

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.4.Μ14

Διαχείριση Πινάκων (1 από 3)

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ◊ Να εξηγούμε τη χρησιμότητα ενός πίνακα
- ◊ Να δημιουργούμε ένα πίνακα
- ◊ Να διακρίνουμε τη διαφορά ανάμεσα στη γραμμή, τη στήλη και το κελί ενός πίνακα
- ◊ Να μετακινούμε τον δρομέα μεταξύ των κελιών ενός πίνακα, χρησιμοποιώντας το ποντίκι, τα πλήκτρα κίνησης, το πλήκτρο TAB και συνδυασμό πλήκτρων
- ◊ Να εισάγουμε δεδομένα σε ένα πίνακα
- ◊ Να επεξεργαζόμαστε δεδομένα σε ένα πίνακα.



Δραστηριότητες Εμπέδωσης

1. Να ενεργοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου.
2. Να ανοίξετε το αρχείο **Text14a.docx** από τον φάκελό σας (Το αρχείο αυτό περιέχει κάποια δεδομένα καθώς επίσης και ένα άδειο πίνακα).
3. Να πληκτρολογήσετε στα κελιά της 1^{ης} γραμμής του πίνακα τα πιο κάτω δεδομένα:

Όνομα	Επίθετο	Ηλικία
-------	---------	--------

4. Να μετακινήσετε τα δεδομένα που υπάρχουν στο έγγραφο έτσι ώστε ο πίνακάς σας να έχει στη συνέχεια την πιο κάτω μορφή:

Όνομα	Επίθετο	Ηλικία
Κώστας	Βασιλειάδης	21
Μαρία	Γεωργίου	17
Ανδρέας	Νικολάου	14

5. Να τροποποιήσετε τη λέξη **Κώστας** σε **Κωνσταντίνος**.
6. Να τροποποιήσετε και την ηλικία του Κωνσταντίνου από **21** σε **11**.
7. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson14a.docx** και να το κλείσετε.



Δραστηριότητες Αξιολόγησης

8. Να δημιουργήσετε ένα **νέο έγγραφο**.
9. Να δημιουργήσετε ένα **πίνακα** με 5 **στήλες** και 5 **γραμμές**.

10. Να πληκτρολογήσετε τα δεδομένα όπως φαίνονται πιο κάτω, στον πίνακα:

ΚΩΔΙΚΟΣ DVD	ΤΙΤΛΟΣ	ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ	ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ	ΤΙΜΗ
1	SUPERMAN	CHRISTOFER REEVE	ΚΩΜΩΔΙΑ	2,5
3	AMERICAN PIE	TOBEY MAGUIRE	ΔΡΑΣΗ	2

11. Να εισαγάγετε τα πιο κάτω δεδομένα στην **3^η γραμμή** του πίνακα:

2 PIRATES OF CARIBBEAN JONNY DEP ΚΩΜΩΔΙΑ 2,5

12. Να διαγράψετε το περιεχόμενο του **4^{ου} κελιού της 2^{ης} γραμμής** του πίνακα και να πληκτρολογήσετε τη λέξη **ΔΡΑΣΗ**.

13. Να διορθώσετε το όνομα του πρωταγωνιστή της ταινίας **PIRATES OF CARIBBEAN** σε **JOHNNY DEPP**.

14. Να διαγράψετε το περιεχόμενο του **2^{ου} κελιού της 4^{ης} γραμμής** του πίνακα και να πληκτρολογήσετε τη λέξη **SPIDERMAN**.

15. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson14b.docx** και να το κλείσετε.

16. Να στείλετε το αρχείο στον καθηγητή σας μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

17. Να δημιουργήσετε ένα **νέο έγγραφο**.

18. Να δημιουργήσετε ένα **πίνακα** ο οποίος να περιλαμβάνει τις πιο κάτω πληροφορίες για τουλάχιστον **5 φίλους** σας:

- Όνομα
- Επίθετο
- Τμήμα

19. Να αποθηκεύσετε το αρχείο στον φάκελό σας με το όνομα **Lesson14c.docx** και να το κλείσετε.

🏠 Δραστηριότητες για το Σπίτι

20. Να δημιουργήσετε ένα **πίνακα** με τη χρήση του επεξεργαστή κειμένου για το ωρολόγιο πρόγραμμά σας στο σχολείο.

21. Να απαντήσετε στις ερωτήσεις που ακολουθούν:

(α) Ο πιο πάνω **πίνακας** έχει στήλες και γραμμές και αποτελείται από κελιά.

(β) Η **3^η στήλη** του πίνακα αποτελείται από κελιά.

(γ) Η **4^η γραμμή** του πίνακα αποτελείται από κελιά.

22. Να αντιστοιχίσετε τους Αγγλικούς όρους που υπάρχουν στη **ΣΤΗΛΗ 3** με τους Ελληνικούς όρους που υπάρχουν στη **ΣΤΗΛΗ 1**: (Στη **ΣΤΗΛΗ 2**, δίπλα από τον κάθε Ελληνικό όρο να γράψετε τον αριθμό που αντιστοιχεί στον Αγγλικό όρο.)

ΣΤΗΛΗ 1	ΣΤΗΛΗ 2	ΣΤΗΛΗ 3
(α) Πίνακας		(1) Cell
(β) Γραμμή		(2) Column
(γ) Στήλη		(3) Row
(δ) Κελί		(4) Table

23. Η δημιουργία ενός **πίνακα** θα ήταν κατάλληλη σε καθεμιά από τις ακόλουθες περιπτώσεις, εκτός από....

(α) Τηλεφωνικό κατάλογο

(β) Ωρολόγιο πρόγραμμα

(γ) Έκθεση Ιδεών

(δ) Ημερολόγιο

24. Να **κυκλώσετε** το ΟΡΘΟ ή το ΛΑΘΟΣ πιο κάτω:

(α) Τα κελιά ενός πίνακα είναι πιθανό να περιέχουν κείμενο, αριθμούς και εικόνες.

ΟΡΘΟ ΛΑΘΟΣ

(β) Μπορούμε να κάνουμε κλικ στο **Shift + TAB**, για να πάμε στο προηγούμενο κελί.

ΟΡΘΟ ΛΑΘΟΣ

25. Όταν είμαστε στο τελευταίο κελί ενός πίνακα και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο **TAB**;

(α) Μετακινούμαστε στο προηγούμενο κελί

(β) Δημιουργούμε μία νέα γραμμή

(γ) Επιστρέφουμε στο πρώτο κελί

(δ) Δημιουργούμε μία νέα στήλη