

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

ΕΝΤΟΠΙΣΜΟΣ

ΛΑΘΩΝ

```

1 ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΣ ΑΣΚΗΣΗ
2   Διάβασε x
3   Αν x >= 0 και x < 10 τότε
4     Εμφάνισε "Μονοψήφιος"
5   Αλλιώς_αν x < 100 τότε
6     Εμφάνισε "Διψήφιος"
7   Αλλιώς_αν x < 1000 τότε
8     Εμφάνισε "Τριψήφιος"
9   Αλλιώς
10    Εμφάνισε "Λάθος τιμή"
11  Τέλος_αν
12
13 ΤΕΛΟΣ ΑΣΚΗΣΗ

```

Ο διπλανός αλγόριθμος υλοποιήθηκε για να ελέγχει και να εμφανίζει το αν ένας μη αρνητικός αριθμός είναι μονοψήφιος, διψήφιος ή τριψήφιος.

Αν δοθεί αρνητικός αριθμός ή αριθμός μεγαλύτερος από 3 ψηφία τότε θα πρέπει να εμφανίζεται το μήνυμα "Λάθος τιμή"

Ο αλγόριθμος περιέχει λάθος(λογικό). Εντοπίστε το λάθος και γράψτε τον αλγόριθμο κάνοντας τις απαραίτητες διορθώσεις, ώστε να λειτουργεί σωστά

```

ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΣ ΑΣΚΗΣΗ
Διάβασε x

Αν x >= 0 και x < 10 τότε
  Εμφάνισε "Μονοψήφιος"
Αλλιώς_αν x >= 10 και x < 100 τότε
  Εμφάνισε "Διψήφιος"
Αλλιώς_αν x >= 100 και x < 1000 τότε
  Εμφάνισε "Τριψήφιος"
Αλλιώς
  Εμφάνισε "Λάθος τιμή"
Τέλος_αν

ΤΕΛΟΣ ΑΣΚΗΣΗ

```

```

ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΣ ΑΣΚΗΣΗ
Διάβασε x

Αν x < 0 ή x >= 1000 τότε
  Εμφάνισε "Λάθος τιμή"
Αλλιώς_αν x < 10 τότε
  Εμφάνισε "Μονοψήφιος"
Αλλιώς_αν x < 100 τότε
  Εμφάνισε "Διψήφιος"
Αλλιώς
  Εμφάνισε "Τριψήφιος"
Τέλος_αν

ΤΕΛΟΣ ΑΣΚΗΣΗ

```

ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΣ ΑΣΚΗΣΗ

Διάβασε x , β , γ

μέγιστος $\leftarrow x$

Αν $\beta > \text{μέγιστος}$ τότε

 μέγιστος $\leftarrow \beta$

Αλλιώς_αν $\gamma > \text{μέγιστος}$ τότε

 μέγιστος $\leftarrow \gamma$

Τέλος_αν

Γράψε μέγιστος

ΤΕΛΟΣ ΑΣΚΗΣΗ

Ο διπλανός αλγόριθμος υλοποιήθηκε για να εμφανίζει τον μεγαλύτερο μεταξύ 3 αριθμών (με δεδομένο ότι είναι διαφορετικοί μεταξύ τους)

Λειτουργεί σωστά και αν όχι, τι θα διορθώσεις θα κάνατε;

ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΣ ΑΣΚΗΣΗ

Διάβασε x , β , γ

μέγιστος $\leftarrow x$

Αν $\beta > \text{μέγιστος}$ τότε

 μέγιστος $\leftarrow \beta$

Τέλος_αν

Αν $\gamma > \text{μέγιστος}$ τότε

 μέγιστος $\leftarrow \gamma$

Τέλος_αν

Γράψε μέγιστος

ΤΕΛΟΣ ΑΣΚΗΣΗ

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

ΓΕΝΙΚΕΣ
ΑΣΚΗΣΕΙΣ
ΣΤΙΣ ΔΟΜΕΣ
ΕΠΙΛΟΓΩΝ

Να αναπτύξετε αλγόριθμο σε ΓΛΩΣΣΑ ο οποίος θα διαβάσει έναν ακέραιο αριθμό x και θα εκτυπώνει την τιμή της συνάρτησης $f(x)$. Αν ο χρήστης δεν εισάγει ακέραιο αριθμό το πρόγραμμα θα βγάλει αντίστοιχο μήνυμα λάθους

```
1 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΣΚΗΣΗ
2 ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
3   ΑΚΕΡΑΙΕΣ: x
4   ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ: fx
5 ΑΡΧΗ
6   ΓΡΑΨΕ 'Δώσε πραγματική τιμή x'
7   ΔΙΑΒΑΣΕ x
8   ΑΝ x = A_M(x) ΤΟΤΕ
9     ΑΝ x < 1 ΤΟΤΕ
10      fx <- 5 / (x - 1) ^ 2
11     ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ x = 1 ΤΟΤΕ
12      fx <- 2
13     ΑΛΛΙΩΣ
14      fx <- 5 / (x + 1) ^ 3
15     ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
16
17   ΓΡΑΨΕ 'Η τιμή της συνάρτησης f(', x, ') είναι: ', fx
18   ΑΛΛΙΩΣ
19   ΓΡΑΨΕ 'θα πρέπει να εισάγεις ακέραιο αριθμό'
20   ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
21
22
23 ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```

$$f(x) = \begin{cases} \frac{5}{(x-1)^2}, & \text{αν } x < 1 \\ 2, & \text{αν } x = 1 \\ \frac{5}{(x+1)^3}, & \text{αν } x > 1 \end{cases}$$

ΝΑΠ το οποίο θα διαβάζει έναν αριθμό από το χρήστη, στη συνέχεια θα εμφανίζει μενού επιλογών για την πράξη(+, -, *, /) και θα αναμένει έναν χαρακτήρα από το χρήστη και τέλος έναν δεύτερο αριθμό πάλι από το χρήστη

Θα πρέπει να εκτελεί την πράξη μεταξύ των 2 αριθμών και να εμφανίζει το αποτέλεσμα (προσοχή στο κριτήριο της καθοριστικότητας)

Θα εκτυπώνει το μήνυμα "Λάθος πράξη" αν ο χρήστης εισάγει για τον χαρακτήρα της πράξης κάποιο άλλο σύμβολο πέρα των 4 του μενού

```

1 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΣΚΗΣΗ
2 ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
3   ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ: x, y, result
4   ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: πράξη
5 ΑΡΧΗ
6   ΓΡΑΨΕ 'Δώσε πρώτο αριθμό...'
7   ΔΙΑΒΑΣΕ x
8   ΓΡΑΨΕ 'Δώσε χαρακτήρα για την πράξη (+, -, *, /)...'
9   ΔΙΑΒΑΣΕ πράξη
10  ΓΡΑΨΕ 'Δώσε δεύτερο αριθμό...'
11  ΔΙΑΒΑΣΕ y
12
13  ΑΝ πράξη = '+' ΤΟΤΕ
14    result <- x + y
15    ΓΡΑΨΕ result
16  ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ πράξη = '-' ΤΟΤΕ
17    result <- x - y
18    ΓΡΑΨΕ result
19  ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ πράξη = '*' ΤΟΤΕ
20    result <- x * y
21    ΓΡΑΨΕ result
22  ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ πράξη = '/' ΤΟΤΕ
23    ΑΝ y <> 0 ΤΟΤΕ
24      result <- x / y
25      ΓΡΑΨΕ result
26    ΑΛΛΙΩΣ
27      ΓΡΑΨΕ 'Δεν μπορεί ο παρονομαστής να είναι 0'
28    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
29  ΑΛΛΙΩΣ
30    ΓΡΑΨΕ 'Η πράξη που ζητάς δεν είναι έγκυρη!'
31  ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
32
33 ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
34

```

Γιατί χρησιμοποιήσαμε πολλαπλές εντολές ΓΡΑΨΕ result και δεν την χρησιμοποιήσαμε στο τέλος μία φορά;

```

1 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ exercise1
2
3 ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
4   ΑΚΕΡΑΙΕΣ: userInput, ψηφίοB, ψηφίοA, πηλίκο
5
6 ΑΡΧΗ
7
8   ΓΡΑΨΕ 'Δώσε έναν διψήφιο ακέραιο.'
9   ΔΙΑΒΑΣΕ userInput
10
11  AN userInput >= 10 ΚΑΙ userInput <= 99 ΤΟΤΕ
12
13     ψηφίοB <- userInput MOD 10
14     πηλίκο <- userInput DIV 10
15     ψηφίοA <- πηλίκο MOD 10
16
17
18     AN (ψηφίοA MOD 2 = 0) ΚΑΙ (ψηφίοB MOD 2 = 0) ΤΟΤΕ
19         ΓΡΑΨΕ 'Το ψηφίο A και το ψηφίο B είναι άρτιοι'
20     ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ (ψηφίοA MOD 2 <> 0) ΚΑΙ (ψηφίοB MOD 2 <> 0) ΤΟΤΕ
21         ΓΡΑΨΕ 'Το ψηφίο A και το ψηφίο B είναι περιττοί'
22     ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ ψηφίοA MOD 2 = 0 ΤΟΤΕ
23         ΓΡΑΨΕ 'Το ψηφίο A είναι άρτιος και το ψηφίο B είναι περιττός'
24     ΑΛΛΙΩΣ
25         ΓΡΑΨΕ 'Το ψηφίο A είναι περιττός και το ψηφίο B είναι άρτιος'
26     ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
27
28 ΑΛΛΙΩΣ
29     ΓΡΑΨΕ 'Πρέπει να δώσεις διψήφιο ακέραιο!'
30 ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
31
32
33 ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

```

Εμφωλευμένη δομή επιλογής εντός δομής σύνθετης επιλογής

02.5

ΔΟΜΗ
ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ
ΕΠΙΛΟΓΗΣ
(ΕΠΙΛΕΞΕ)

Τι θα δούμε...

- Έχουμε εξετάσει τις παρακάτω δομές επιλογής
 - Δομή απλής επιλογής
 - Δομή σύνθετης επιλογής
 - Δομή πολλαπλής επιλογής
 - Εμφωλευμένη δομή επιλογής
- Θα εξετάσουμε τη δομή **ΕΠΙΛΕΞΕ** (που είναι εναλλακτική μορφή της δομής επιλογής)
- Στην συνέχεια θα ασχοληθούμε με την επίλυση ασκήσεων **κλιμακωτής επεξεργασίας δεδομένων**

Διερευνάται η τιμή της αριθμητικής έκφρασης ή της μεταβλητής και εκτελούνται οι εντολές που αντιστοιχούν στην αντίστοιχη περίπτωση

ΕΠΙΛΕΞΕ έκφραση

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ λίστα_τιμών_1 Η συνθήκη_1

Εντολές_1

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ λίστα_τιμών_2 Η συνθήκη_2

Εντολές_2

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ λίστα_τιμών_3 Η συνθήκη_3

Εντολές_3

.....

.....

.....

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΑΛΛΙΩΣ

Εντολές_αλλιώς

ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ

ΤΕΛΟΣ_ΕΠΙΛΟΓΩΝ

- Οι τιμές που ακολουθούν μετά από κάθε περίπτωση μπορεί να είναι:
- Μια ή περισσότερες διακριτές τιμές χωρισμένες με κόμμα (πχ 1,2,3,4)
 - Περιοχή τιμών από – έως (πχ 0..9)
 - Απλές λογικές εκφράσεις (πχ >100)

ΓΕΝΙΚΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΤΗΣ ΔΟΜΗΣ
ΕΠΙΛΕΞΕ

Σε μια πολλαπλή επιλογή με ΕΠΙΛΕΞΕ ελέγχονται πάντα με τη σειρά όλες οι περιπτώσεις μέχρι το ΤΕΛΟΣ_ΕΠΙΛΟΓΩΝ

Λ

Στη δομή ΕΠΙΛΕΞΕ εκτελείται πάντα το ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΑΛΛΙΩΣ

Λ

Η δομή ΕΠΙΛΕΞΕ διερευνά την τιμή μιας μεταβλητής ή μιας έκφρασης

Σ

Στις περιπτώσεις μιας δομής ΕΠΙΛΕΞΕ μπορούμε να έχουμε σύνθετες λογικές συνθήκες

Λ

Οποιαδήποτε δομή ΕΠΙΛΕΞΕ μπορεί να μετατραπεί σε AN...ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ...ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

Σ

Η δομή ΕΠΙΛΕΞΕ δεν μπορεί να αποτυπωθεί σε διάγραμμα ροής

Λ

Στη δομή ΕΠΙΛΕΞΕ, μετά τη δεσμευμένη λέξη ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ, μπορεί να παρατίθενται διακριτές τιμές χωρισμένες με κόμμα

Σ

Μπορεί σε μια δομή ΕΠΙΛΕΞΕ να μην υπάρχει ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΑΛΛΙΩΣ

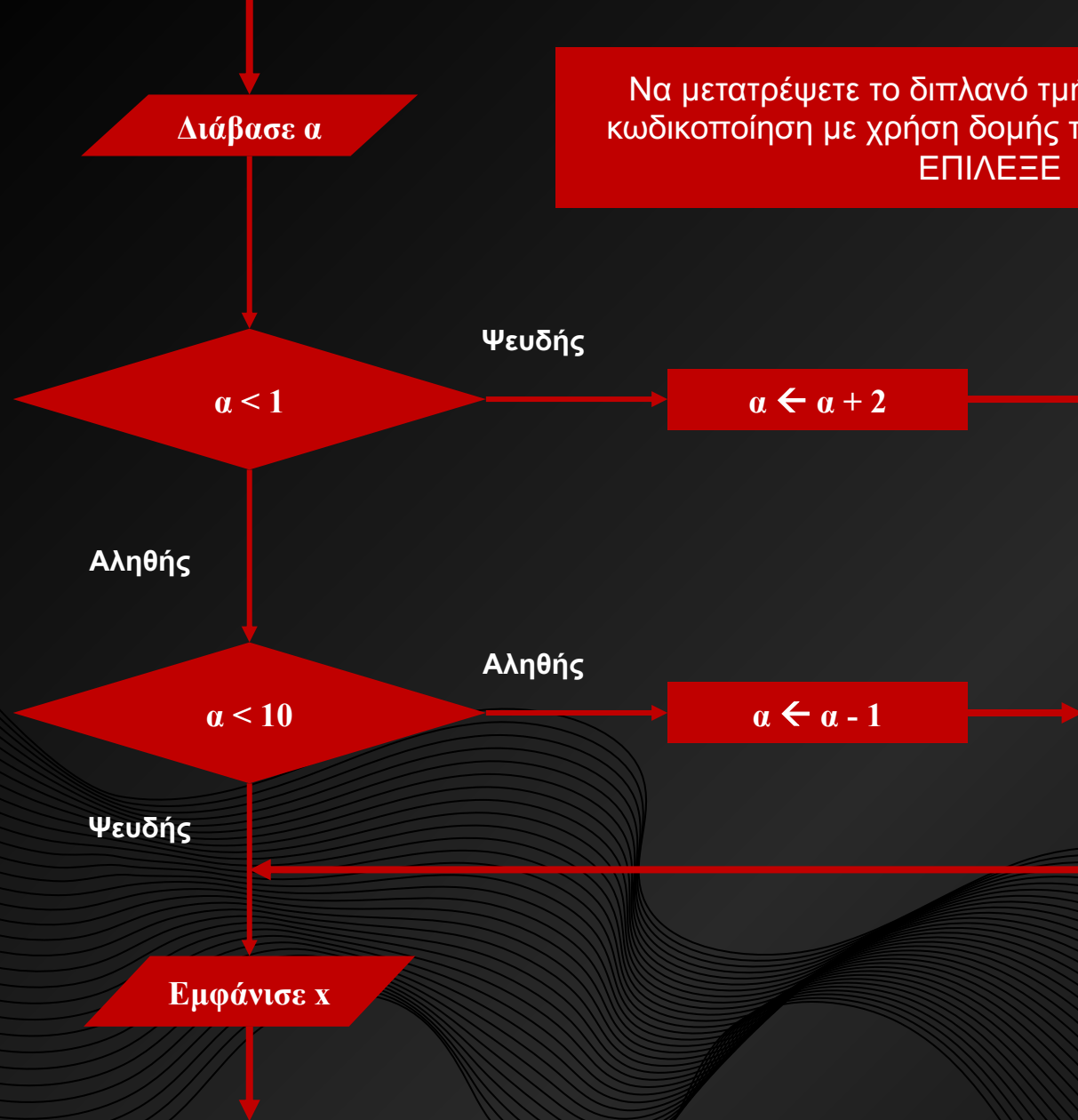
Σ

Μια δομή ΕΠΙΛΕΞΕ ολοκληρώνεται με τη δεσμευμένη λέξη “ΤΕΛΟΣ_ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΩΝ”

Λ

Η δομή ΕΠΙΛΕΞΕ μπορεί να διερευνήσει και 2 περιπτώσεις

Λ



Να μετατρέψετε το διπλανό τμήμα αλγορίθμου σε κωδικοποίηση με χρήση δομής πολλαπλής επιλογής ΕΠΙΛΕΞΕ

Διάβασε α
Επίλεξε α
 Περίπτωση ≥ 1
 $\alpha \leftarrow \alpha + 2$
 Περίπτωση $\alpha < 10$
 $\alpha \leftarrow \alpha - 1$
Τέλος_επιλογών
Εμφάνισε α

Αν ο χρήστης εισάγει την τιμή 5, τι θα εμφανιστεί στην οθόνη;

Να ξαναγραφεί το διπλανό τμήμα αλγορίθμου
ώστε να χρησιμοποιεί τη δομή πολλαπλής
επιλογής Αν αντί της Επίλεξε

Διάβασε α
Επίλεξε α

Περίπτωση 1..5

Εμφάνισε "Α"

Περίπτωση 6..10, 12

Εμφάνισε "Β"

Περίπτωση < 100

Εμφάνισε "Γ"

Περίπτωση Αλλιώς

Εμφάνισε "Δ"

Τέλος_επιλογών

Εμφάνισε α

Διάβασε α

Αν $a \geq 1$ και $a \leq 5$ τότε

Εμφάνισε "Α"

Αλλιώς_αν ($a \geq 6$ και $a \leq 10$) ή ($a = 12$) τότε

Εμφάνισε "Β"

Αλλιώς_αν $a < 100$ τότε

Εμφάνισε "Γ"

Αλλιώς

Εμφάνισε "Δ"

Τέλος_αν

Εμφάνισε α

Να ξαναγραφεί το παρακάτω τμήμα αλγορίθμου
ώστε να χρησιμοποιεί τη δομή πολλαπλής
επιλογής Επίλεξε αντί της Αν

Αν $a > \beta$ τότε

Εμφάνισε "Α"

Αλλιώς_αν $a = \beta + 2$ ή $a = \beta - 2$ τότε

Εμφάνισε "Β"

Τέλος_αν

Επίλεξε α – β

Περίπτωση > 0

Εμφάνισε "Α"

Περίπτωση 2, -2

Εμφάνισε "Β"

Τέλος_επιλογών

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1

Να αναπτυχθεί πρόγραμμα το οποίο:

- Θα διαβάσει 2 αριθμούς από το χρήστη
- Θα εμφανίζει μενού επιλογών και θα διαβάσει έναν από τους χαρακτήρες + - / * ανάλογα με την πράξη που θέλει να εκτελέσει ο χρήστης
- Θα εκτελεί την αντίστοιχη πράξη και θα εμφανίζει το αποτέλεσμα
- Θα εκτυπώνει το μήνυμα “Λάθος πράξη” αν αντί για κάποιον από τους 4 χαρακτήρες ο χρήστης δώσει κάποιον άλλο

```
1 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ABALUBENCALCULATOR
2
3 ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
4   ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ: number1, number2
5   ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: πράξη
6
7 ΑΡΧΗ
8   ΓΡΑΨΕ 'Δώσε πρώτο αριθμό'
9   ΔΙΑΒΑΣΕ number1
10  ΓΡΑΨΕ 'Δώσε δεύτερο αριθμό'
11  ΔΙΑΒΑΣΕ number2
12  ΓΡΑΨΕ 'Δώσε μια από τις παρακάτω διαθέσιμες πράξεις: '
13  ΓΡΑΨΕ '+ | - | * | / '
14  ΔΙΑΒΑΣΕ πράξη
15
16  ΕΠΙΛΕΞΕ πράξη
17  ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ '+'
18    ΓΡΑΨΕ number1 + number2
19  ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ '-'
20    ΓΡΑΨΕ number1 + number2
21  ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ '*'
22    ΓΡΑΨΕ number1 + number2
23  ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ '/'
24    ΑΝ number2 <> 0 ΤΟΤΕ
25      ΓΡΑΨΕ number1 + number2
26    ΑΛΛΙΩΣ
27      ΓΡΑΨΕ 'Προσοχή, δεν γίνεται διαίρεση με το 0!'
28    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
29  ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΑΛΛΙΩΣ
30    ΓΡΑΨΕ 'Λάθος πράξη!'
31  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΙΛΟΓΩΝ
32
33 ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
34
```

03

ΚΛΙΜΑΚΩΤΗ
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ
ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Κάποια δημοτική αρχή ακολουθεί την εξής τιμολογιακή πολιτική για την κατανάλωση νερού ανά μήνα: Χρεώνει πάγιο ποσό 2 ευρώ και εφαρμόζει κλιμακωτή χρέωση σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

Στο ποσό που προκύπτει από την αξία του νερού και το πάγιο, υπολογίζεται ο ΦΠΑ με συντελεστή 18%. Το τελικό ποσό προκύπτει από την άθροιση της αξίας του νερού, το πάγιο, τον ΦΠΑ και τον δημοτικό φόρο που είναι 2 ευρώ. Να γράψετε αλγόριθμο που:

A. θα διαβάζει τη μηνιαία κατανάλωση του νερού

B. θα υπολογίζει την αξία του νερού που καταναλώθηκε σύμφωνα με την παραπάνω τιμολογιακή πολιτική

Γ. θα υπολογίζει τον ΦΠΑ

Δ. Θα υπολογίζει και θα εκτυπώνει το τελικό ποσό

Κατανάλωση σε κυβικά μέτρα (ΑΞΙΑ)	Χρέωση ανά κυβικό
Από 0 έως και 5	Δωρεάν
Από 5 έως και 10	0.5 ευρώ
Από 10 έως και 20	0.7 ευρώ
Από 20 και πάνω	1.0 ευρώ

```
1 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ Χρέωση
2 ΣΤΑΘΕΡΕΣ
3     πάγιο = 2
4     δημοτικός_φόρος = 2
5 ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
6     ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ: κατ, αξία
7 ΑΡΧΗ
8     ΓΡΑΨΕ 'Δώσε τη μηνιαία κατανάλωση'
9     ΔΙΑΒΑΣΕ κατ
10    ΑΝ κατ <= 5 ΤΟΤΕ
11        αξία <- 0
12    ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ κατ <= 10 ΤΟΤΕ
13        αξία <- 0.5 * (κατ - 5)
14    ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ κατ <= 20 ΤΟΤΕ
15        αξία <- (0.5 * 5) + (κατ-10) * 0.7
16    ΑΛΛΙΩΣ
17        αξία <- (0.5 * 5) + (0.7 * 10) + (κατ - 20) * 1.0
18    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
19    ΦΠΑ <- (πάγιο + αξία) * 0.18
20    τελικό <- πάγιο + δημοτικός_φόρος + αξία + ΦΠΑ
21    ΓΡΑΨΕ 'Τελικό ποσό χρέωσης: ', τελικό
22
23 ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```

Η Alpha Bank στην προσπάθεια χορήγησης νέων πιστωτικών καρτών ανακοίνωσε ότι σε κάθε κάτοχο πιστωτικής θα επιστρέφεται ανά τρίμηνο χρηματικό ποσό ανάλογα με τους πόντους που έχει συγκεντρώσει χρησιμοποιώντας την κάρτα, σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα (κλιμακωτός υπολογισμός)

Πόντοι από αγορές	Ποσό ανά πόντο
$1000 \leq \Pi < 3000$	1.40
$3000 \leq \Pi \leq 6000$	2.10
$6000 < \Pi$	3

Προσοχή να είναι κλειστά τα διαστήματα

Να αναπτύξετε πρόγραμμα που θα διαβάζει τον αριθμό των πόντων ενός συνδρομητή πιστωτικής κάρτας κατά το προηγούμενο τρίμηνο και θα εμφανίζει τα χρήματα που θα λάβει ως δώρο από τη χρήση της κάρτας

```
1 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΣΚΗΣΗ
2 ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
3     ΑΚΕΡΑΙΕΣ: πόντοι
4     ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ: ποσό
5 ΑΡΧΗ
6     ΓΡΑΨΕ 'Δώσε μου τους πόντους...'
7     ΔΙΑΒΑΣΕ πόντοι
8
9     ΑΝ πόντοι <= 999 ΤΟΤΕ
10         ποσό <- 0
11     ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ πόντοι <= 2999 ΤΟΤΕ
12         ποσό <- (πόντοι - 999) * 1.40
13     ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ πόντοι <= 6000 ΤΟΤΕ
14         ποσό <- (2000 * 1.40) + (πόντοι - 2999) * 2.10
15     ΑΛΛΙΩΣ
16         ποσό <- (2000 * 1.40) + (3000 * 2.10) + (πόντοι - 6000) * 3
17     ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
18
19     ΓΡΑΨΕ 'Το δώρο που κέρδισες αυτό το τρίμηνο είναι: ', ποσό
20
21
22 ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```