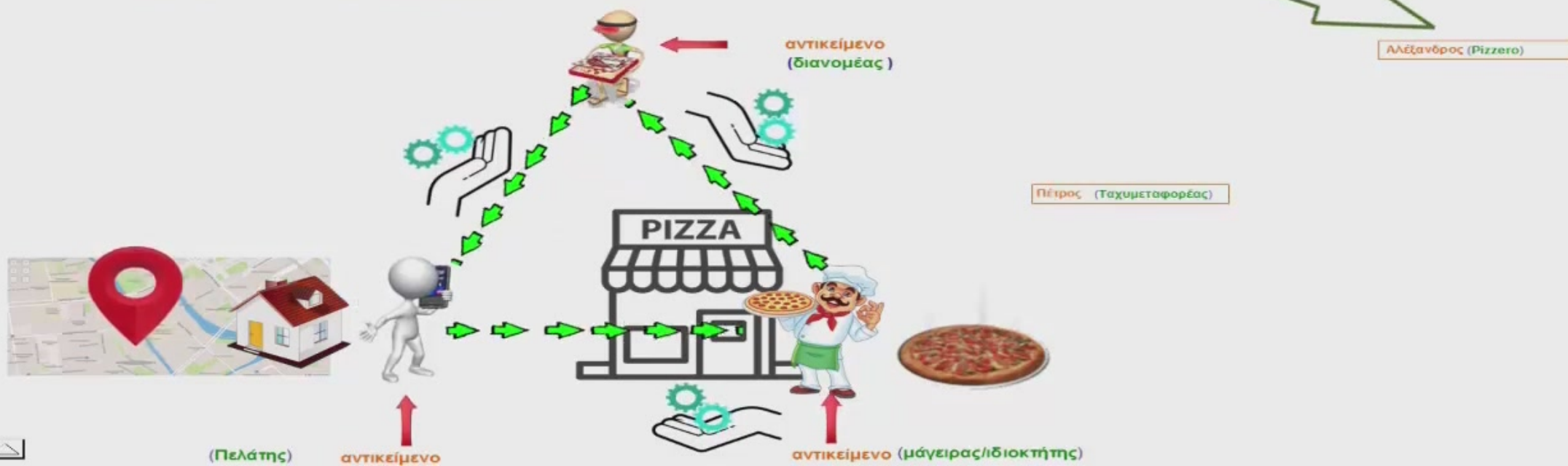


##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

- **Εγώ** (Πελάτης)
- **Αλέξανδρος** (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- **Πέτρος** (Διανομέας Πίτσας)

Το **μήνυμα** που απευθύνω **εγώ** στον **κ. Αλέξανδρο** είναι η **παρασκευή** της πίτσας



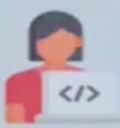


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

- **Εγώ (Πελάτης)**
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)**
- **Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)**

Το **μήνυμα** που απευθύνω **εγώ** στον κ. **Αλέξανδρο** είναι η **παρασκευή** της πίτσας (ή αλλιώς παραγγελία πίττα)



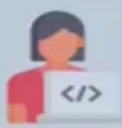


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

- **Εγώ** (Πελάτης)
- **Αλέξανδρος** (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- **Πέτρος** (Διανομέας Πίτσας)

Το **μήνυμα** που απευθύνω **εγώ** στον κ. **Αλέξανδρο** είναι η **παρασκευή** της πίτσας (ή αλλιώς παραγγελία πίτσας)

Κ

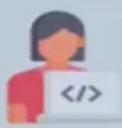


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

- **Εγώ** (Πελάτης)
- **Αλέξανδρος** (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- **Πέτρος** (Διανομέας Πίτσας)

Το **μήνυμα** που απευθύνω **εγώ** στον κ. **Αλέξανδρο** είναι η **παρασκευή** της πίτσας (ή αλλιώς παραγγελία πίτσας) και ο κ. **Αλέξανδρος**



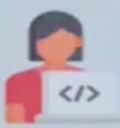


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

- **Εγώ** (Πελάτης)
- **Αλέξανδρος** (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- **Πέτρος** (Διανομέας Πίτσας)

Το **μήνυμα** που απευθύνω **εγώ** στον κ. **Αλέξανδρο** είναι η **παρασκευή** της πίτσας (ή αλλιώς παραγγελία πίτσας) και ο κ. **Αλέξανδρος** το **μήνυμα** που απευθύνει με

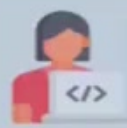


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

- **Εγώ** (Πελάτης)
- **Αλέξανδρος** (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- **Πέτρος** (Διανομέας Πίτσας)

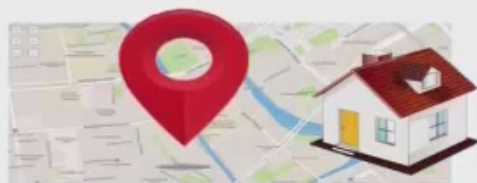
Το **μήνυμα** που απευθύνω **εγώ** στον κ. **Αλέξανδρο** είναι η **παρασκευή** της πίτσας (ή αλλιώς παραγγελία πίτσας) και ο κ. **Αλέξανδρος** το **μήνυμα** που απευθύνει με την σειρά του στ

ΕΓΩ (Πελάτης)

αντικείμενο  
(διανομέας)

Αλέξανδρος (Pizzero)

Πέτρος (Ταχυμεταφορέας)



(Πελάτης)

αντικείμενο

αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

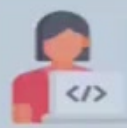


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

- **Εγώ** (Πελάτης)
- **Αλέξανδρος** (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- **Πέτρος** (Διανομέας Πίτσας)

Το **μήνυμα** που απευθύνω **εγώ** στον κ. **Αλέξανδρο**

είναι η **παρασκευή** της πίτσας  
(ή αλλιώς παραγγελία πίτσας)

και ο κ. **Αλέξανδρος**

το **μήνυμα** που απευθύνει με  
την σειρά του στο κ. **Πέτρο**  
είναι η **παράδοση**

ΕΓΩ (Πελάτης)

Αλέξανδρος (Pizzero)

Πέτρος (Ταχυμεταφορέας)

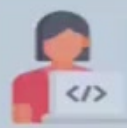


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

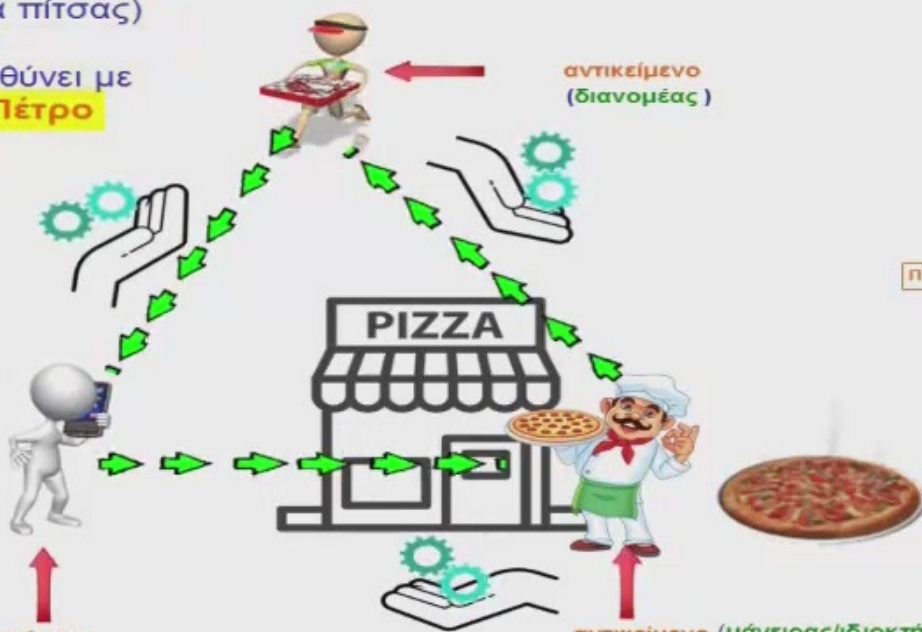
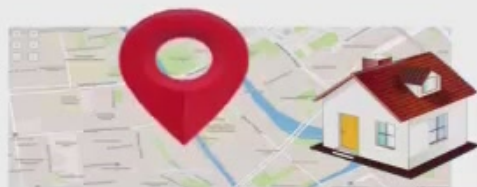


##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

- **Εγώ** (Πελάτης)
- **Αλέξανδρος** (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- **Πέτρος** (Διανομέας Πίτσας)

Το **μήνυμα** που απευθύνω **εγώ** στον κ. **Αλέξανδρο** είναι η **παρασκευή** της πίτσας (ή αλλιώς παραγγελία πίτσας) και ο κ. **Αλέξανδρος** το **μήνυμα** που απευθύνει με την σειρά του στο κ. **Πέτρο** είναι η **παράδοση** της πίτσας.



ΕΓΩ (Πελάτης)

αντικείμενο  
(διανομέας)

Αλέξανδρος (Pizzero)

Πέτρος (Ταχυμεταφορέας)

(Πελάτης)

αντικείμενο

αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

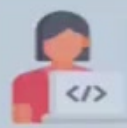


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον **ρόλο** τους στο συγκεκριμένο **σενάριο** είναι:

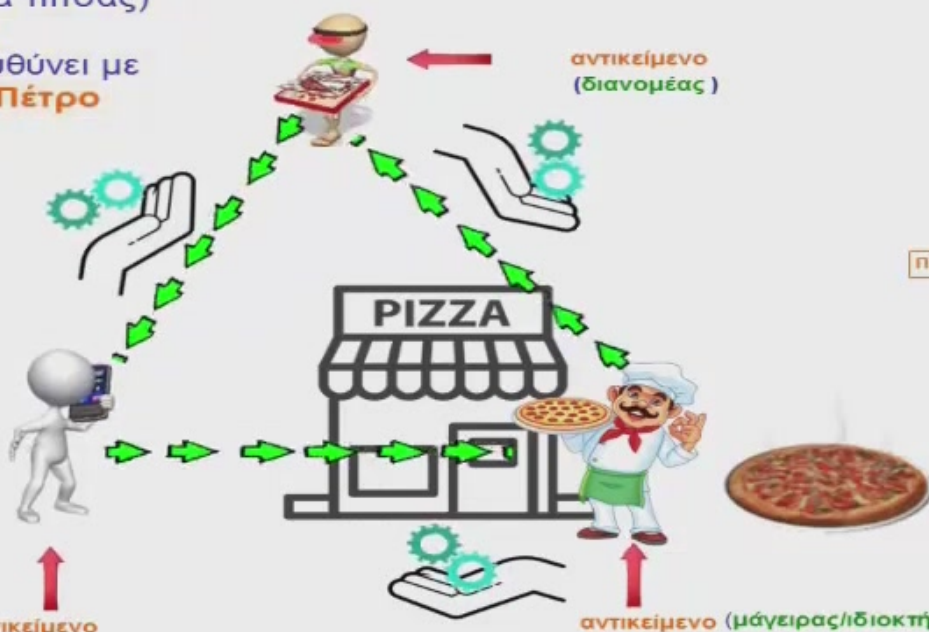
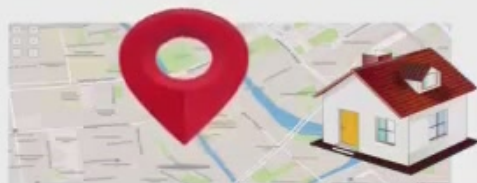
- **Εγώ** (Πελάτης)
- **Αλέξανδρος** (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- **Πέτρος** (Διανομέας Πίτσας)

Το **μήνυμα** που απευθύνω **εγώ** στον κ. **Αλέξανδρο** είναι η **παρασκευή** της πίτσας (ή αλλιώς παραγγελία πίτσας) και ο κ. **Αλέξανδρος** το **μήνυμα** που απευθύνει με την σειρά του στο κ. **Πέτρο** είναι η **παράδοση** της πίτσας.

ΕΓΩ (Πελάτης)

Αλέξανδρος (Pizzero)

Πέτρος (Ταχυμεταφορέας)



(Πελάτης)

αντικείμενο

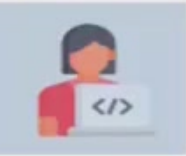
αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

## ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

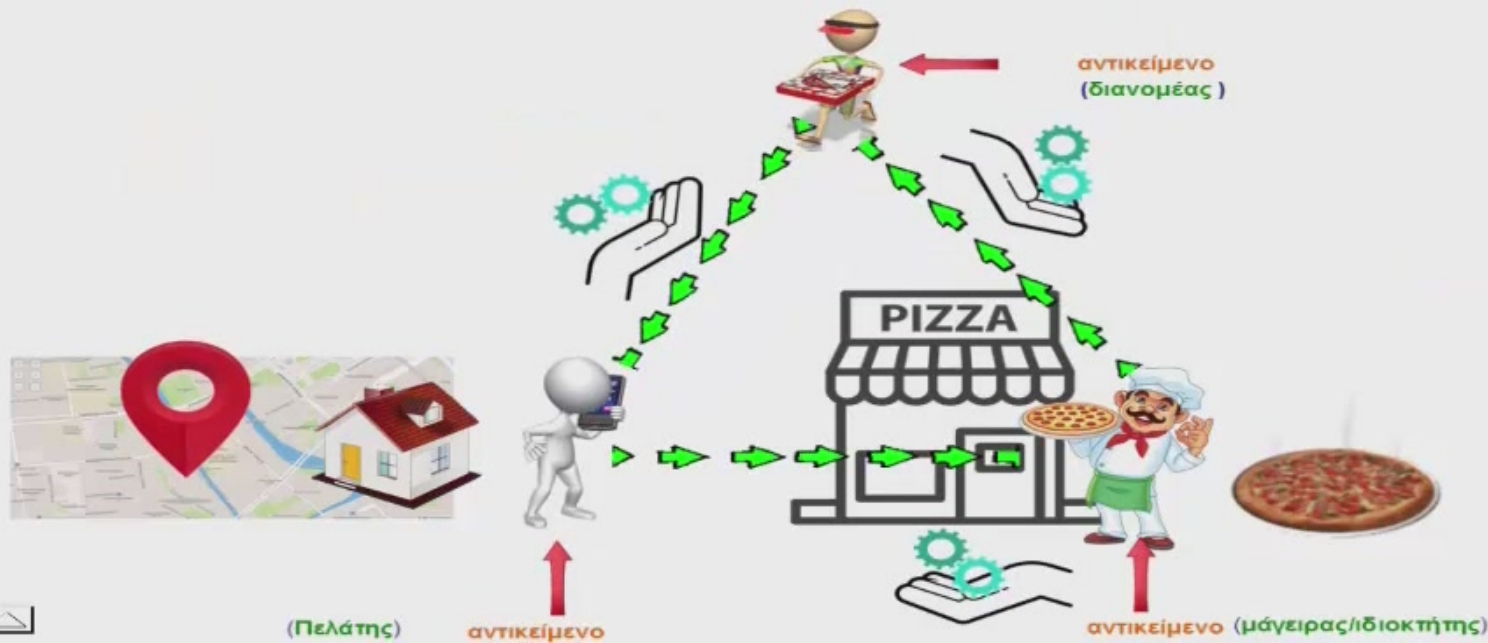
#### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

## Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Παρατηρήστε ότι το παραπάνω **πρόβλημα**, να φάτε π



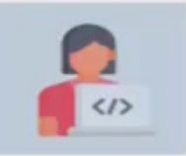


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

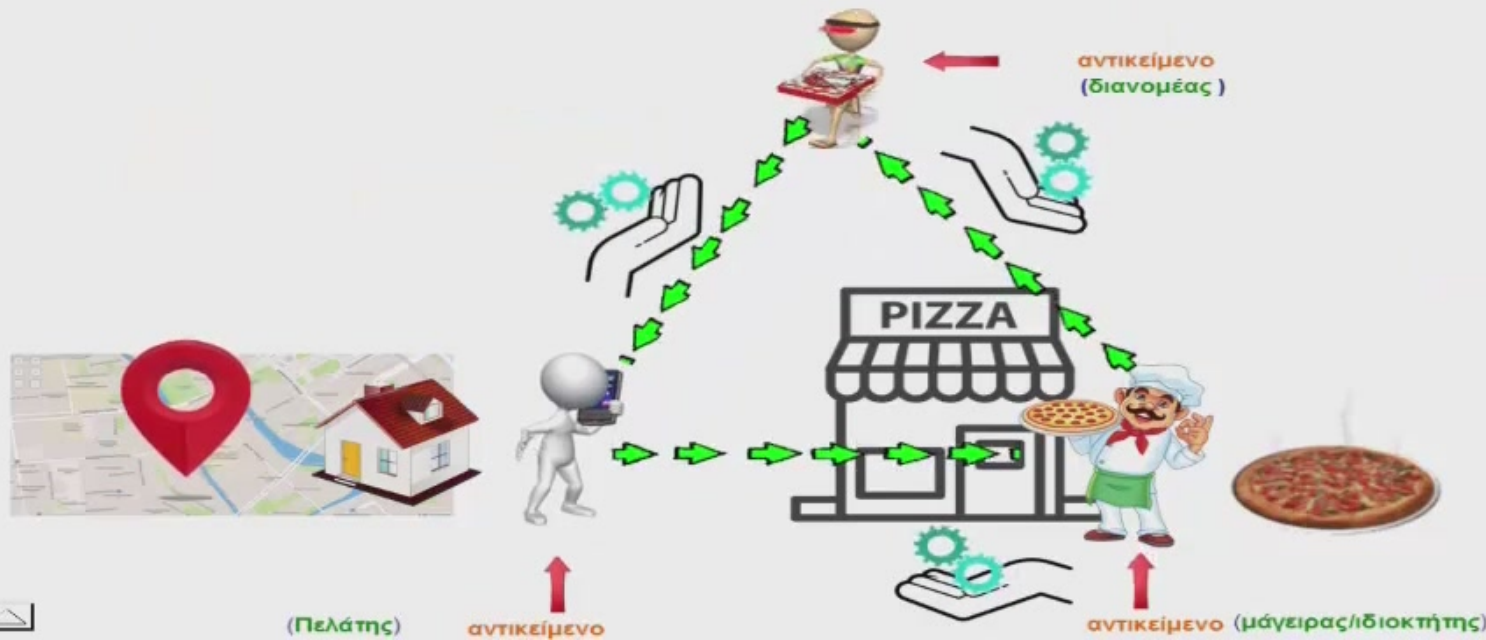
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Παρατηρήστε ότι το παραπάνω **πρόβλημα**, να φάτε πίτσα, **επιλύθηκε** με την ε

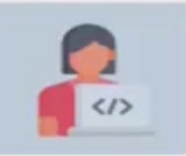


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

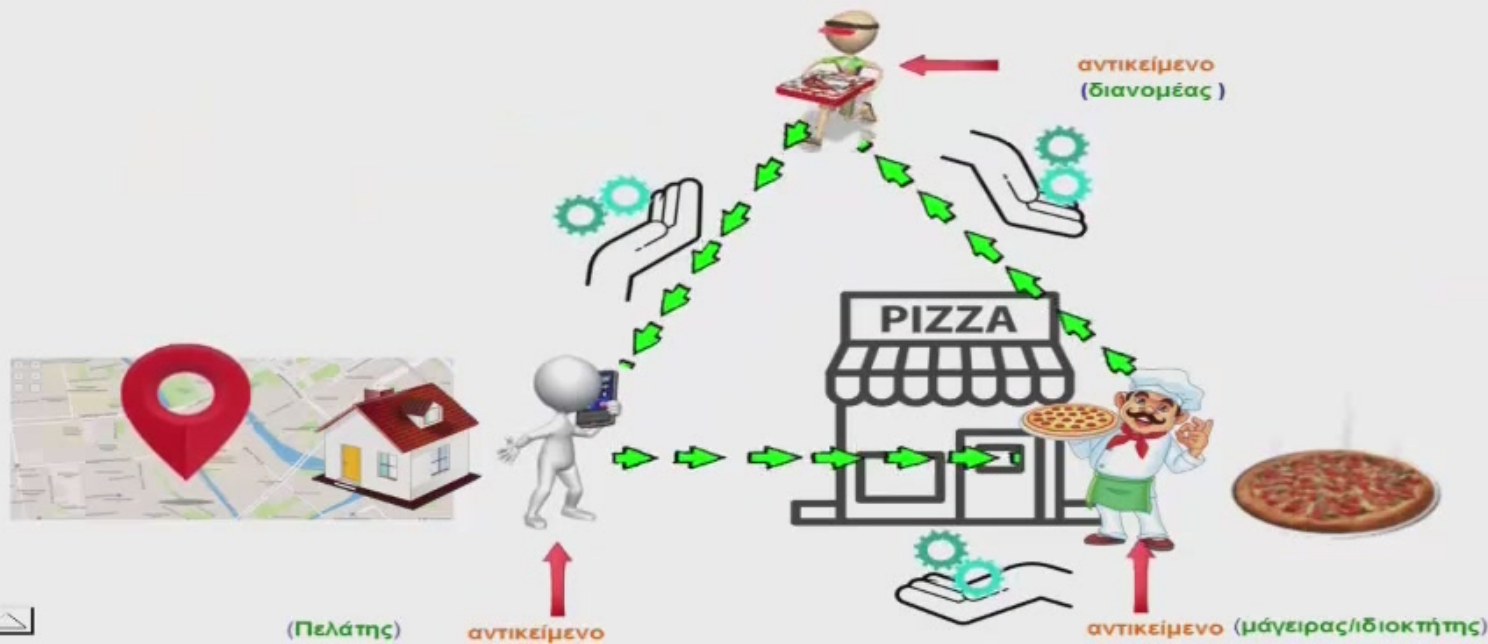
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Παρατηρήστε ότι το παραπάνω **πρόβλημα**, να φάτε πίτσα, **επιλύθηκε** με την **εξεύρεση** ενός **κατάλληλου ατόμου**, του **κ. Αλέξανδρου**,



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

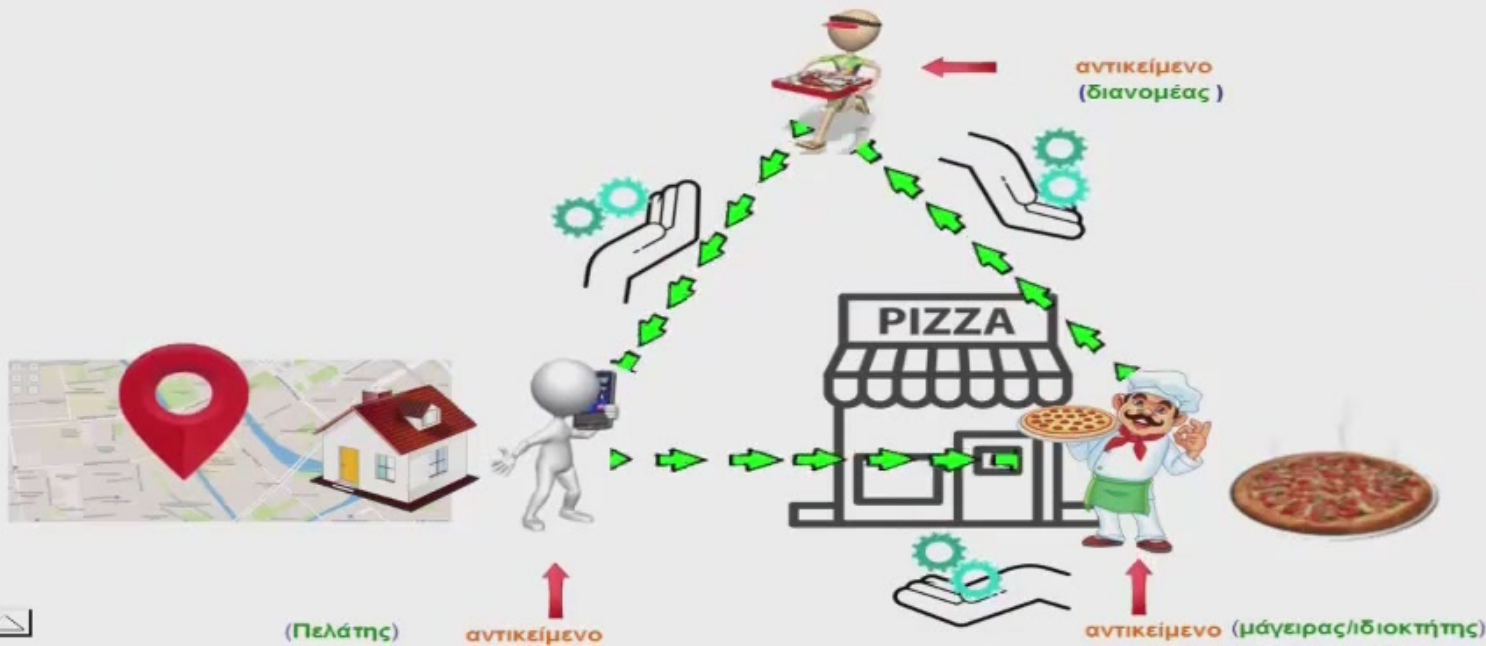
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Παρατηρήστε ότι το παραπάνω **πρόβλημα**, να φάτε πίτσα, **επιλύθηκε** με την **εξεύρεση** ενός κατάλληλου ατόμου, του **κ. Αλέξανδρου**,



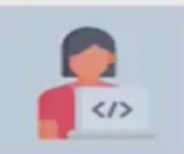


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

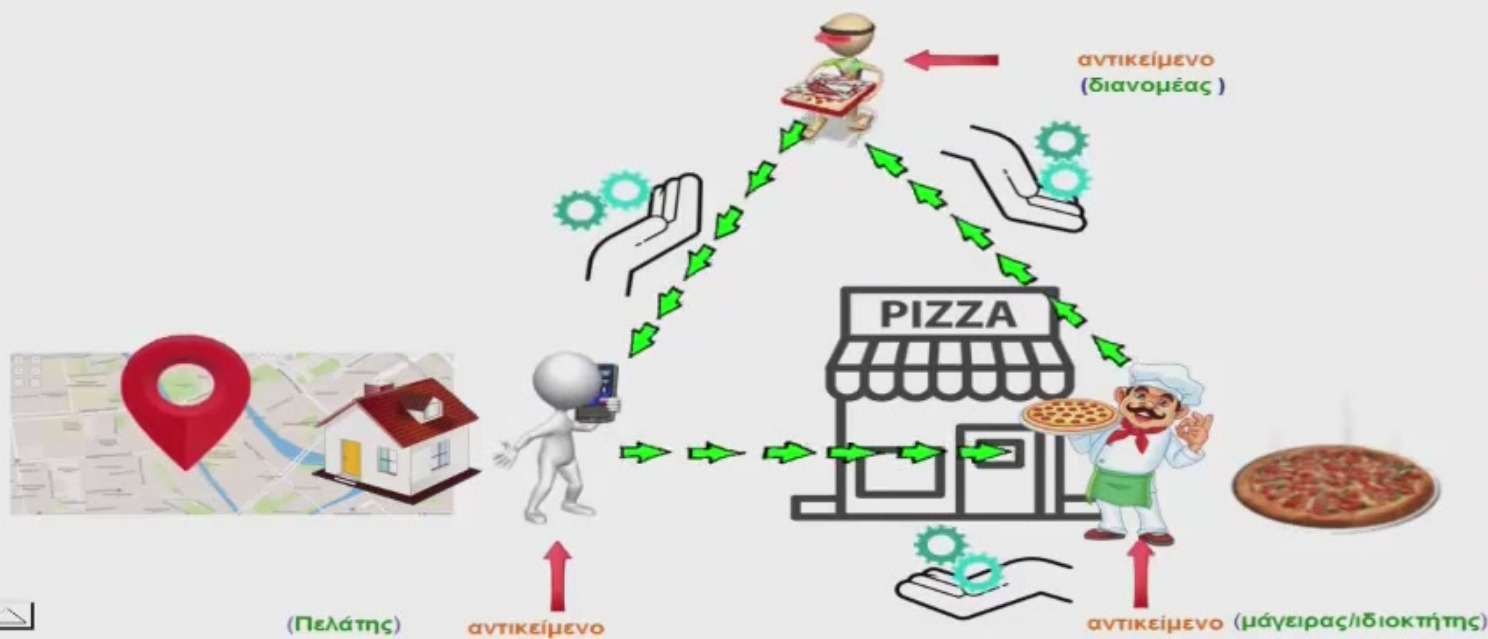
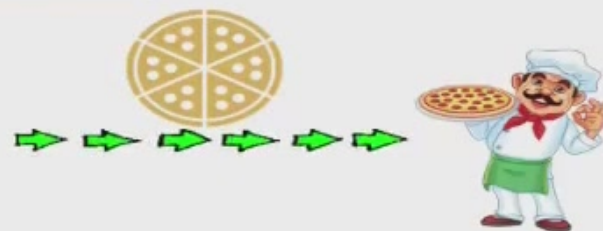
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Παρατηρήστε ότι το παραπάνω **πρόβλημα**, να φάτε πίτσα, **επιλύθηκε** με την **εξεύρεση** ενός **κατάλληλου ατόμου**, του **κ. Αλέξανδρου**, στον οποίο **διαβιβάσατε ένα μήνυμα** με το αίτημά σας.

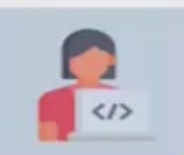




## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

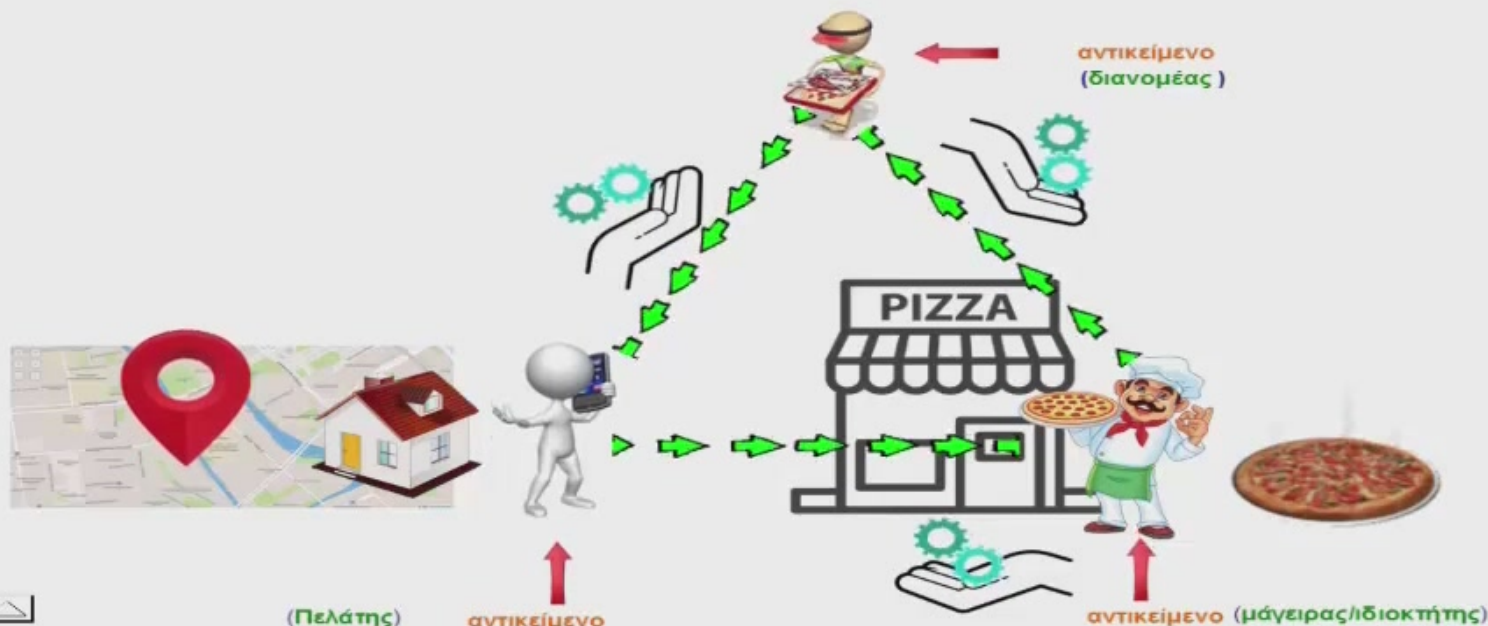
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Παρατηρήστε ότι το παραπάνω **πρόβλημα**, να φάτε πίτσα, **επιλύθηκε** με την **εξεύρεση** ενός **κατάλληλου ατόμου**, του **κ. Αλέξανδρου**, στον οποίο **διαβιβάσατε ένα μήνυμα** με το αίτημά σας.

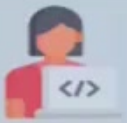


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

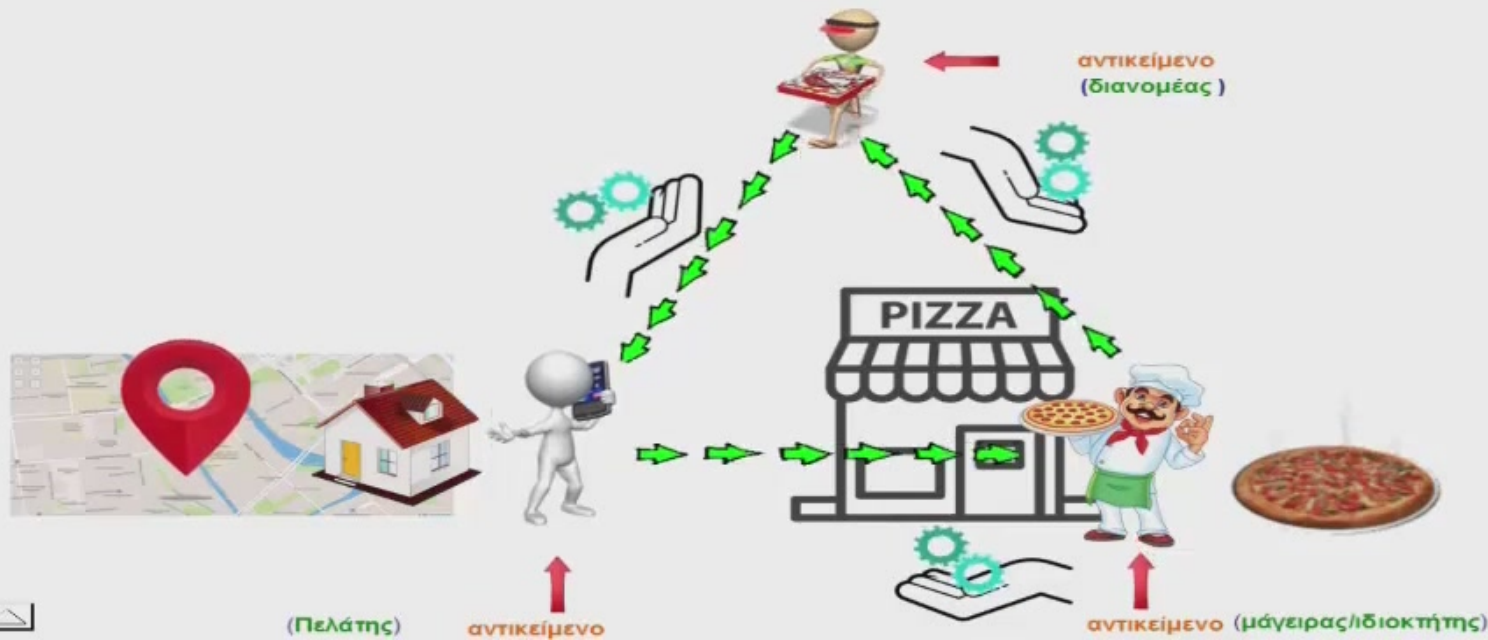
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Παρατηρήστε ότι το παραπάνω **πρόβλημα**, να φάτε πίτσα, **επιλύθηκε** με την **εξεύρεση** ενός **κατάλληλου ατόμου**, του **κ. Αλέξανδρου**, στον οποίο **διαβιβάσατε ένα μήνυμα** με το αίτημά σας.

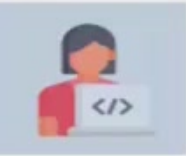


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

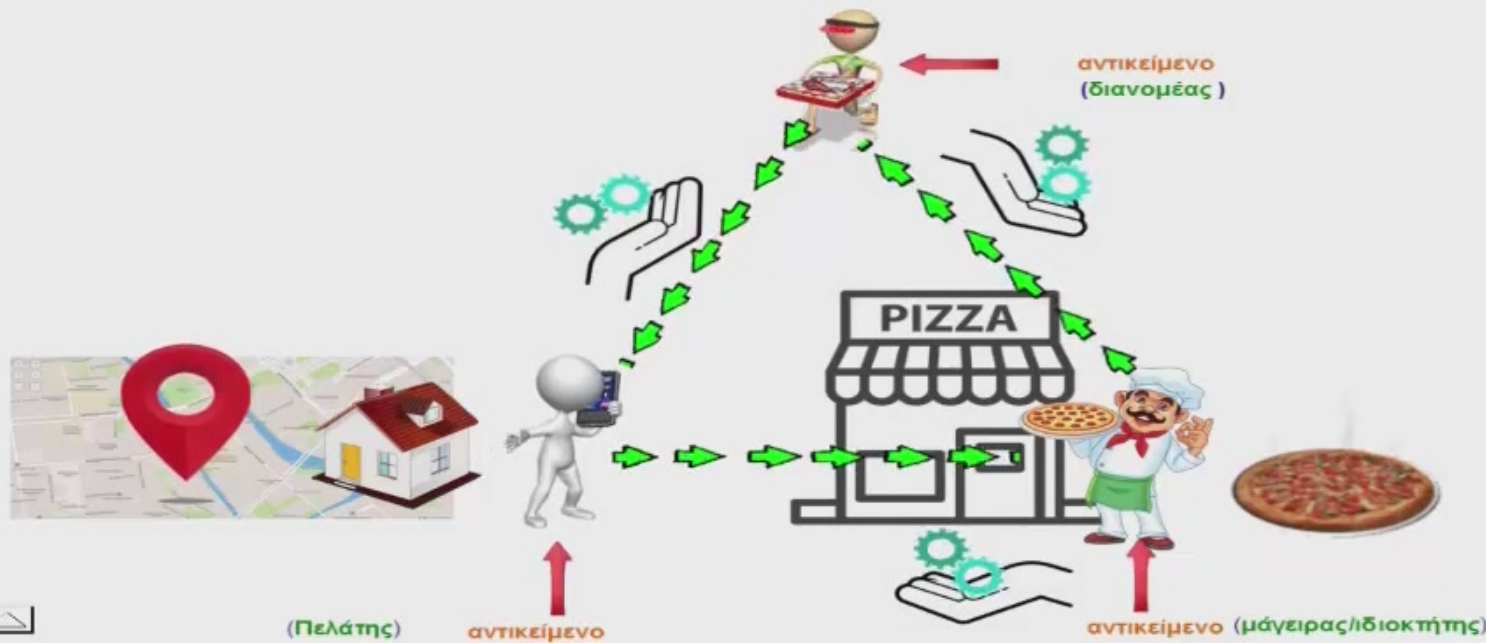
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Παρατηρήστε ότι το παραπάνω **πρόβλημα**, να φάτε πίτσα, **επιλύθηκε** με την **εξεύρεση** ενός **κατάλληλου ατόμου**, του **κ. Αλέξανδρου**, στον οποίο **διαβιβάσατε ένα μήνυμα** με το αίτημά σας.





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

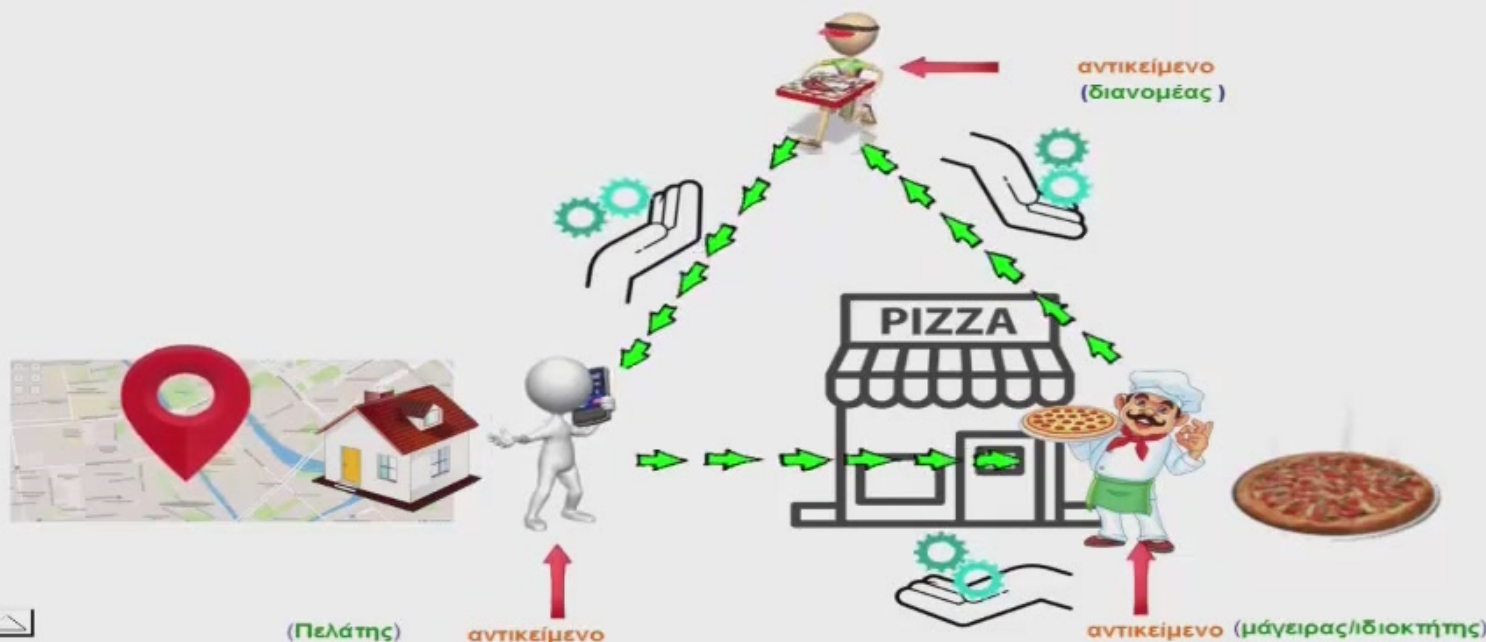
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Ο κ. Αλέξανδρος **είχ**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

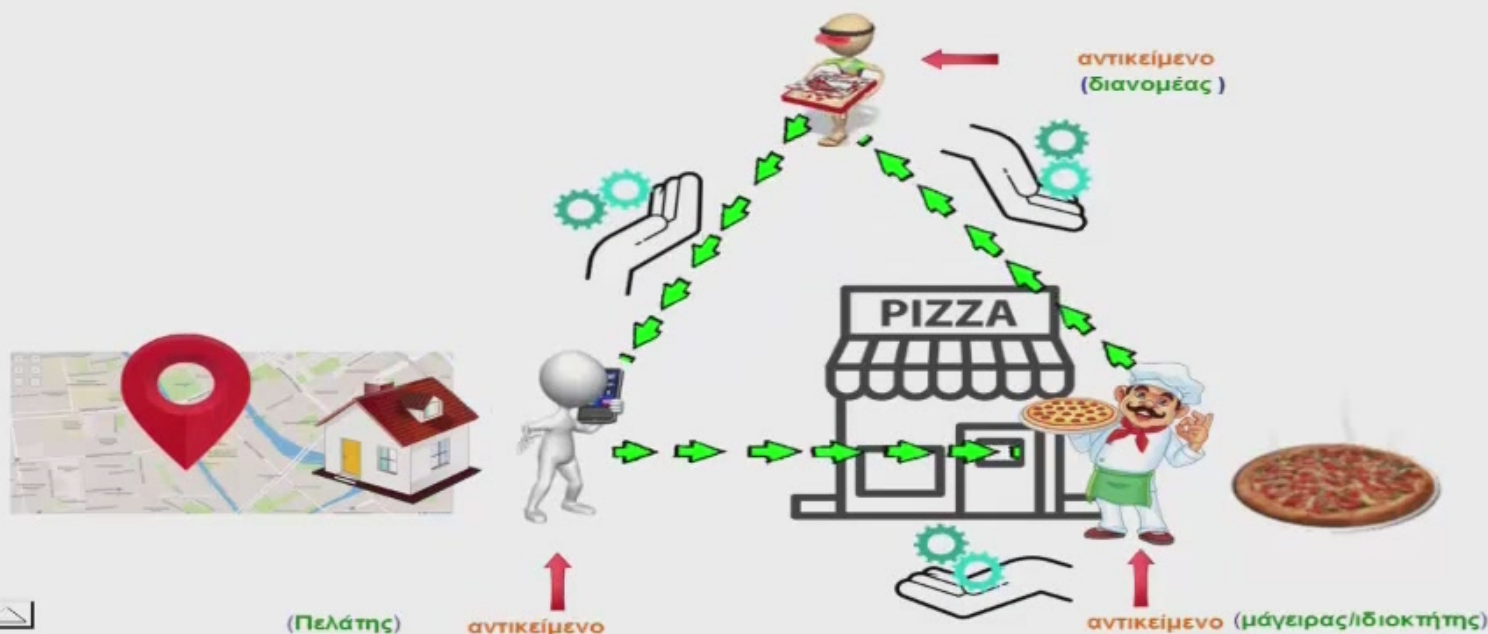
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Ο κ. Αλέξανδρος **είχε την ευθύνη**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

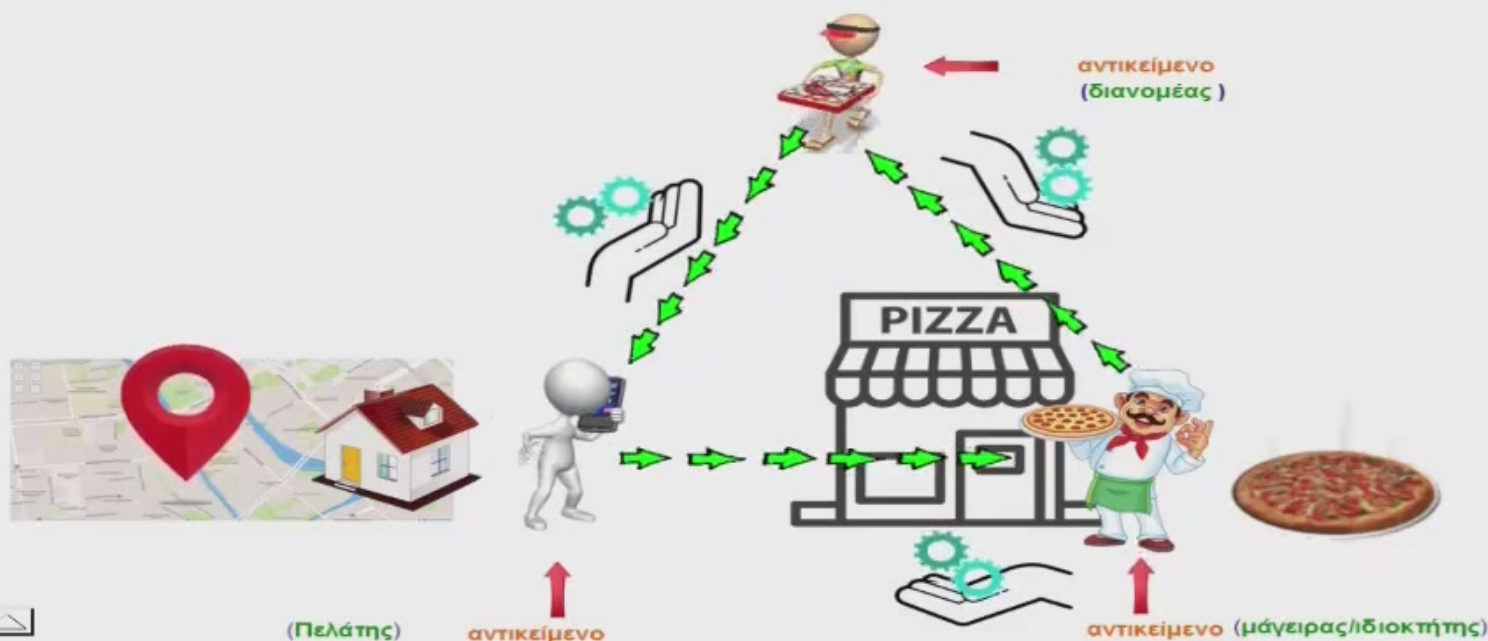
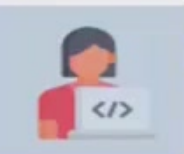
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Ο κ. Αλέξανδρος **είχε την ευθύνη**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

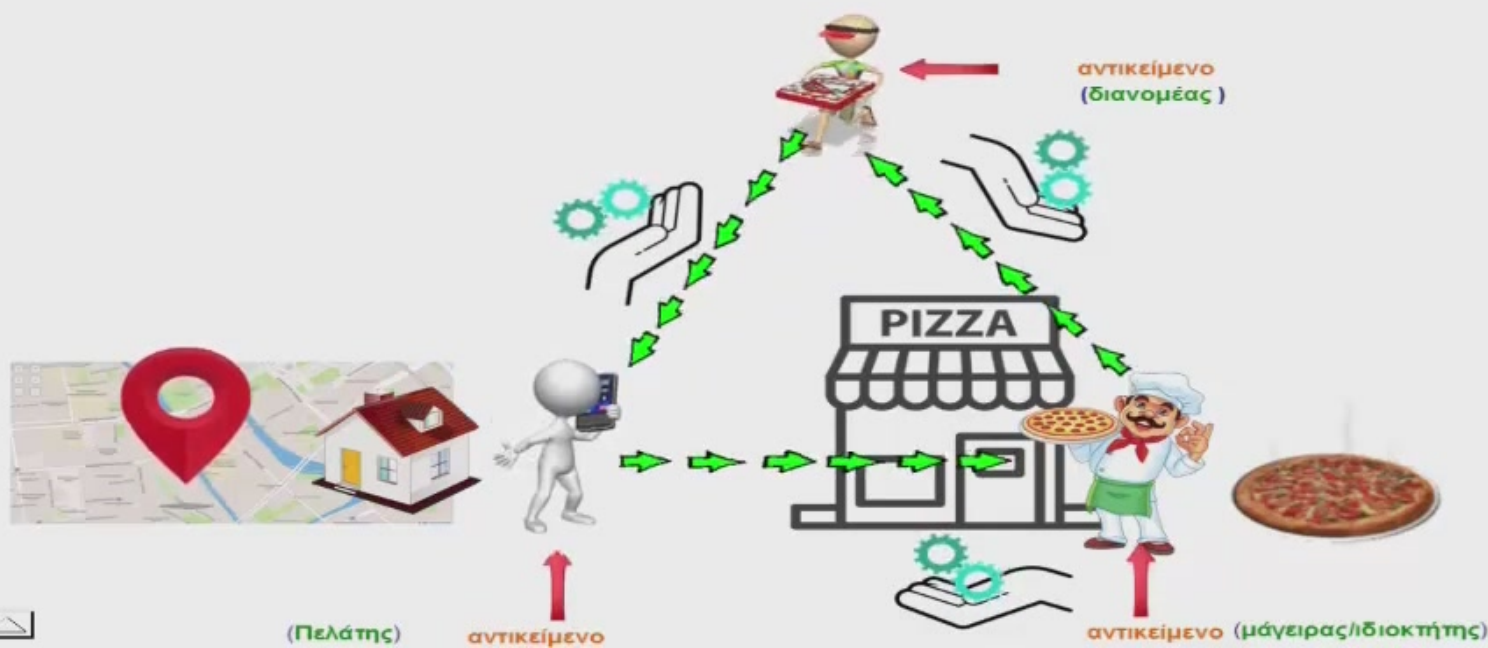
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Ο κ. Αλέξανδρος **είχε την ευθύνη**  
να **διεκ**



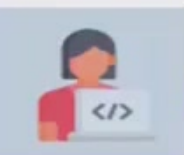


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

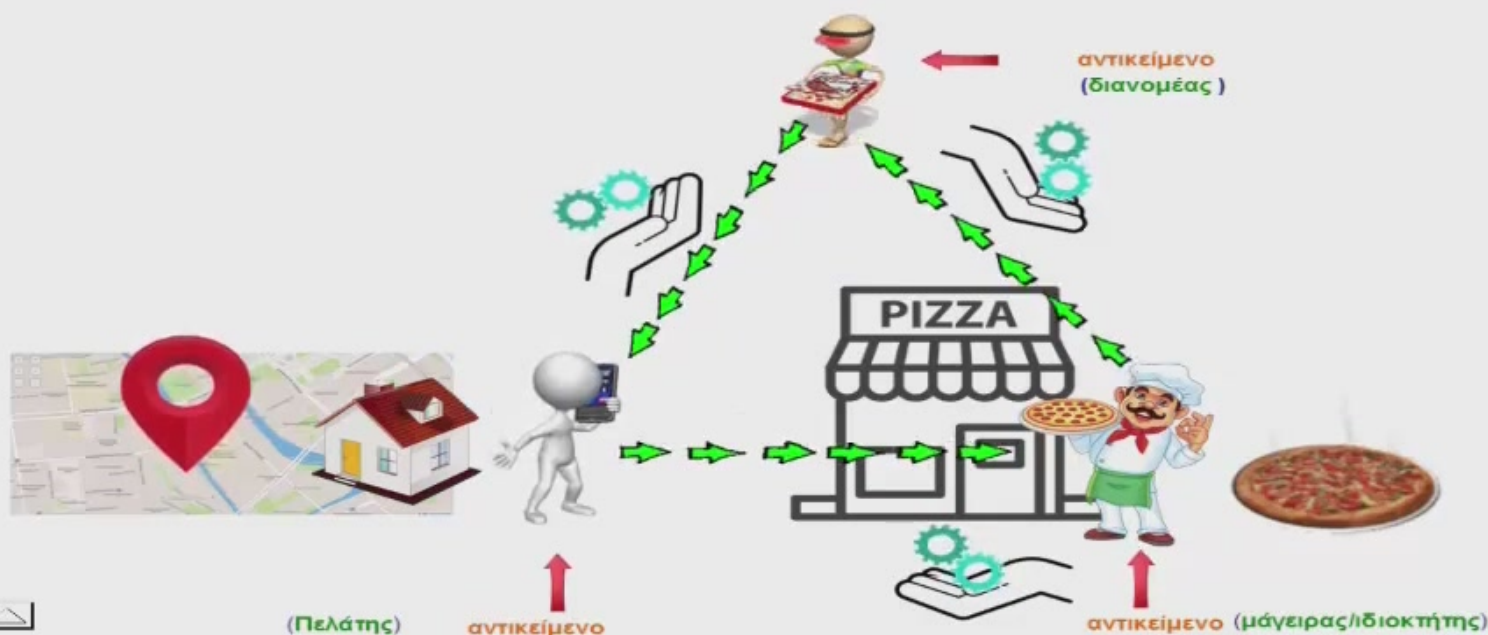
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Ο κ. Αλέξανδρος **είχε την ευθύνη**  
να **διεκτεραιώσει** την αίτησή σας.





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

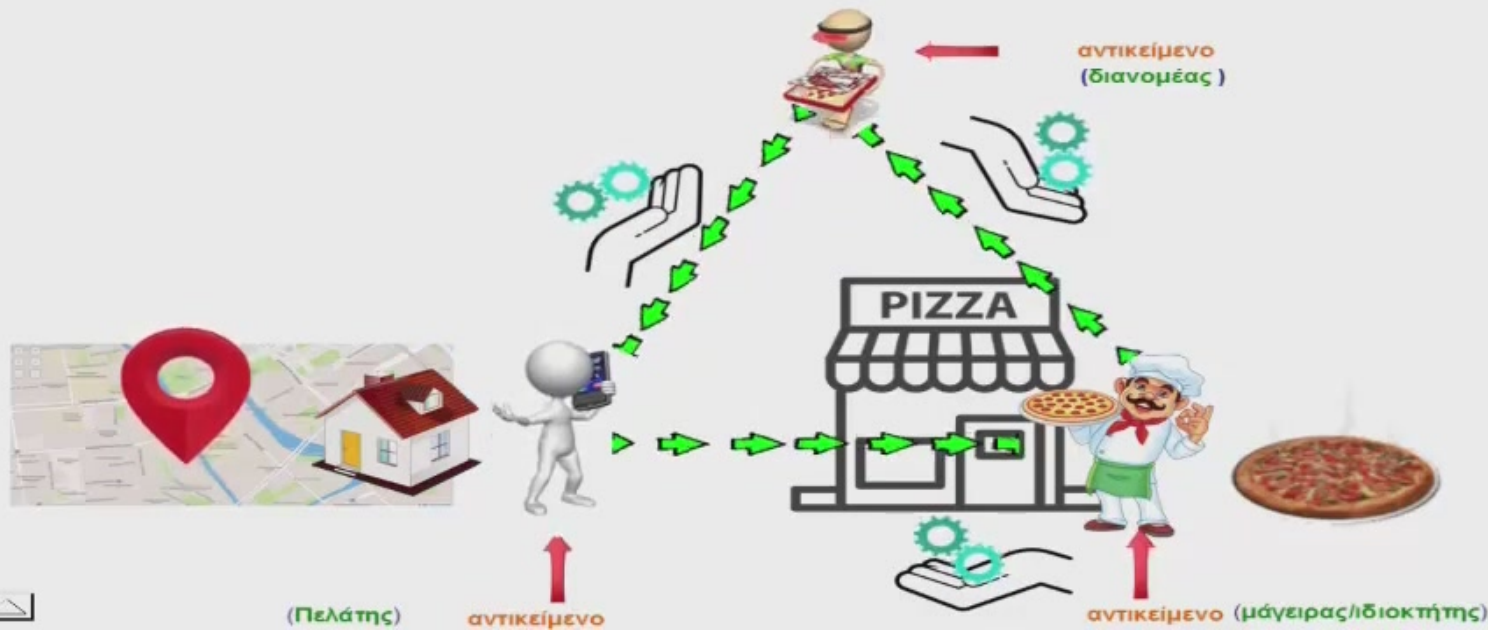
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Ο κ. Αλέξανδρος **είχε την ευθύνη**  
να **διεκτεραιώσει** την αίτησή σας.  
Υπάρχει μια **σειρά διαδικασιών**

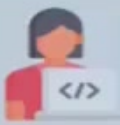


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

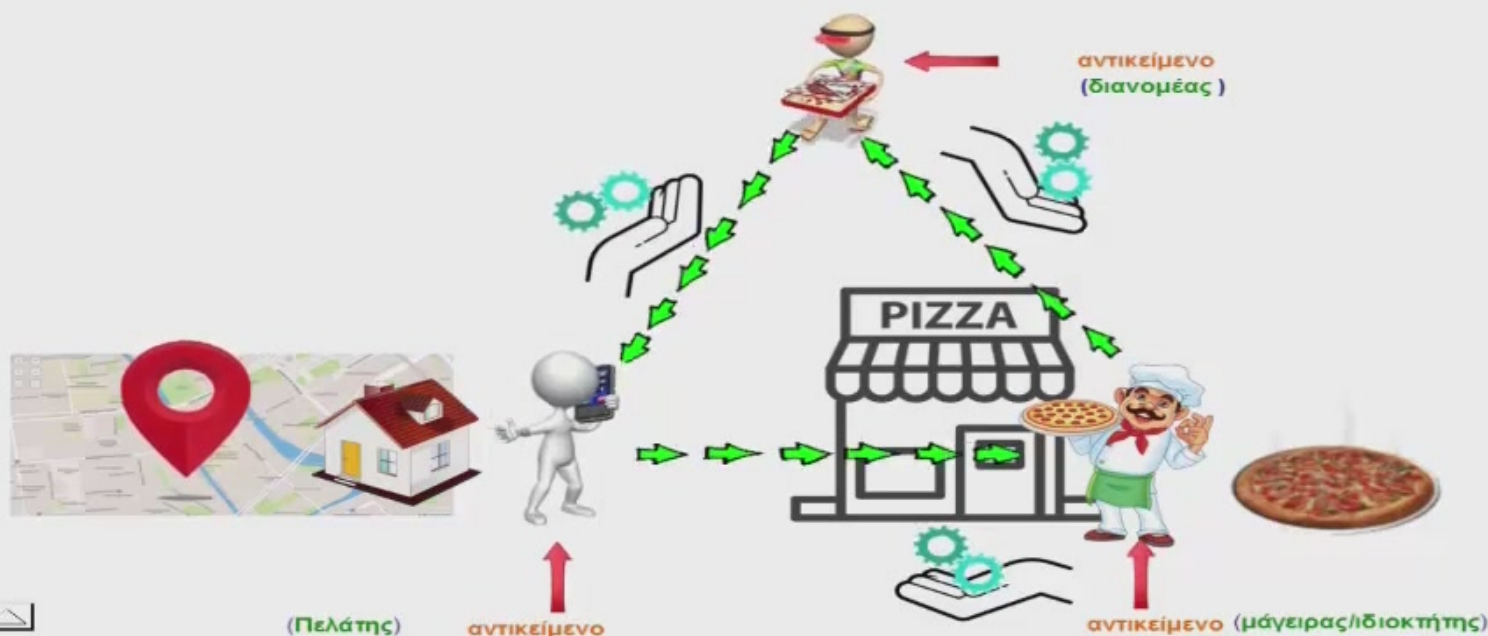
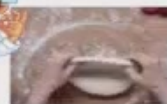
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Ο κ. Αλέξανδρος **είχε την ευθύνη**  
να **διεκπεραιώσει** την αίτησή σας.

Υπάρχει μια **σειρά διαδικασιών** ή **μεθόδων**

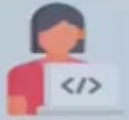


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Ο κ. Αλέξανδρος **είχε την ευθύνη**  
να **διεκπεραιώσει** την αίτησή σας.

Υπάρχει μια **σειρά διαδικασιών** ή **μεθόδων**



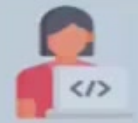


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

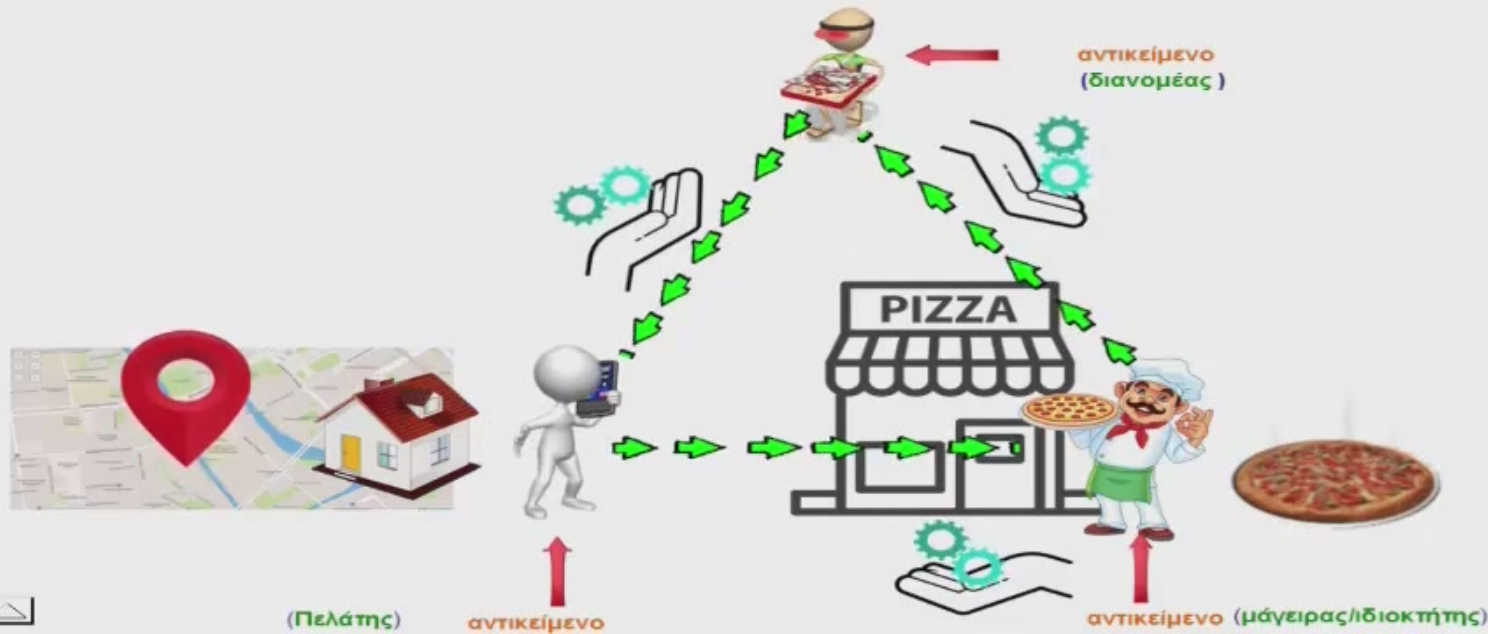
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Ο κ. Αλέξανδρος **είχε την ευθύνη** να **διεκπεραιώσει** την αίτησή σας.

Υπάρχει μια **σειρά διαδικασιών** ή **μεθόδων** που χρησιμοποίησε ο κ. Αλέξανδρος

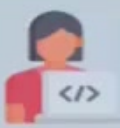




## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

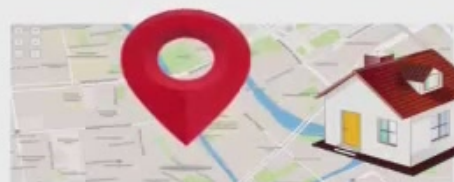
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Ο κ. Αλέξανδρος **είχε την ευθύνη** να **διεκπεραιώσει** την αίτησή σας. Υπάρχει μια **σειρά διαδικασιών ή μεθόδων** που χρησιμοποίησε ο κ. Αλέξανδρος για την **κατάλ**



(Πελάτης)

αντικείμενο

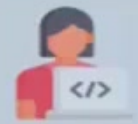
αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

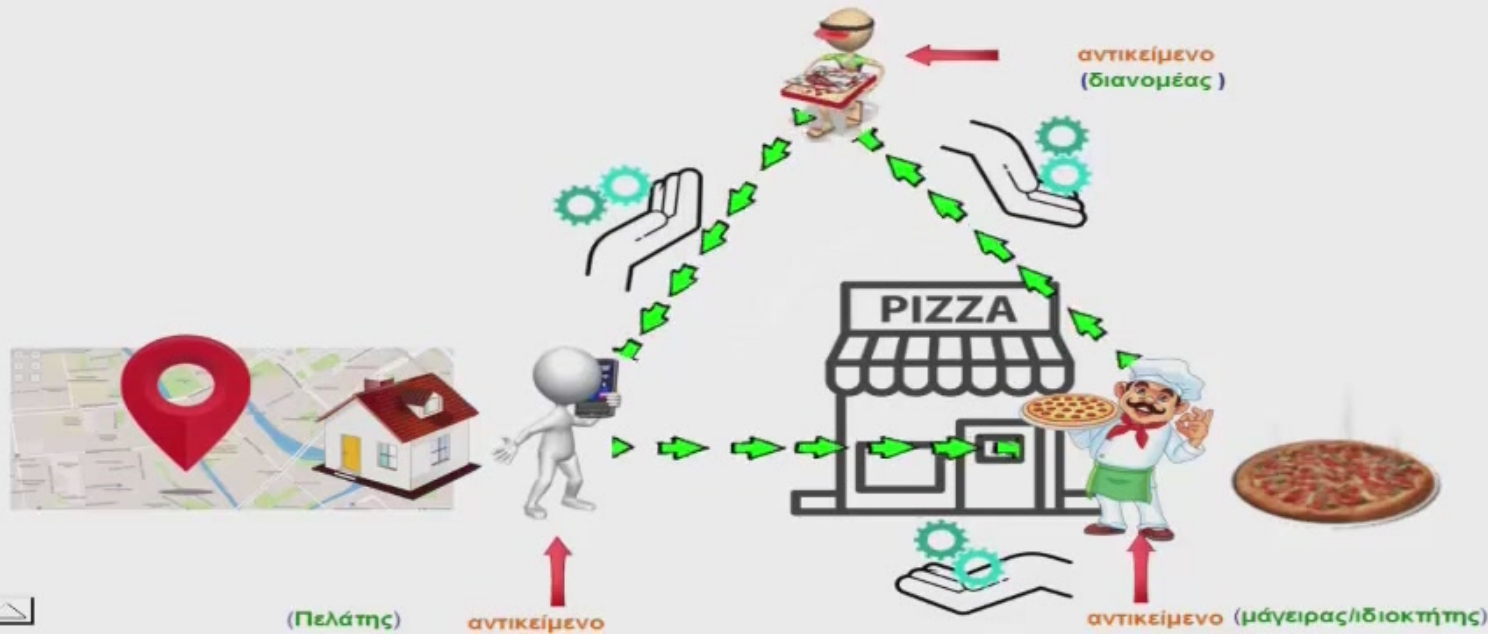
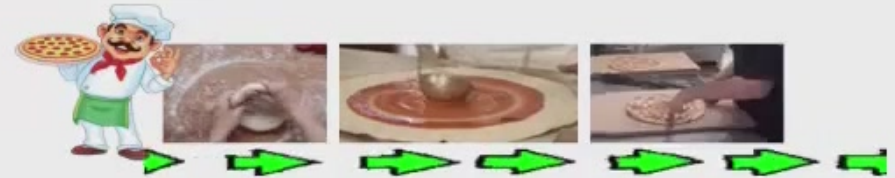
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Ο κ. Αλέξανδρος **είχε την ευθύνη** να **διεκπεραιώσει** την αίτησή σας. Υπάρχει μια **σειρά διαδικασιών ή μεθόδων** που χρησιμοποίησε ο κ. Αλέξανδρος για την **κατάλληλη προετοιμασία** της πίτσας.

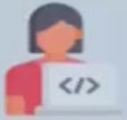


## ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

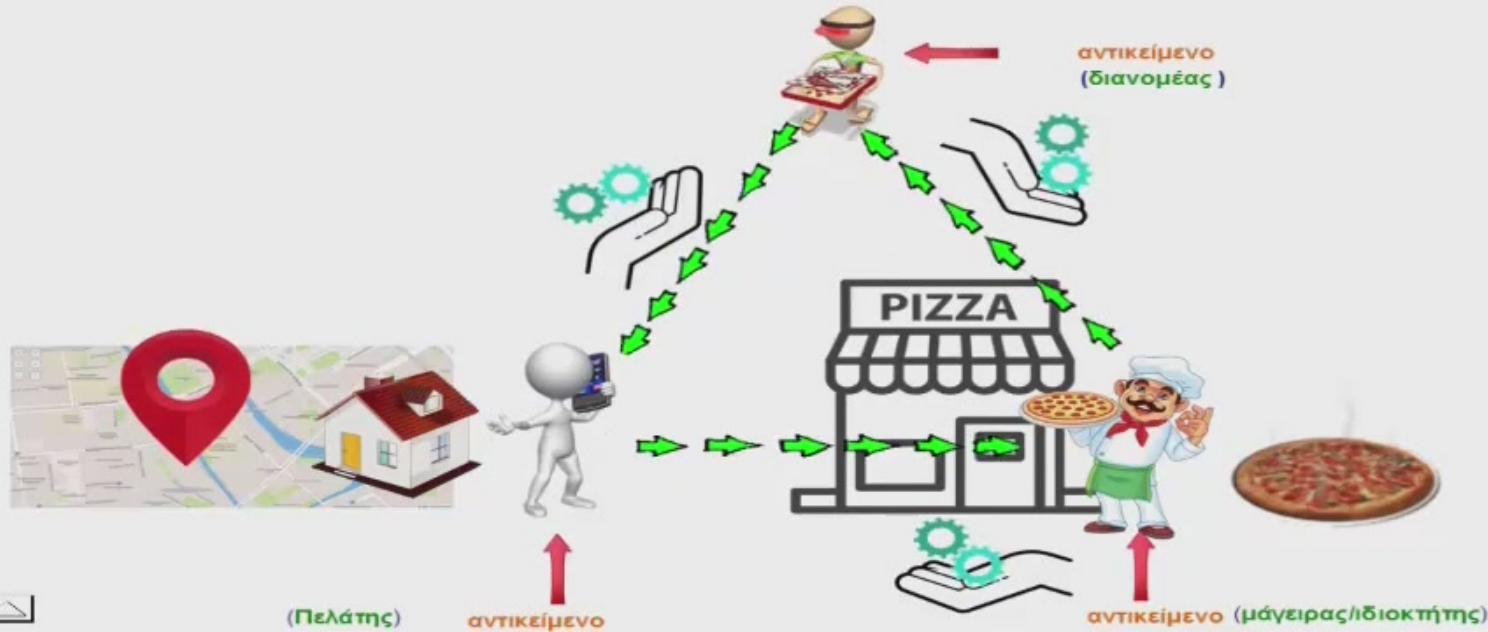
#### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

## Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Ο κ. Αλέξανδρος είχε την ευθύνη να διεκπεραιώσει την αίτησή σας. Υπάρχει μια σειρά διαδικασιών ή μεθόδων που χρησιμοποίησε ο κ. Αλέξανδρος για την κατάλληλη προετοιμασία της πίτσας.





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

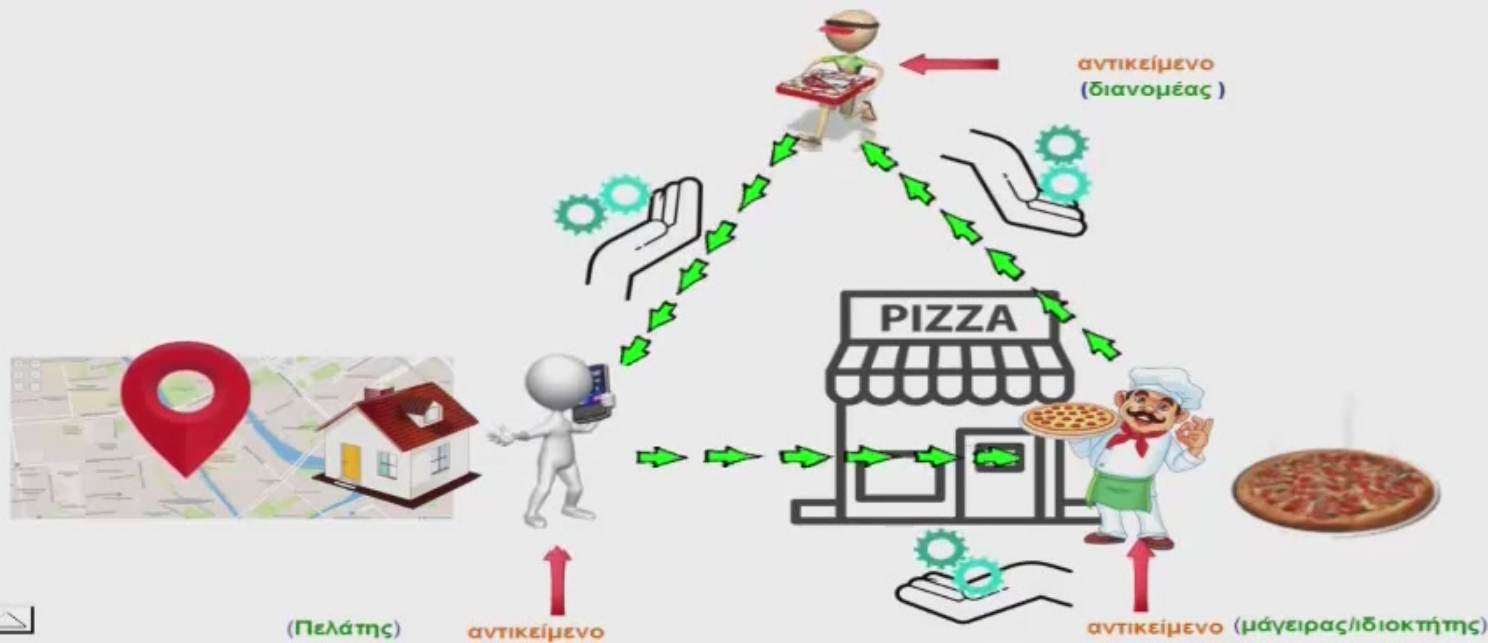
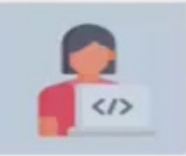
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς κ



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

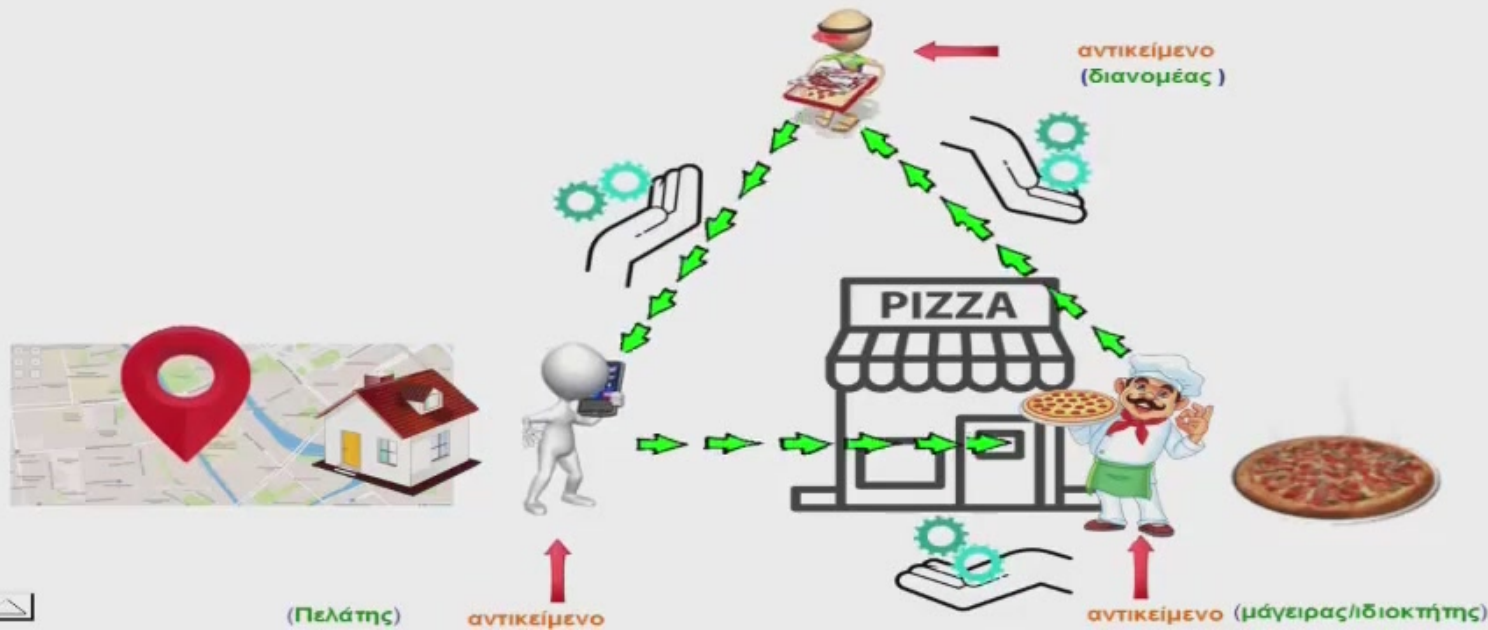
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και  
όλες οι λεπτομέρειες της παρα



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

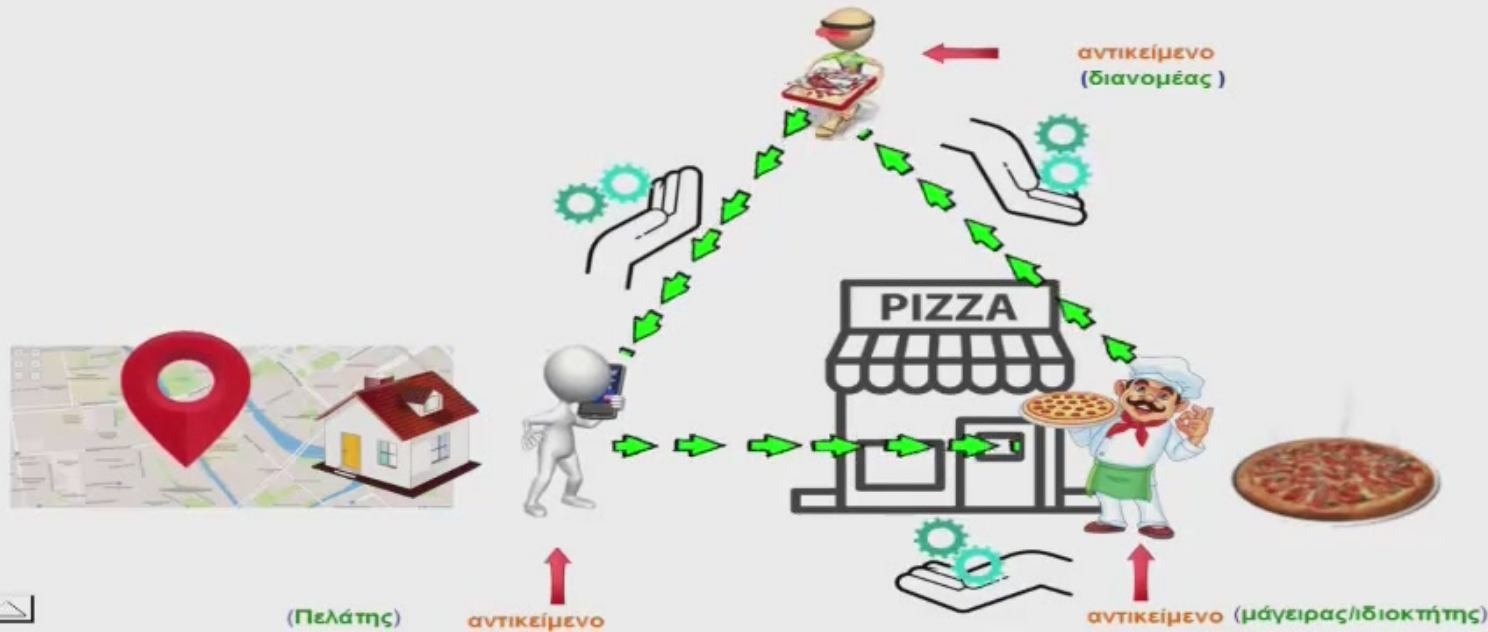
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και  
όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας



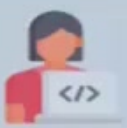


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

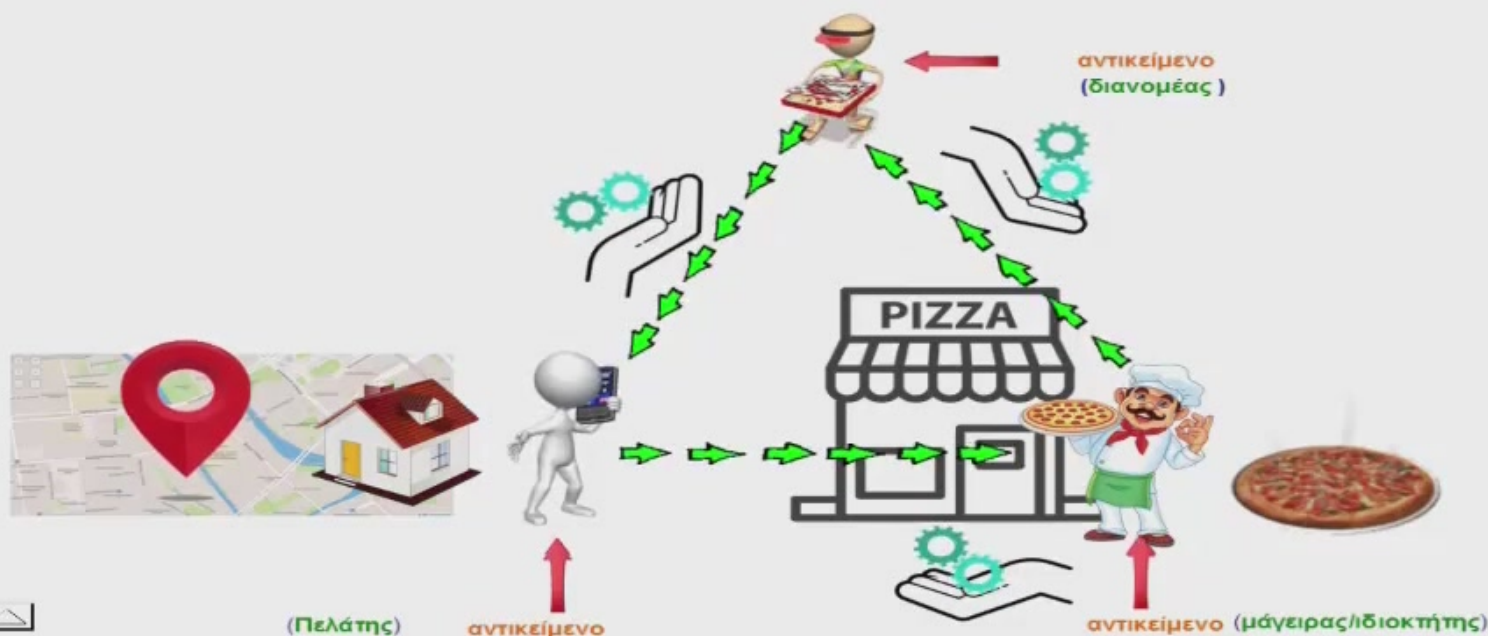
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και  
όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας  
δεν χρειάζεται αλλά ούτε κι

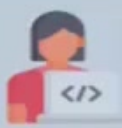


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

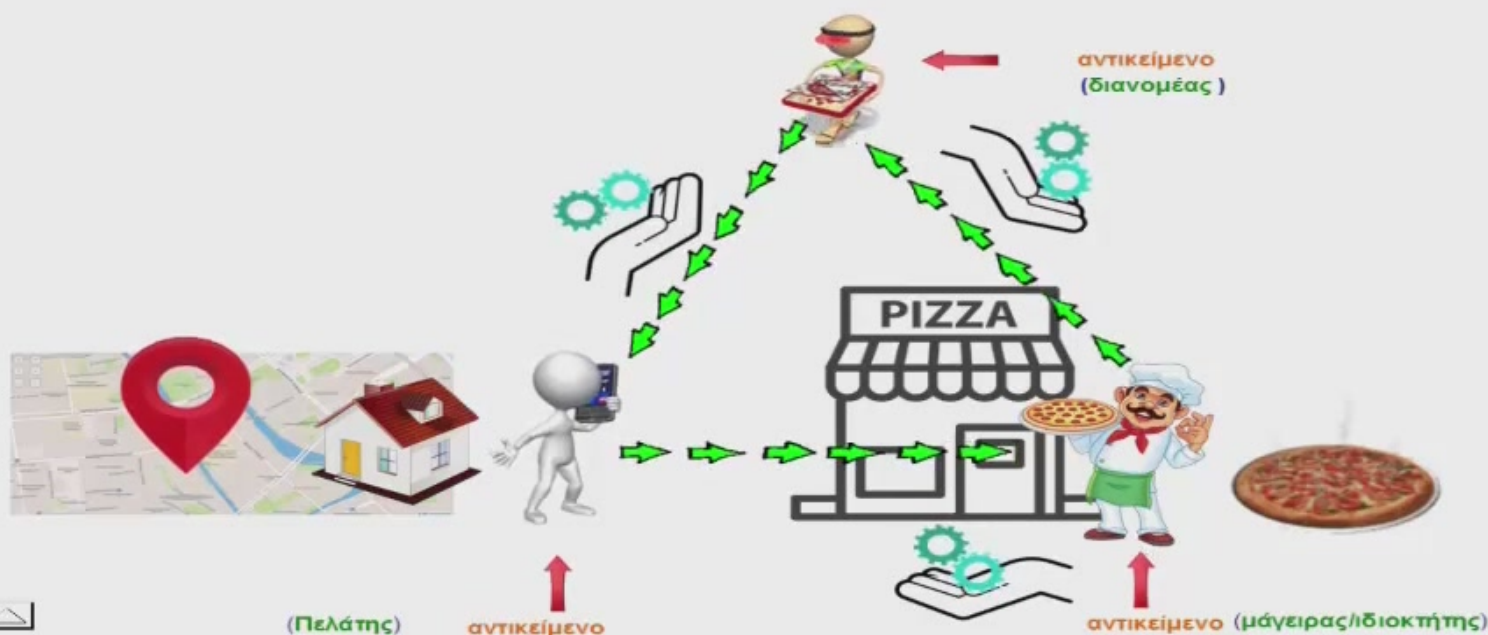
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε.

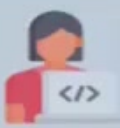


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

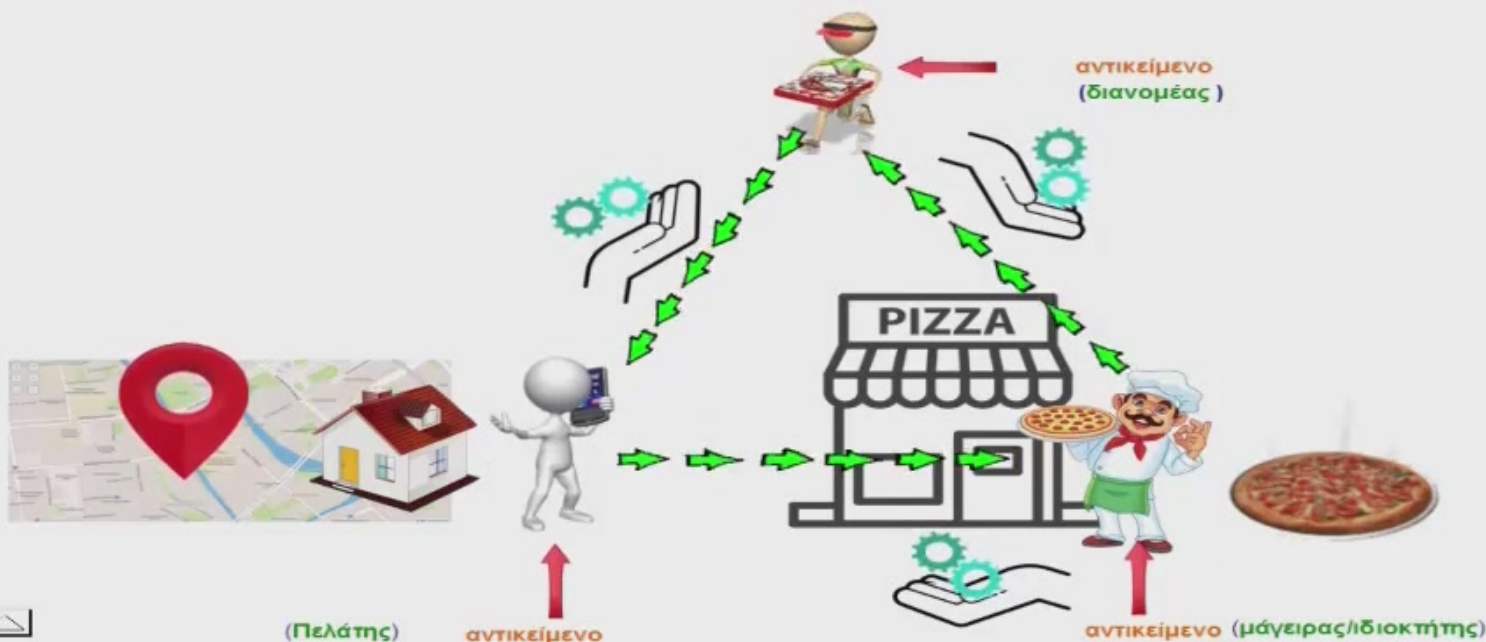
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε. Είναι «



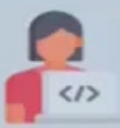


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

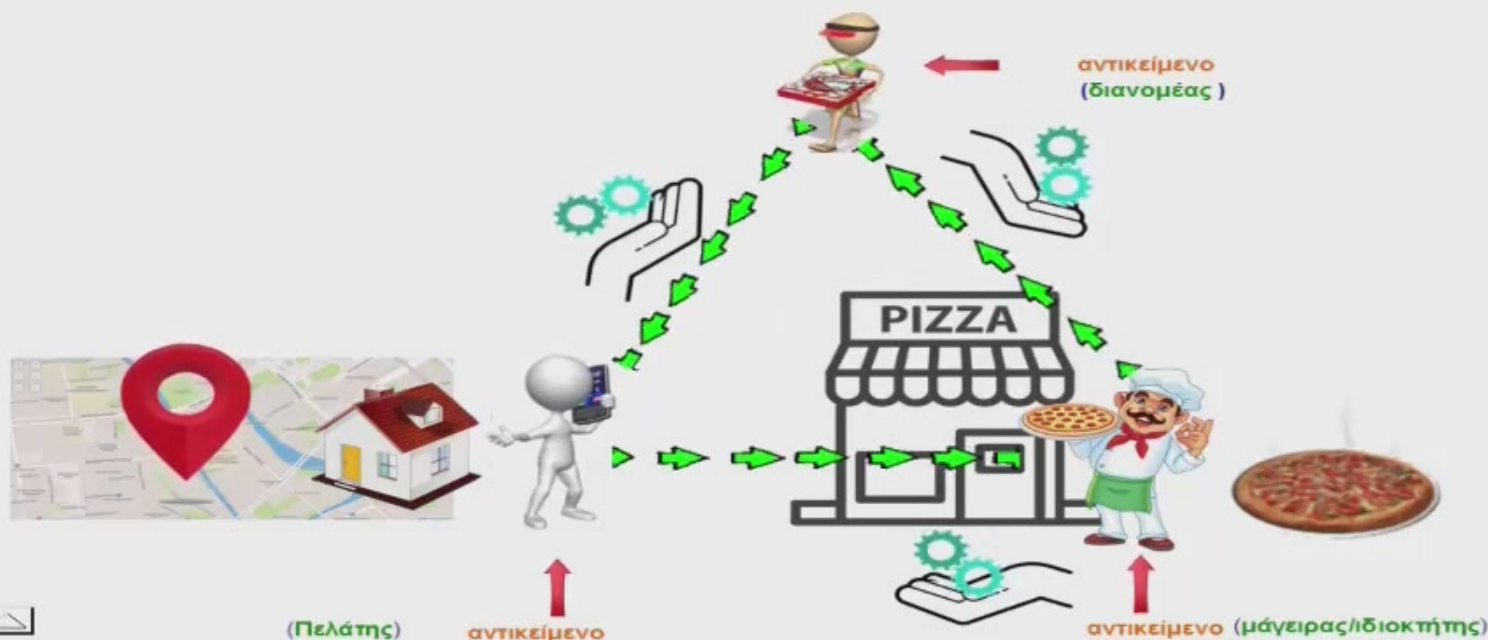
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε. Είναι «κρυμμένες» από εσάς.

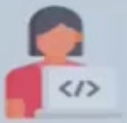


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

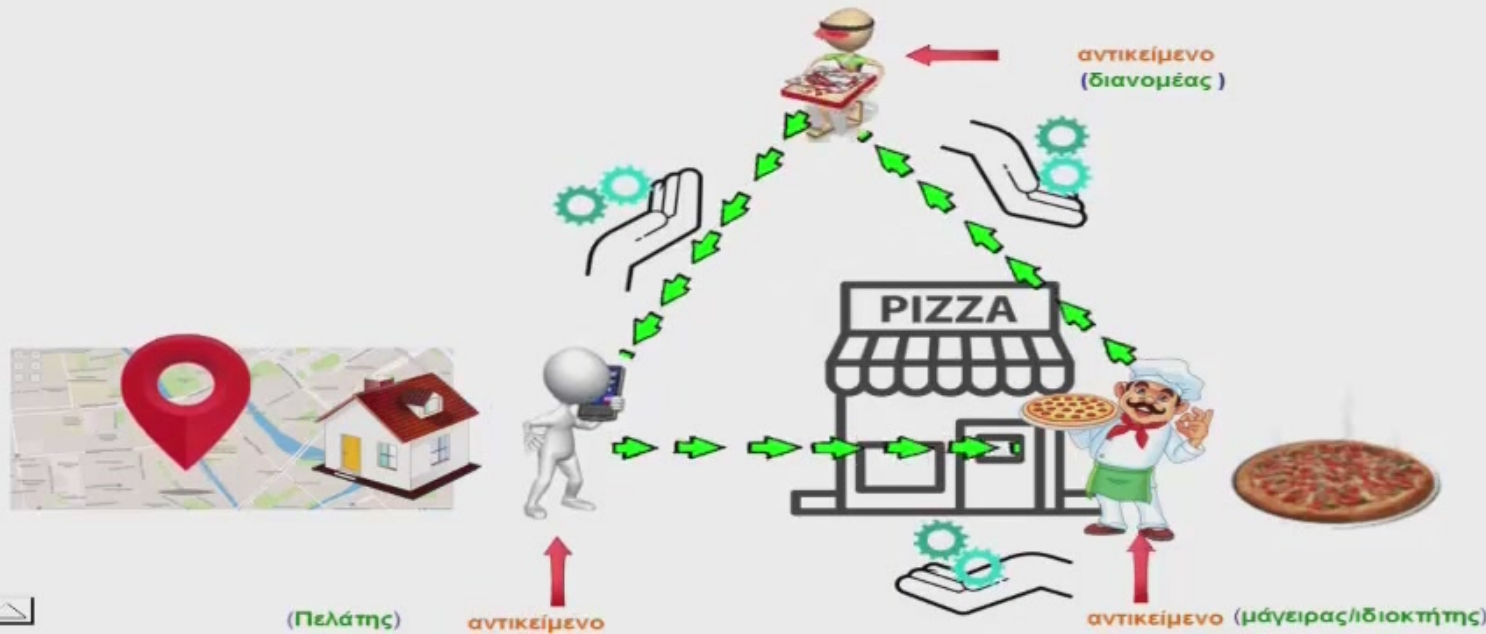
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε.

**Είναι «κρυμμένες»** από εσάς.

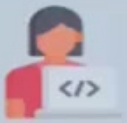


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

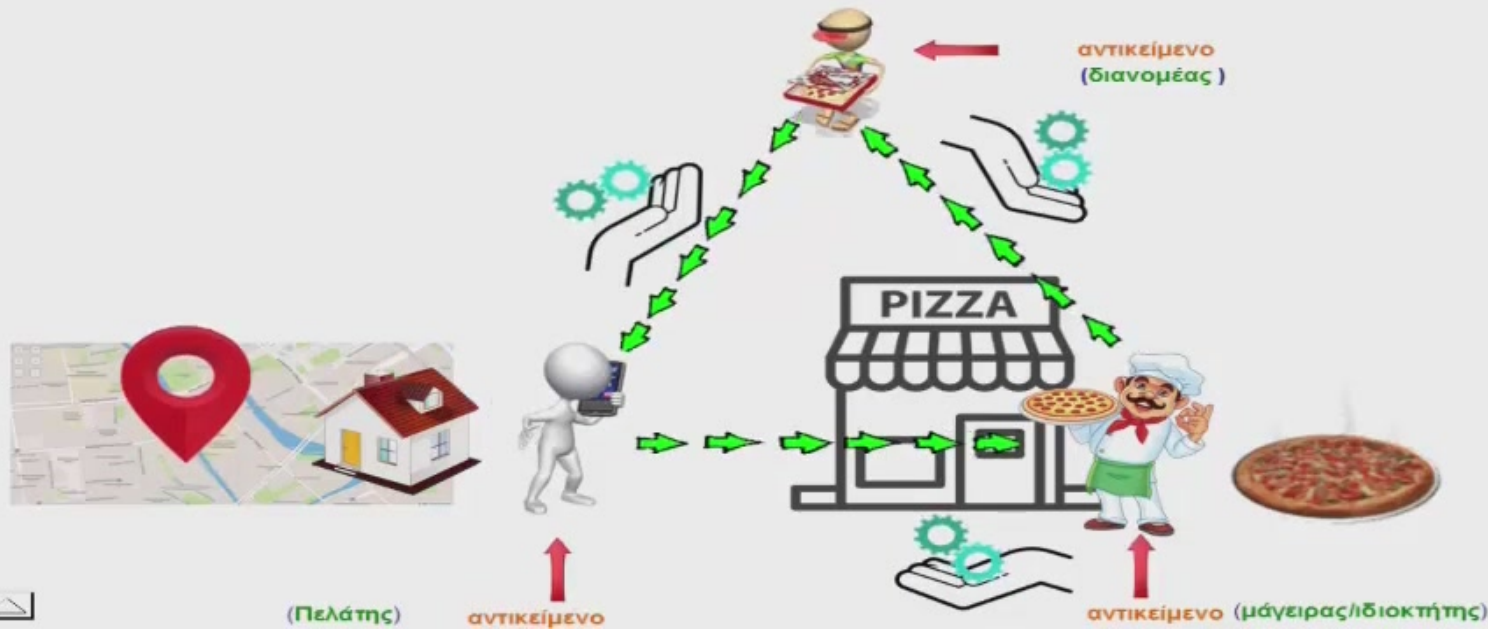
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε.

**Είναι «κρυμμένες»** από εσάς.



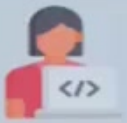


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

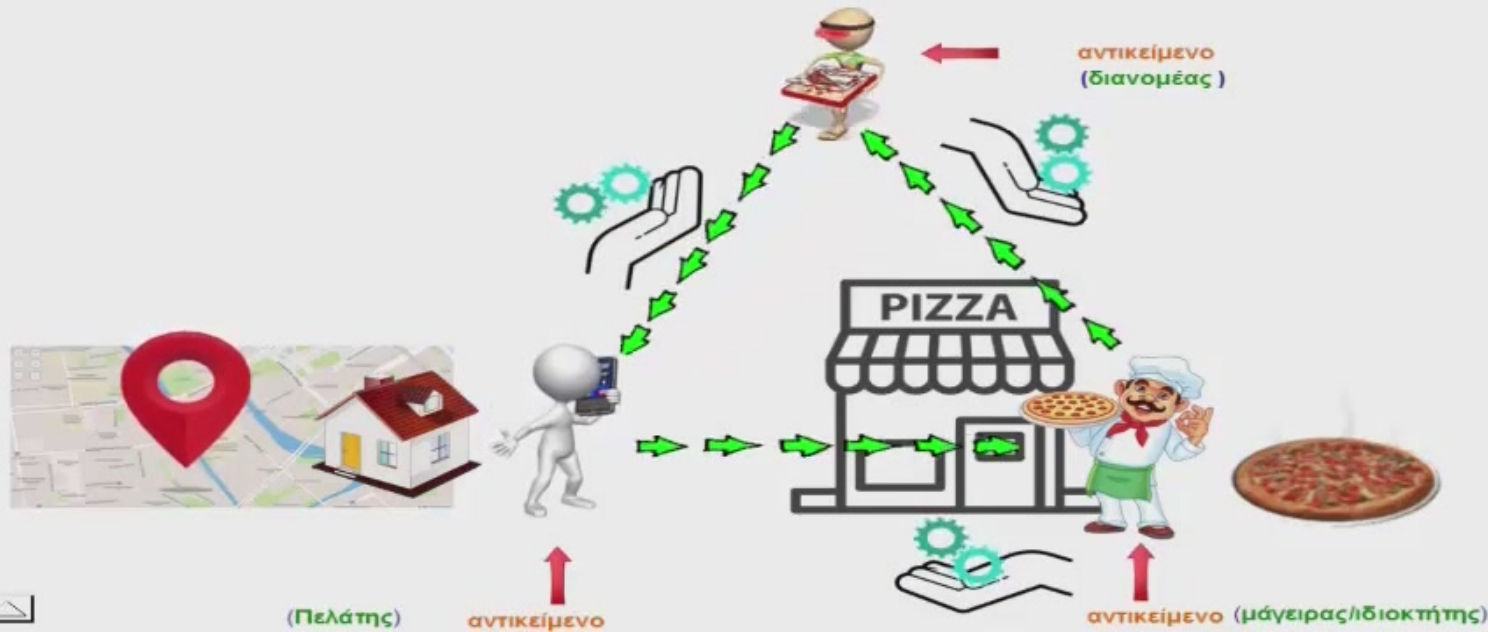
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε. **Είναι «κρυμμένες»** από εσάς. Όπως θα δούμε και στη συνέχεια,

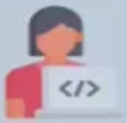


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

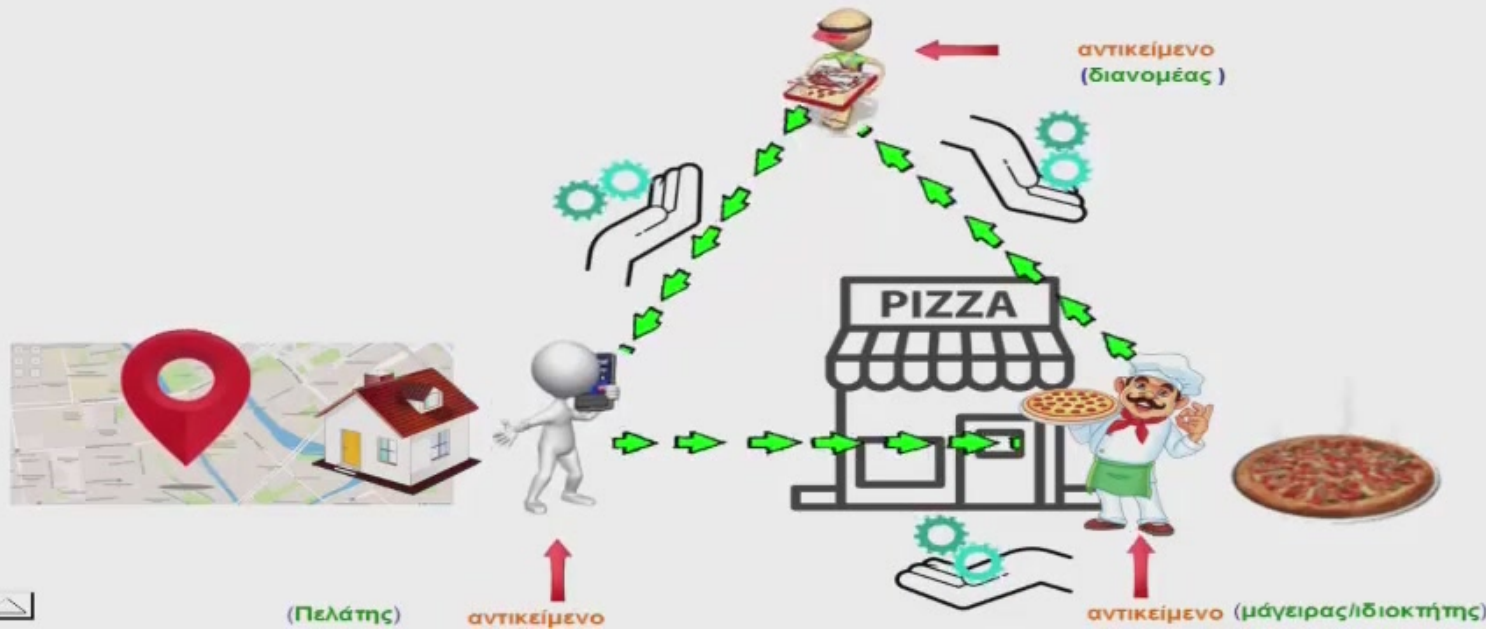
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε.

**Είναι «κρυμμένες»** από εσάς. Όπως θα δούμε και στη συνέχεια, η **απόκρυψη των λεπτομερειών**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

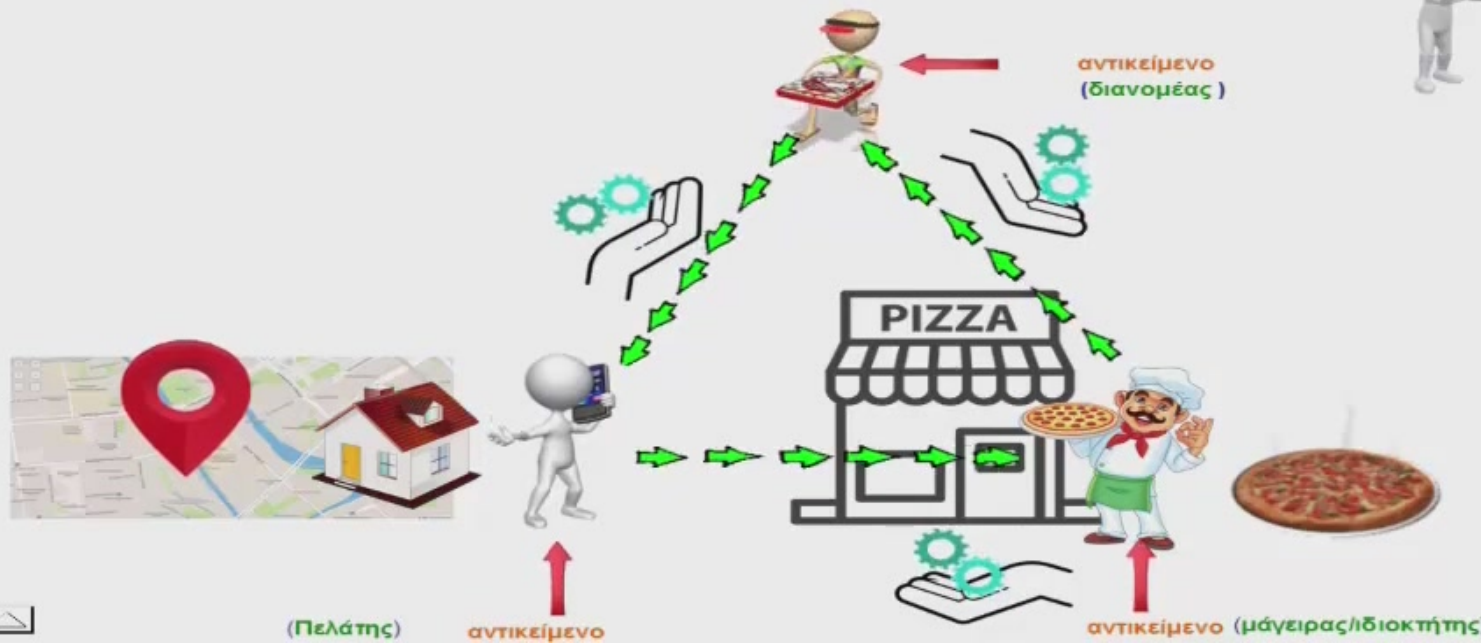
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε.

**Είναι «κρυμμένες»** από εσάς. Όπως θα δούμε και στη συνέχεια, **η απόκρυψη των λεπτομερειών**





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

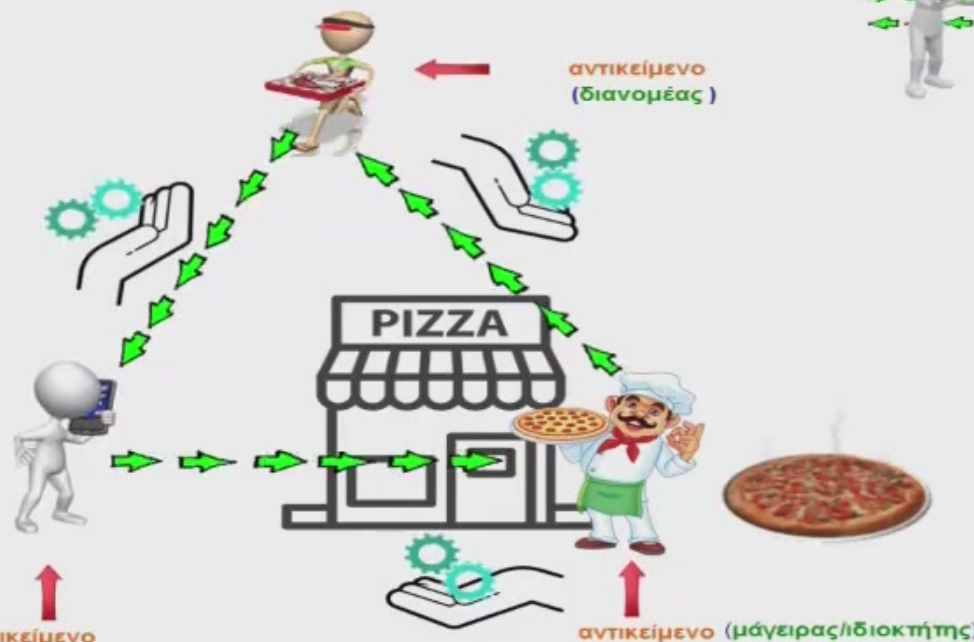
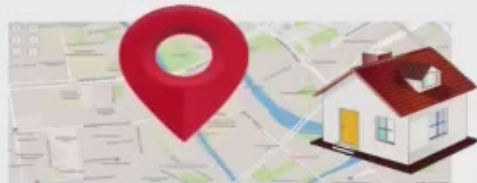
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε.

**Είναι «κρυμμένες»** από εσάς. Όπως θα δούμε και στη συνέχεια, η **απόκρυψη των λεπτομερειών**



(Πελάτης)

αντικείμενο

αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

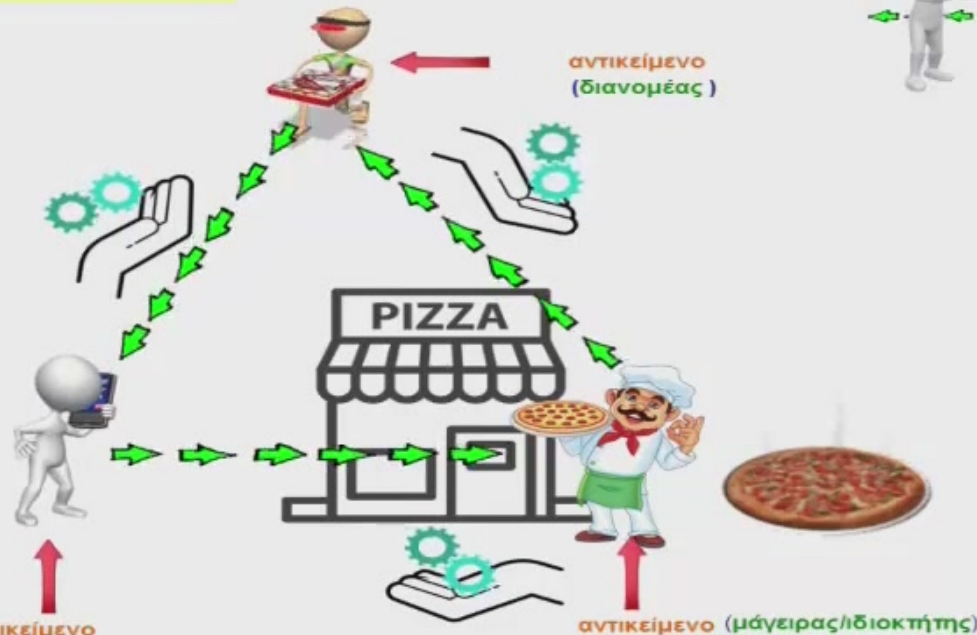
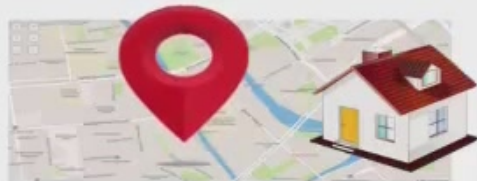
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε.

**Είναι «κρυμμένες»** από εσάς. Όπως θα δούμε και στη συνέχεια, **η απόκρυψη των λεπτομερειών** είναι μία από τις **σημαντικές αρχές**



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

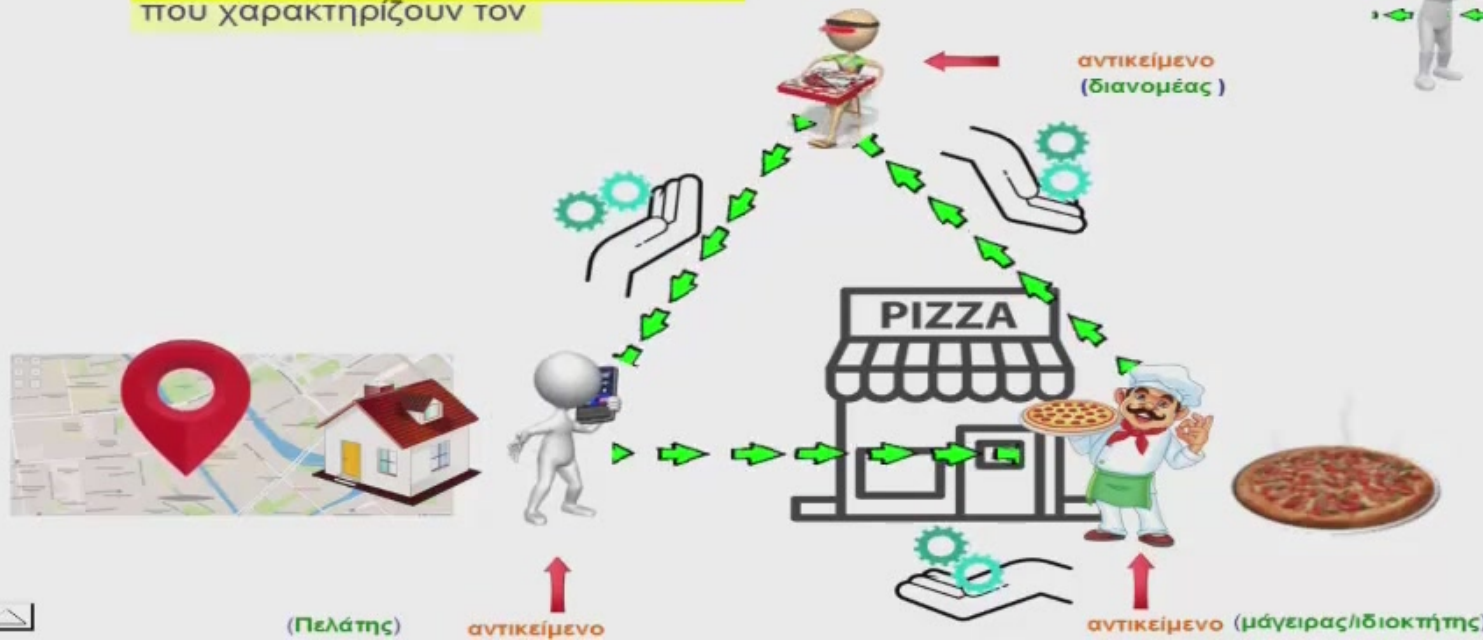
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε.

**Είναι «κρυμμένες»** από εσάς. Όπως θα δούμε και στη συνέχεια, **η απόκρυψη των λεπτομερειών** είναι μία από τις **σημαντικές αρχές** που χαρακτηρίζουν τον



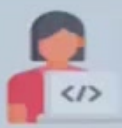


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

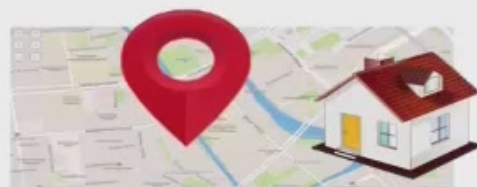
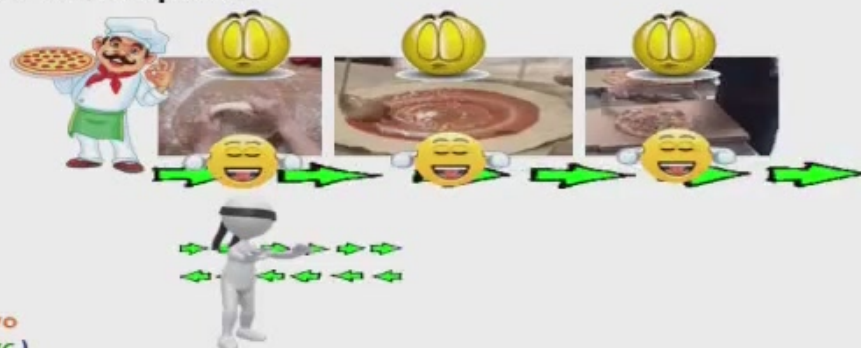
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

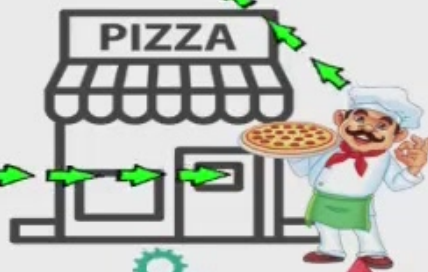
Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε.

**Είναι «κρυμμένες»** από εσάς. Όπως θα δούμε και στη συνέχεια, η **απόκρυψη των λεπτομερειών** είναι μία από τις **σημαντικές αρχές** που χαρακτηρίζουν τον **αντικειμενοστραφή**



(Πελάτης)

αντικείμενο



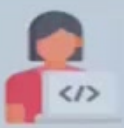
αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

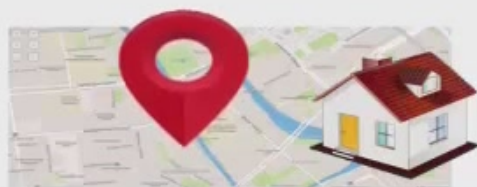
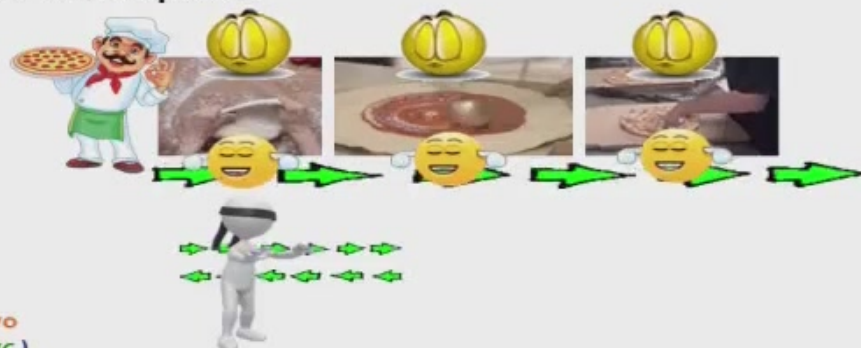


##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε.

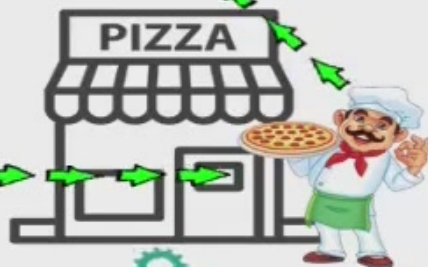
**Είναι «κρυμμένες»** από εσάς.

Όπως θα δούμε και στη συνέχεια, η **απόκρυψη των λεπτομερειών** είναι μία από τις **σημαντικές αρχές** που χαρακτηρίζουν τον **αντικειμενοστραφή προγραμματισμό**.



(Πελάτης)

αντικείμενο



αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

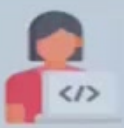


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



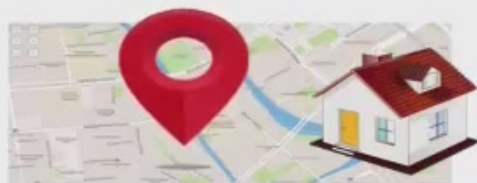
##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε.

**Είναι «κρυμμένες»** από εσάς.

Όπως θα δούμε και στη συνέχεια, **η απόκρυψη των λεπτομερειών** είναι μία από τις **σημαντικές αρχές** που χαρακτηρίζουν τον

**αντικειμενοστραφή προγραμματισμό.**



(Πελάτης)

αντικείμενο



αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

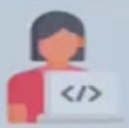


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

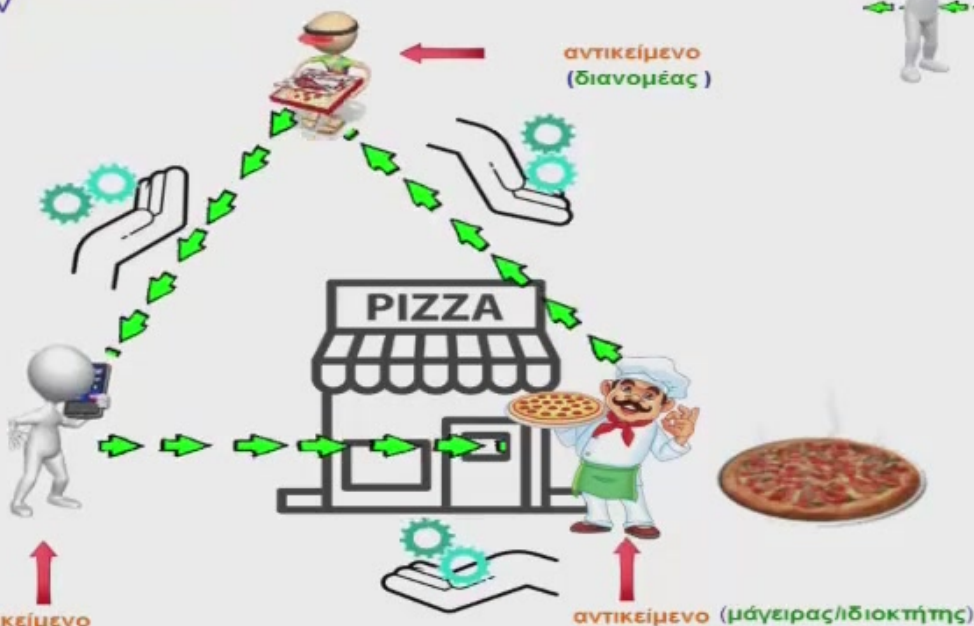
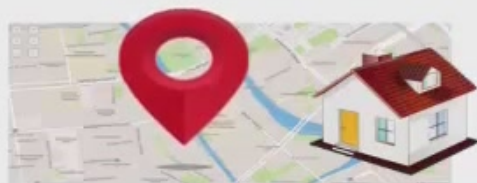
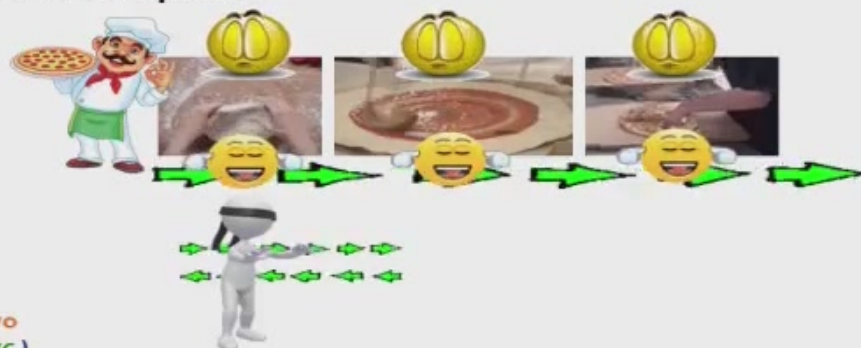
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε.

**Είναι «κρυμμένες»** από εσάς. Όπως θα δούμε και στη συνέχεια, **η απόκρυψη των λεπτομερειών** είναι μία από τις **σημαντικές αρχές** που χαρακτηρίζουν τον **αντικειμενοστραφή προγραμματισμό**.



(Πελάτης)

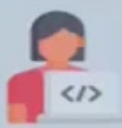
αντικείμενο

αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

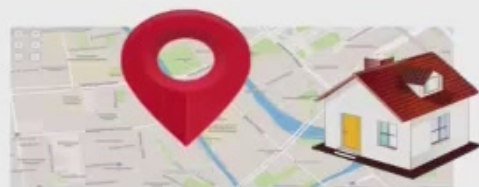
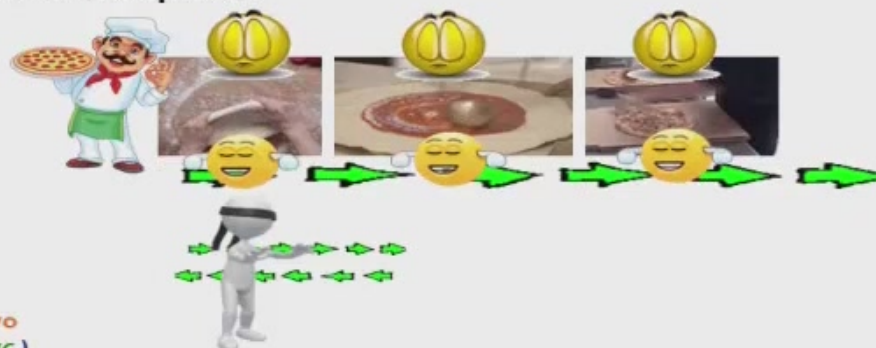
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

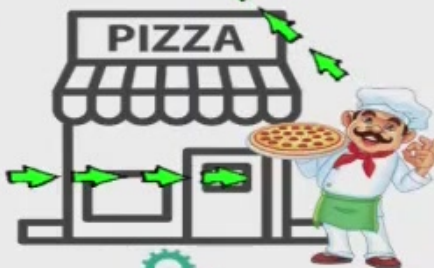
Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε.

**Είναι «κρυμμένες»** από εσάς. Όπως θα δούμε και στη συνέχεια, η **απόκρυψη των λεπτομερειών** είναι μία από τις **σημαντικές αρχές** που χαρακτηρίζουν τον **αντικειμενοστραφή προγραμματισμό**.



(Πελάτης)

αντικείμενο



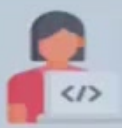
αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

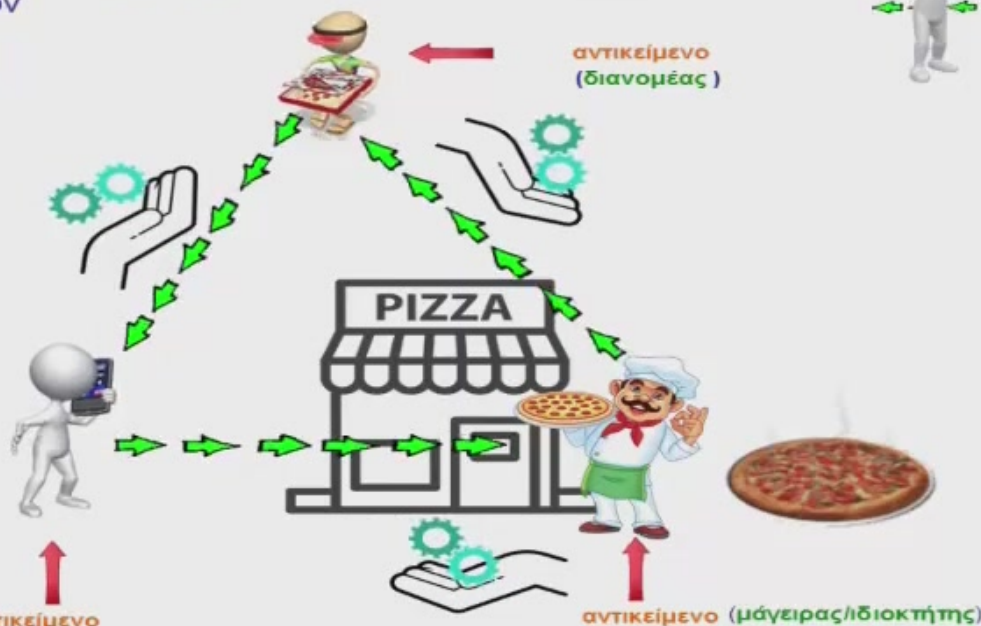
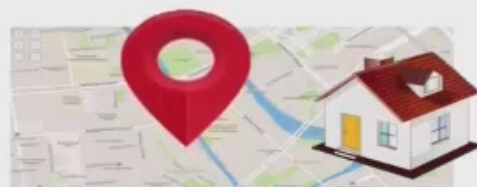
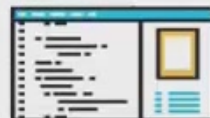
#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Η προετοιμασία καθώς και όλες οι λεπτομέρειες της παρασκευής της πίτσας **δεν χρειάζεται** αλλά **ούτε και σας ενδιαφέρει** να γνωρίζετε.

**Είναι «κρυμμένες»** από εσάς. Όπως θα δούμε και στη συνέχεια, η **απόκρυψη των λεπτομερειών** είναι μία από τις **σημαντικές αρχές** που χαρακτηρίζουν τον **αντικειμενοστραφή προγραμματισμό**.



(Πελάτης)

αντικείμενο

αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

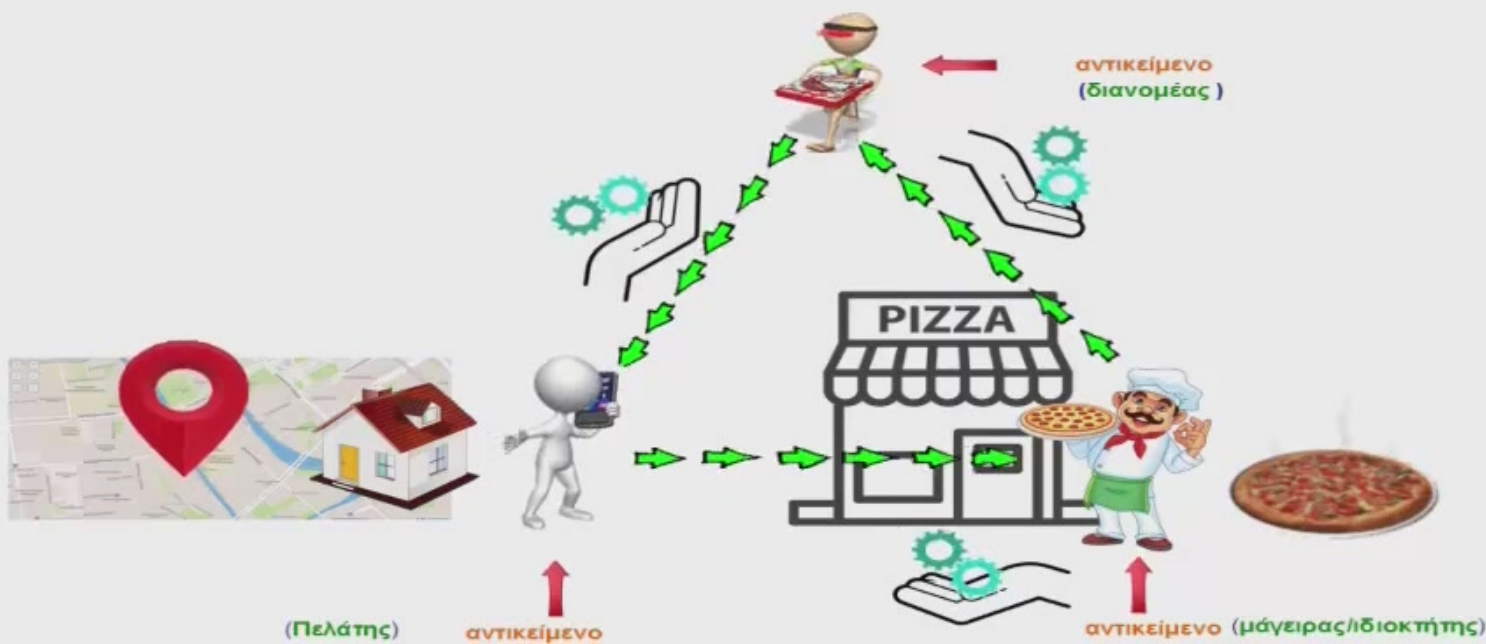
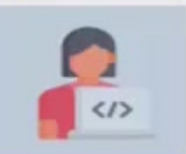


## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»

Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

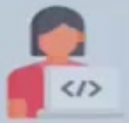


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

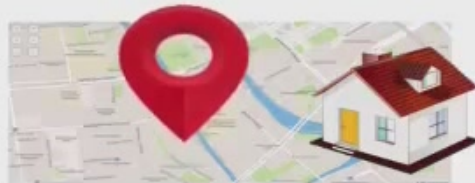
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων  
Παρόμοια, όταν ο **κ. Αλέξανδρος δίνει τις πίτσες**



(Πελάτης)

αντικείμενο



αντικείμενο  
(διανομέας)

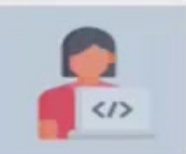
αντικείμενο (μάγειρας/ιδιοκτήτης)

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

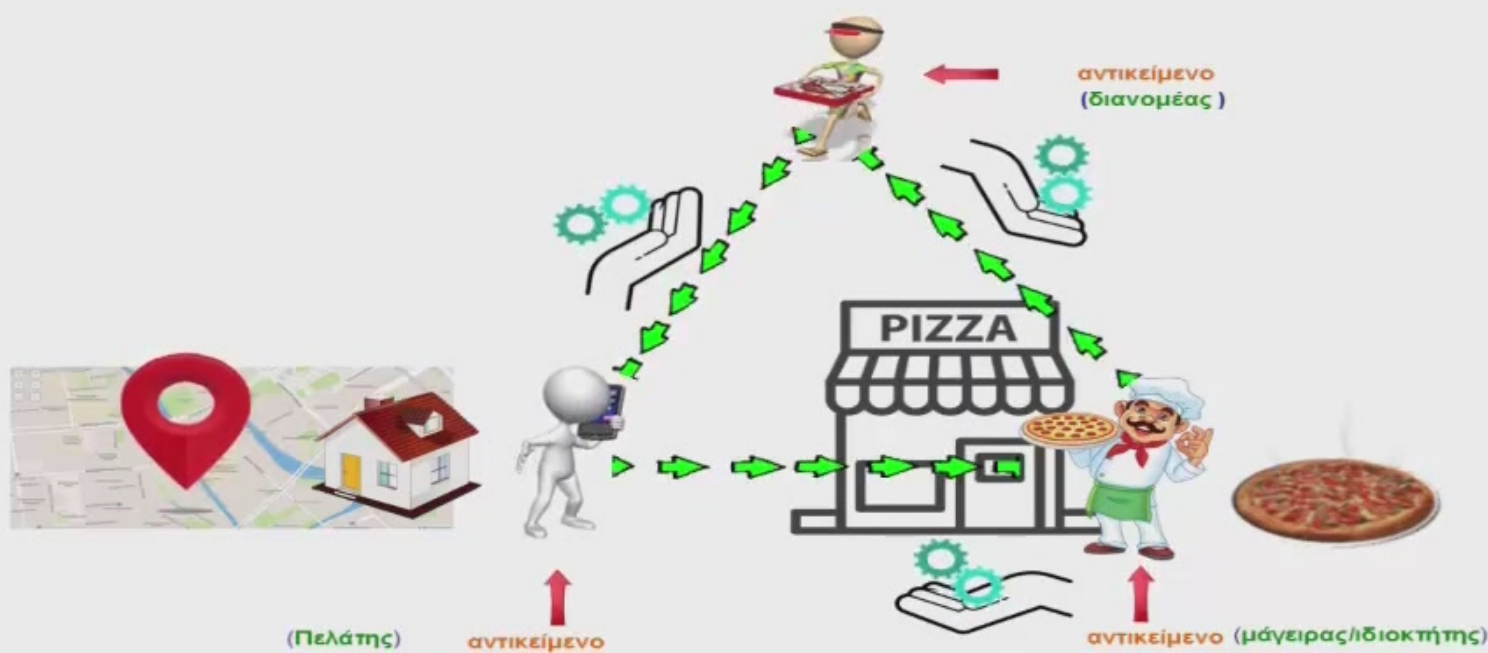
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων  
Παρόμοια, όταν ο κ. Αλέξανδρος δίνει τις πίτσες





# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

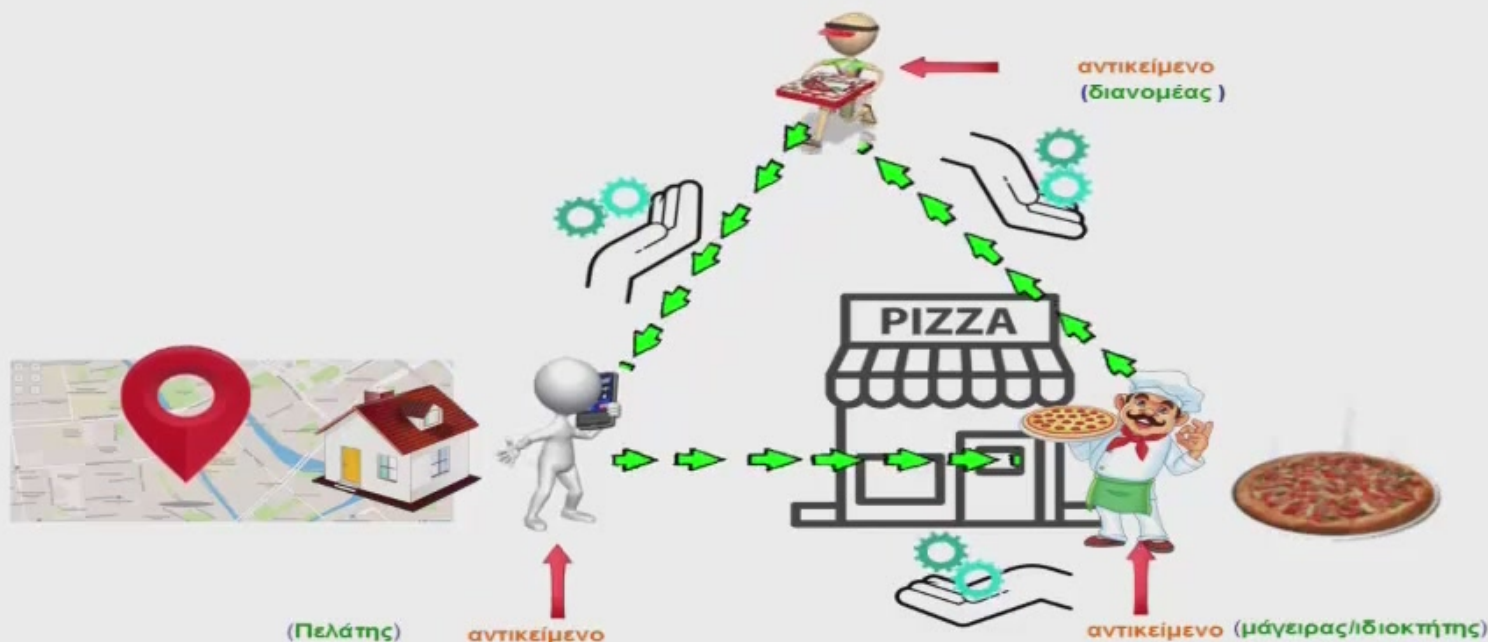
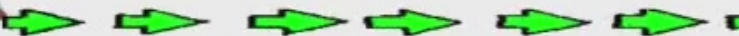
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων  
Παρόμοια, όταν ο κ. Αλέξανδρος **δίνει** τις πίτσες  
στον κ. Πέτρο

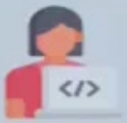


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

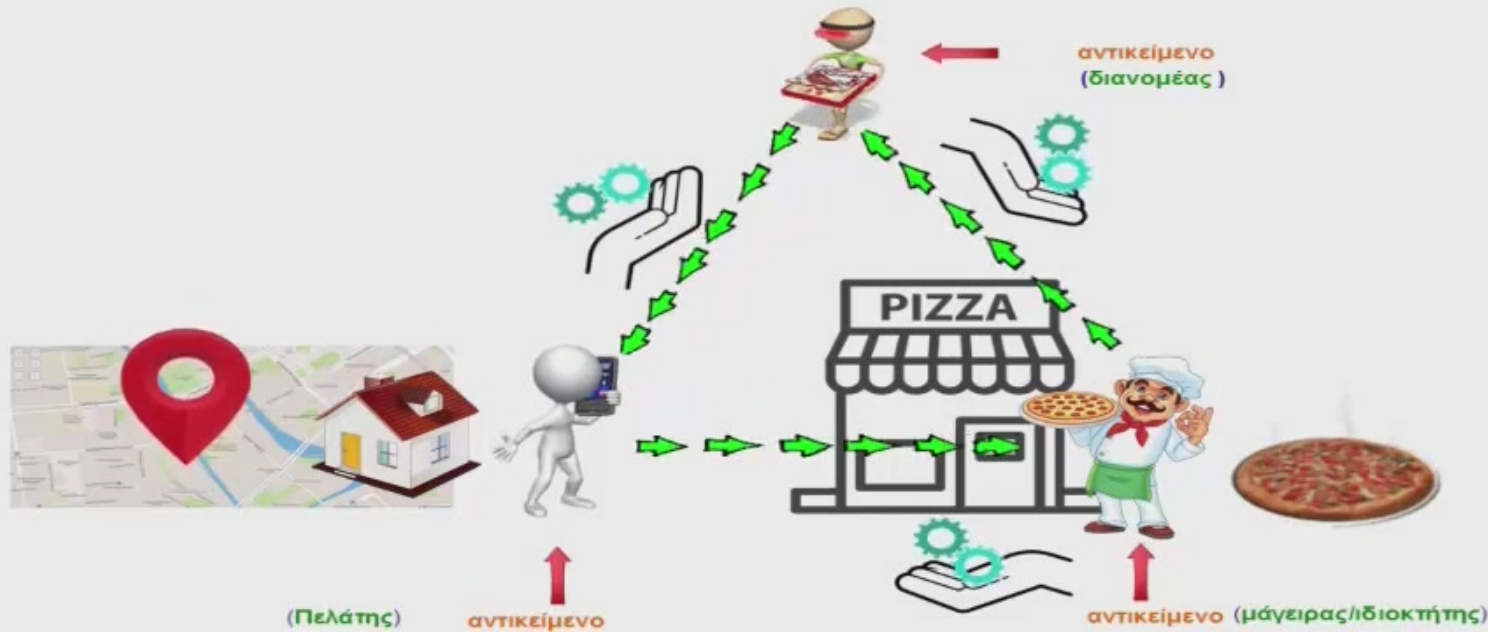
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων  
Παρόμοια, όταν ο **κ. Αλέξανδρος** **δίνει** τις **πίτσες**  
στον **κ. Πέτρο**

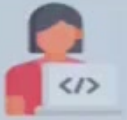


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

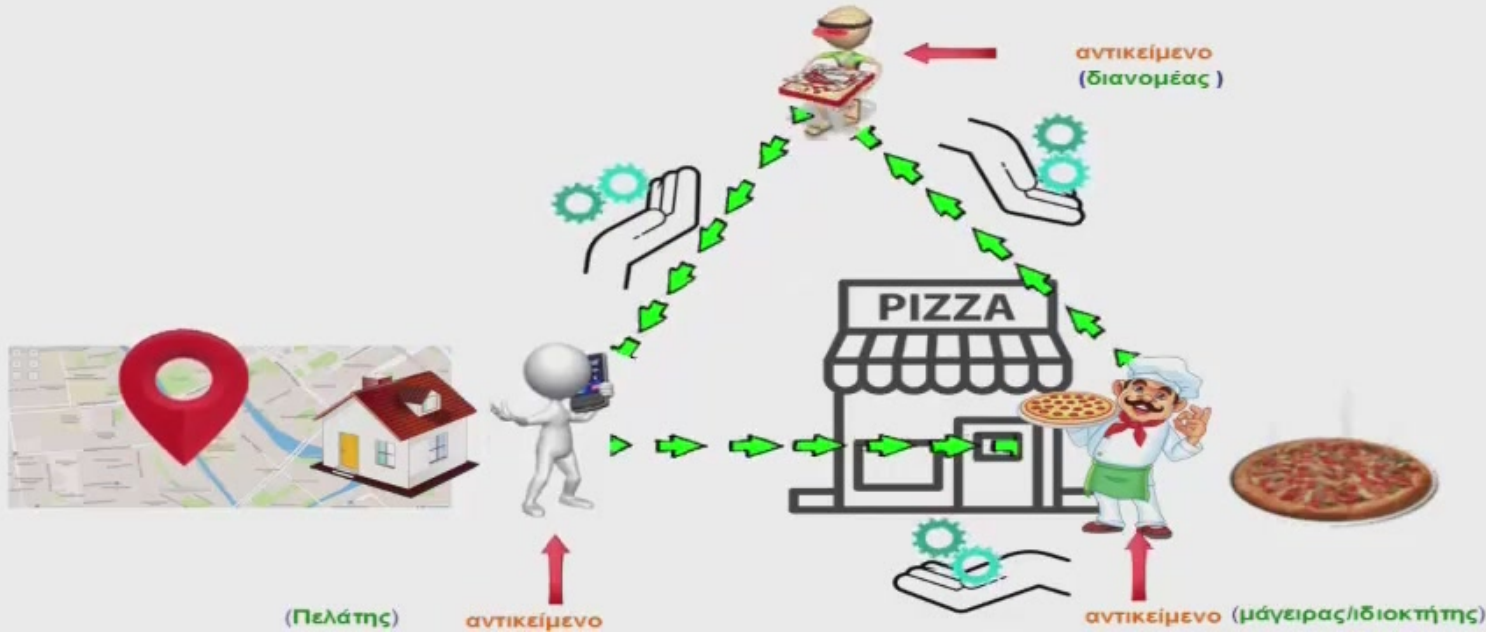
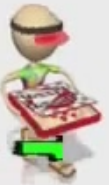
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**  
Παρόμοια, όταν ο **κ. Αλέξανδρος** **δίνει** τις **πίτσες**  
**στον κ. Πέτρο**  
με το **μήνυμα** να **τις παραδώσει**,



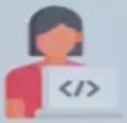


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

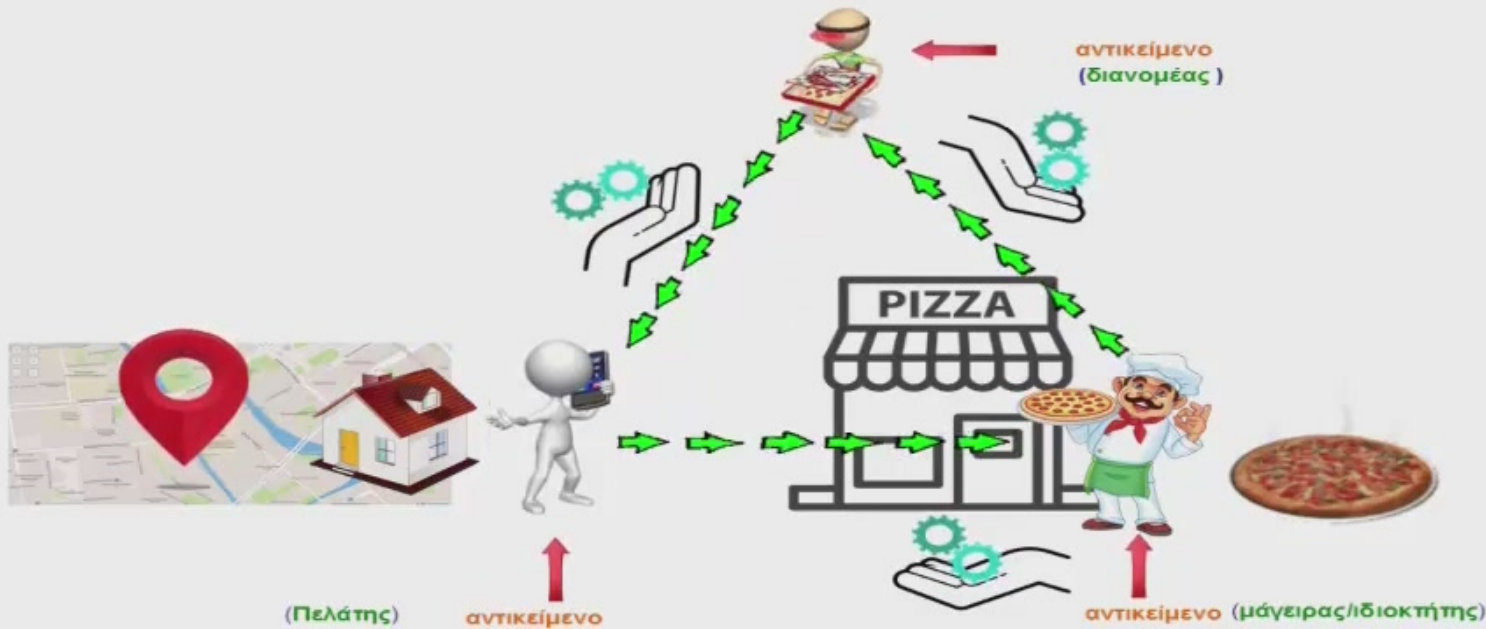
### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**  
Παρόμοια, όταν ο **κ. Αλέξανδρος δίνει τις πίτσες**  
**στον κ. Πέτρο**

με το **μήνυμα να τις παραδώσει,**  
**δεν χρειάζεται να γνωρίζει** όλες τις λεπτομέρειες

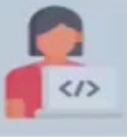


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

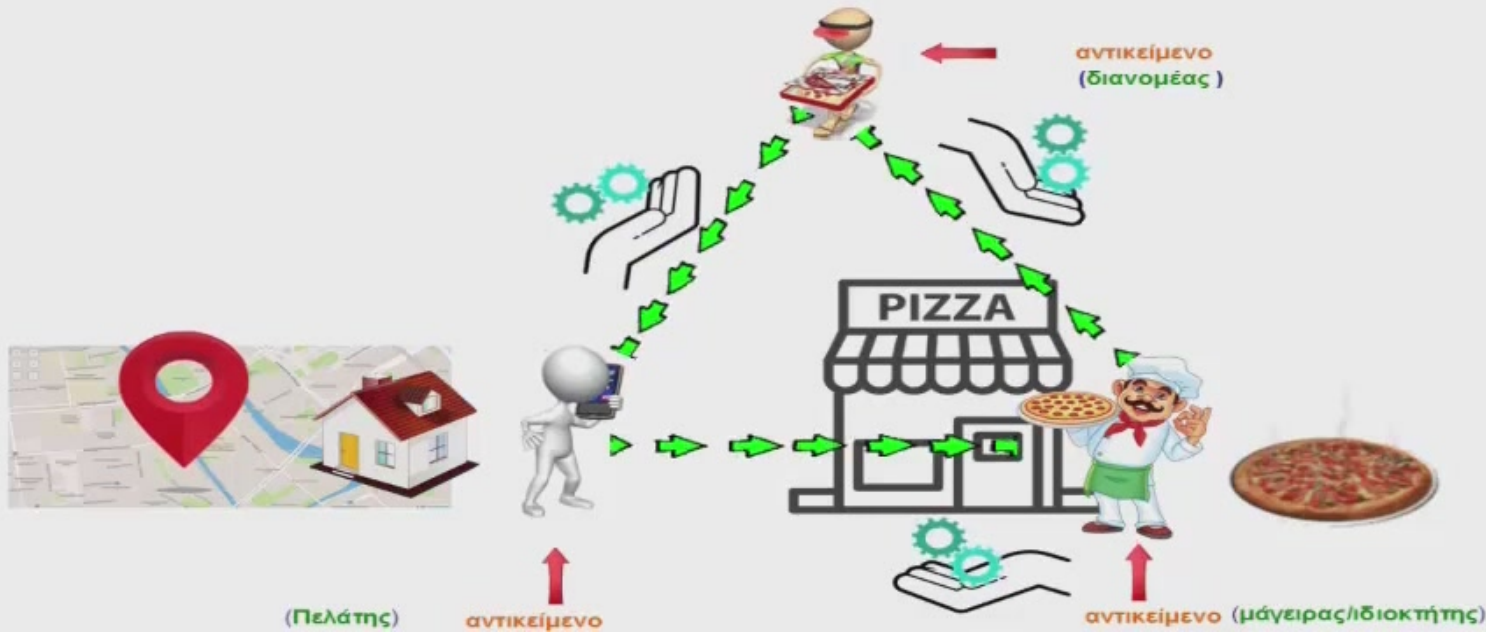
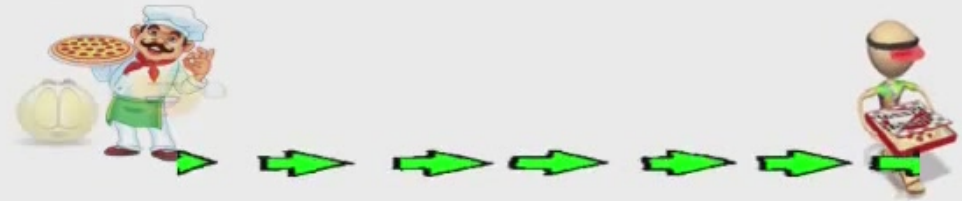
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**  
Παρόμοια, όταν ο **κ. Αλέξανδρος δίνει τις πίτσες**  
**στον κ. Πέτρο**  
με το **μήνυμα να τις παραδώσει,**  
**δεν χρειάζεται να γνωρίζει όλες τις λεπτομέρειες**

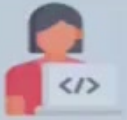


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

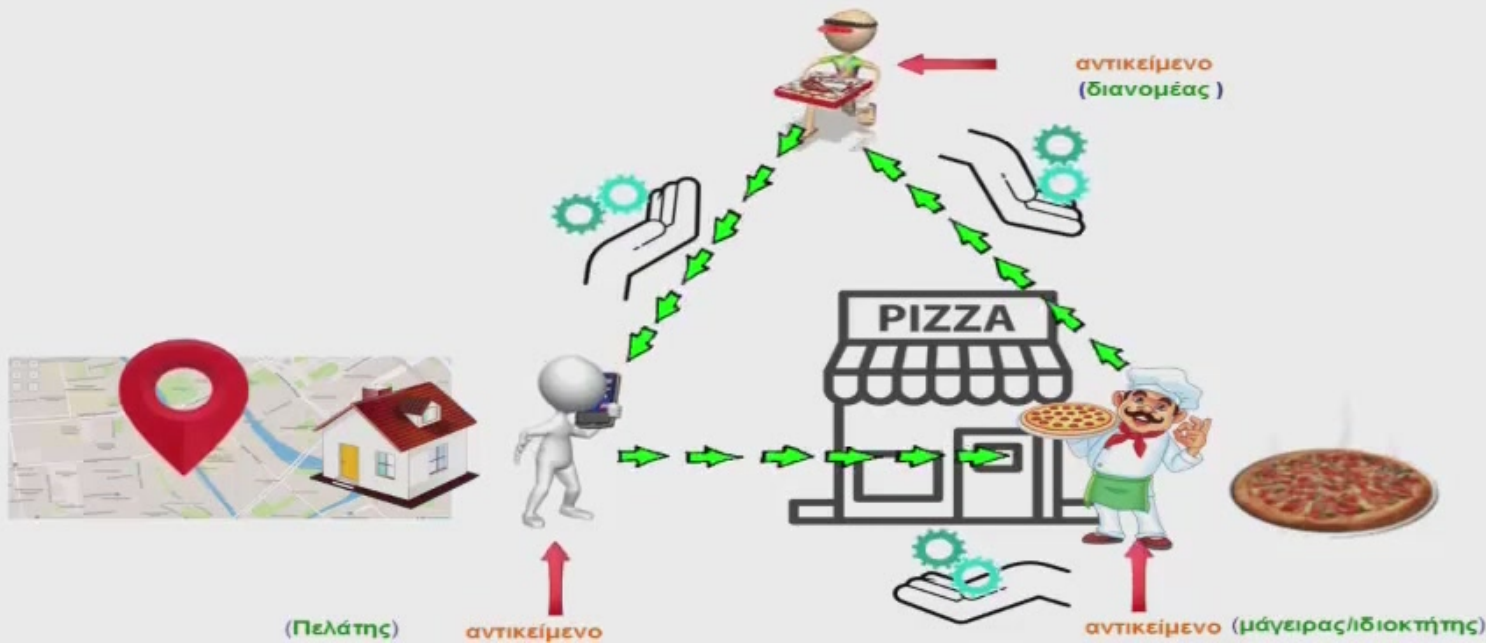
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**  
Παρόμοια, όταν ο **κ. Αλέξανδρος δίνει τις πίτσες**  
**στον κ. Πέτρο**  
με το **μήνυμα** να **τις παραδώσει**,  
**δεν χρειάζεται να γνωρίζει** όλες τις λεπτομέρειες  
για το **πώς θα επιτευχθεί** η παράδοση της παραγγελιάς



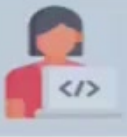


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

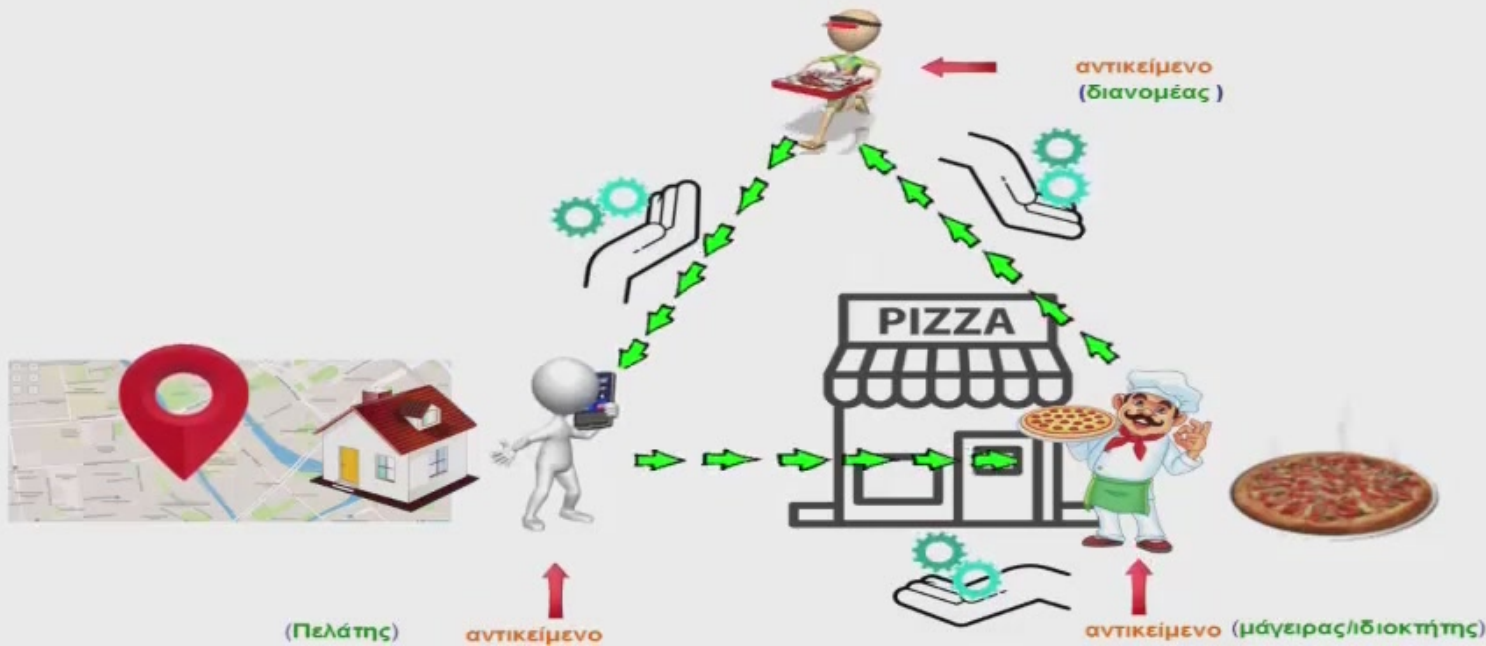
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**  
Παρόμοια, όταν ο **κ. Αλέξανδρος δίνει τις πίτσες**  
**στον κ. Πέτρο**  
με το **μήνυμα** να τις παραδώσει,  
**δεν χρειάζεται να γνωρίζει** όλες τις λεπτομέρειες  
για το **πώς θα επιτευχθεί** η παράδοση της παραγγελίας.

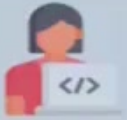


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

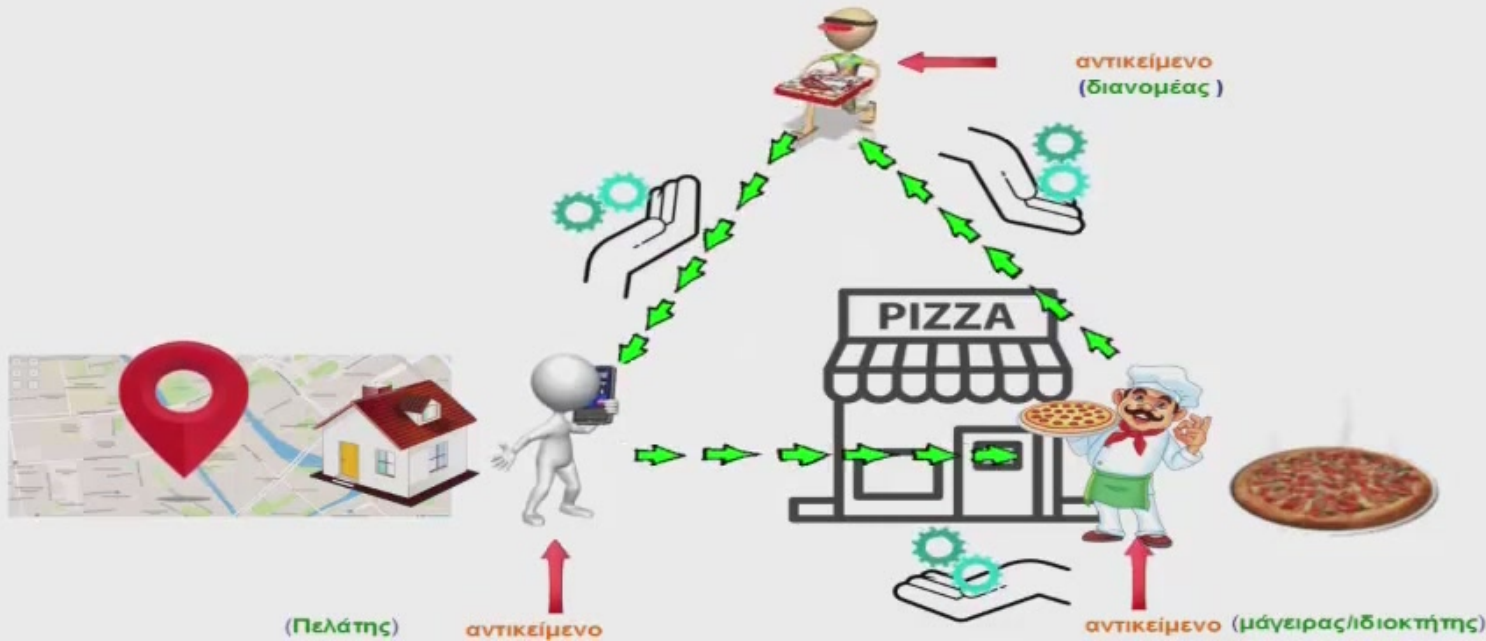
## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**  
Παρόμοια, όταν ο **κ. Αλέξανδρος δίνει τις πίτσες**  
**στον κ. Πέτρο**  
με το **μήνυμα** να **τις παραδώσει**,  
**δεν χρειάζεται να γνωρίζει** όλες τις λεπτομέρειες  
για το **πώς θα επιτευχθεί** η παράδοση της παραγγελίας.

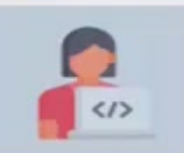


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Οι λεπτομέρειες αυτές είναι «κρυμμένες» από αυτόν.

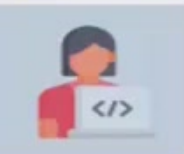


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

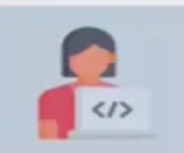
Οι λεπτομέρειες αυτές είναι «κρυμμένες» από αυτόν.

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Οι λεπτομέρειες αυτές είναι «κρυμμένες» από αυτόν.

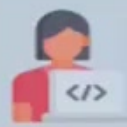
Έχει αναθέσει αυτό το καθήκον στον κ. Πέτρο,  
τον οποίο και εμπιστεύεται και

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας:** Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Οι λεπτομέρειες αυτές είναι «κρυμμένες» από αυτόν.

Έχει αναθέσει αυτό το καθήκον στον κ. Πέτρο,  
τον οποίο και εμπιστεύεται και

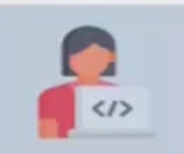


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας:** Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

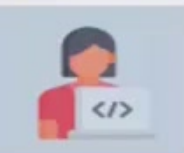
ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγ

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας:** Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

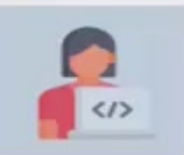
ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας:** Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,  
τον οποίο και εμπιστεύεται και

**ο κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

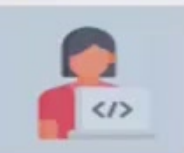




## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,  
τον οποίο και εμπιστεύεται και

ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

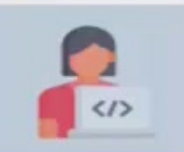


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

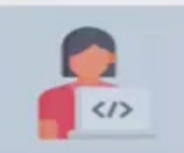
να **συμβουλευτεί έναν χάρτη** ή



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας:** Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

**να συμβουλευτεί έναν χάρτη ή**



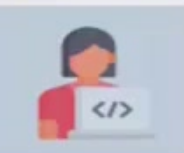


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

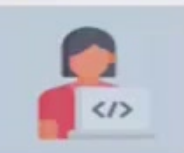
**να συμβουλευτεί έναν χάρτη ή**



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

**να συμβουλευτεί έναν χάρτη ή**

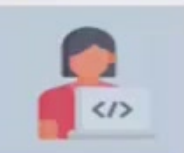
**να χρησιμοποιήσει ένα σύστημα πλοήγησης**



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

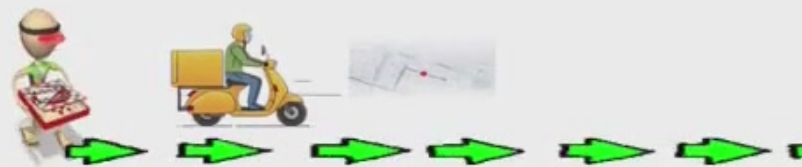
ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

**να συμβουλευτεί έναν χάρτη ή**

**να χρησιμοποιήσει ένα σύστημα πλοήγησης**

για **να βρει τη διεύθυνση**, αλλά αυτό είναι κάτι που

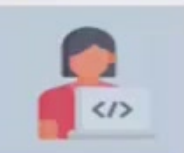




## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

**να συμβουλευτεί έναν χάρτη ή**

**να χρησιμοποιήσει ένα σύστημα πλοήγησης**

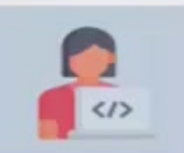
**για να βρει τη διεύθυνση**, αλλά αυτό είναι κάτι που



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

**να συμβουλευτεί έναν χάρτη** ή

**να χρησιμοποιήσει ένα σύστημα πλοήγησης**

για **να βρει τη διεύθυνση**, αλλά αυτό είναι κάτι που

**δεν ενδιαφέρει** τον **κ. Αλέξανδρο**.

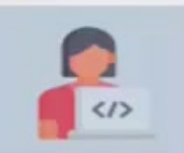


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

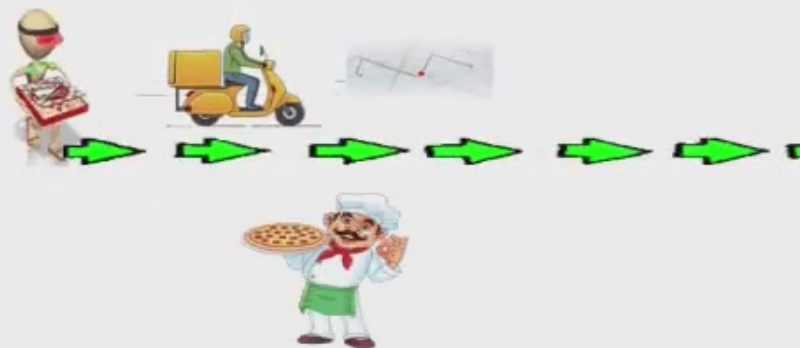
Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

**να συμβουλευτεί έναν χάρτη** ή

**να χρησιμοποιήσει ένα σύστημα πλοήγησης**

για **να βρει τη διεύθυνση**, αλλά αυτό είναι κάτι που

**δεν ενδιαφέρει τον κ. Αλέξανδρο.**



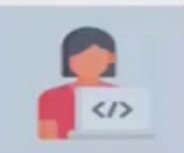


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

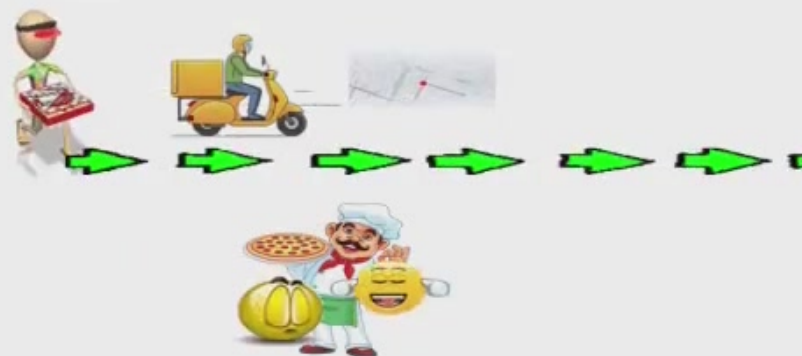
Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

**να συμβουλευτεί έναν χάρτη** ή

**να χρησιμοποιήσει** ένα **σύστημα πλοήγησης**

για **να βρει τη διεύθυνση**, αλλά αυτό είναι κάτι που

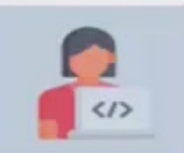
**δεν ενδιαφέρει** τον **κ. Αλέξανδρο**.



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

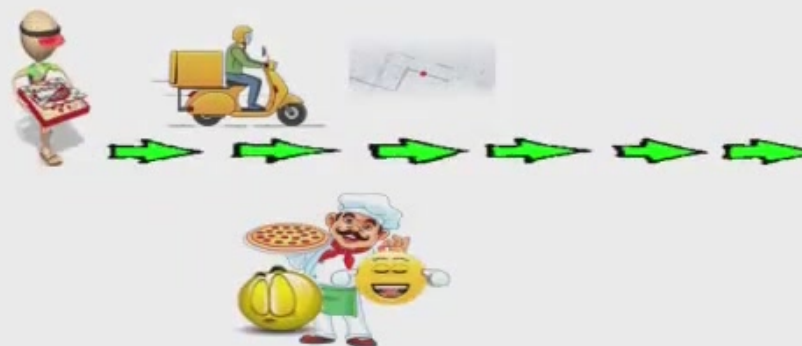
**να συμβουλευτεί έναν χάρτη** ή

**να χρησιμοποιήσει** ένα **σύστημα πλοήγησης**

για **να βρει τη διεύθυνση**, αλλά αυτό είναι κάτι που

**δεν ενδιαφέρει** τον **κ. Αλέξανδρο**.

Ο **κ. Πέτρος** κατέχει, **γνωρίζει την κατάλληλη μέθοδο**,

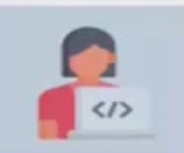


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

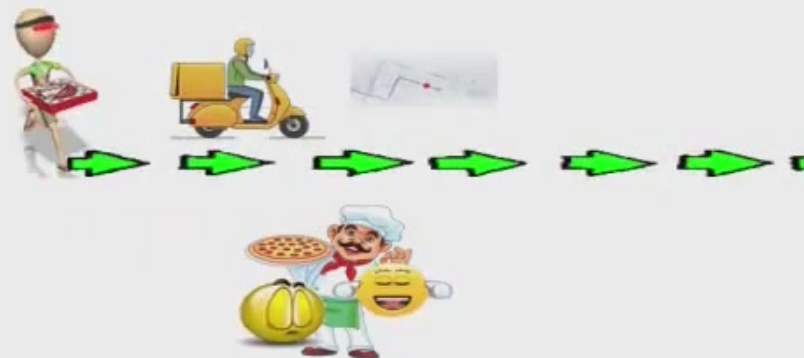
**να συμβουλευτεί έναν χάρτη** ή

**να χρησιμοποιήσει** ένα **σύστημα πλοήγησης**

για **να βρει τη διεύθυνση**, αλλά αυτό είναι κάτι που

**δεν ενδιαφέρει** τον **κ. Αλέξανδρο**.

Ο **κ. Πέτρος** κατέχει, **γνωρίζει την κατάλληλη μέθοδο**,



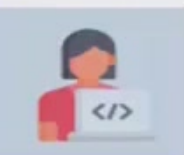


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

**να συμβουλευτεί έναν χάρτη** ή

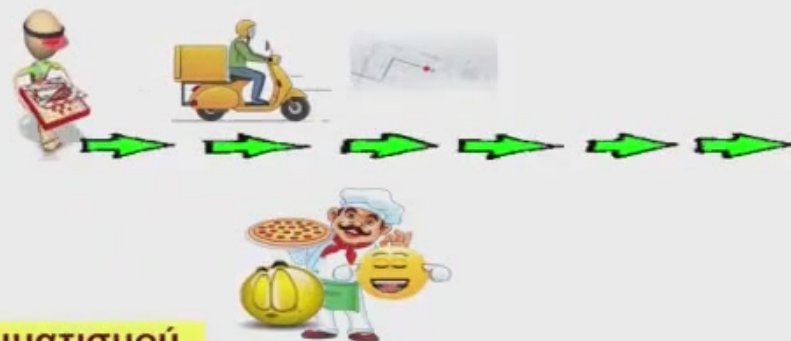
**να χρησιμοποιήσει** ένα **σύστημα πλοήγησης**

για **να βρει τη διεύθυνση**, αλλά αυτό είναι κάτι που

**δεν ενδιαφέρει** τον **κ. Αλέξανδρο**.

Ο **κ. Πέτρος** κατέχει, **γνωρίζει την κατάλληλη μέθοδο**,

όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού**

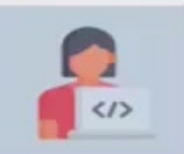


# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



##### Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

**να συμβουλευτεί έναν χάρτη** ή

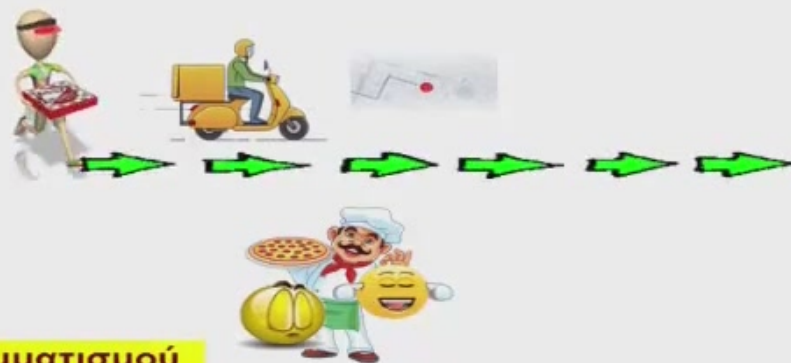
**να χρησιμοποιήσει** ένα **σύστημα πλοήγησης**

για **να βρει τη διεύθυνση**, αλλά αυτό είναι κάτι που

**δεν ενδιαφέρει** τον **κ. Αλέξανδρο**.

Ο **κ. Πέτρος** κατέχει, **γνωρίζει την κατάλληλη μέθοδο**,

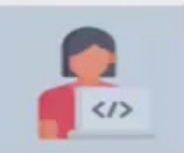
όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού**



## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

**να συμβουλευτεί έναν χάρτη** ή

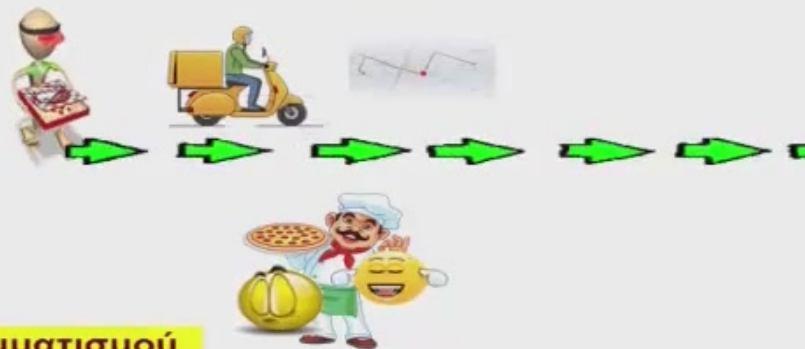
**να χρησιμοποιήσει** ένα **σύστημα πλοήγησης**

για **να βρει τη διεύθυνση**, αλλά αυτό είναι κάτι που

**δεν ενδιαφέρει** τον **κ. Αλέξανδρο**.

Ο **κ. Πέτρος** κατέχει, **γνωρίζει την κατάλληλη μέθοδο**,

όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού**

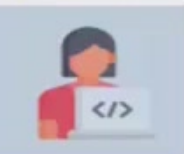




## Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

### 4.1 Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός: ένας φυσικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων

#### Πρόβλημα «Παραγγελία Πίτσας»



**Δραστηριότητα 1 – Παραγγελία Πίτσας: Μηνύματα και ρόλοι αντικειμένων**

Οι λεπτομέρειες αυτές **είναι «κρυμμένες»** από αυτόν.

Έχει **αναθέσει** αυτό το **καθήκον στον κ. Πέτρο**,

τον οποίο και εμπιστεύεται και

ο **κ. Πέτρος** ξέρει πώς θα παραδώσει την παραγγελία.

Ο **κ. Πέτρος** μπορεί

**να συμβουλευτεί έναν χάρτη** ή

**να χρησιμοποιήσει** ένα **σύστημα πλοήγησης**

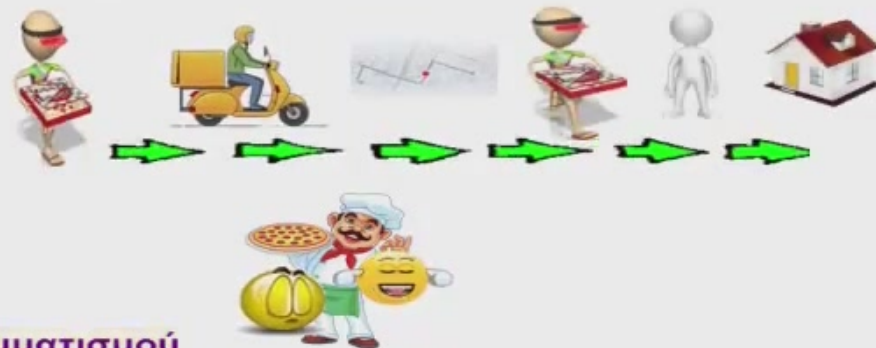
για **να βρει τη διεύθυνση**, αλλά αυτό είναι κάτι που

**δεν ενδιαφέρει** τον **κ. Αλέξανδρο**.

Ο **κ. Πέτρος** κατέχει, **γνωρίζει την κατάλληλη μέθοδο**,

όπως θα λέγαμε στη γλώσσα του **αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού**

για την **εκτέλεση της παράδοσης**.



# ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

 Σπύρος Γ. Ζυγούρης  
Καθηγητής Πληροφορικής

 **spzygouris@gmail.com**

You **Tube**



spyros georgios zygouris



 YouTube

SUBSCRIBED

