

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑΣ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΜΕΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΕΝΙΑΙΕΣ ΤΕΛΙΚΕΣ ΑΠΟΛΥΤΗΡΙΕΣ ΓΡΑΠΤΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ 2025 - 2026

Γ΄ ΤΑΞΗΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: 20 Μαΐου 2026

ΕΞΕΤΑΖΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑ:

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Α΄ ΣΕΙΡΑ

ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ: Γ015

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΓΡΑΠΤΗΣ ΕΞΕΤΑΣΗΣ: 90 ΛΕΠΤΑ

ΤΟ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΟ ΔΟΚΙΜΙΟ ΑΠΟΤΕΛΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΟΚΤΩ (8) ΣΕΛΙΔΕΣ

ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΥΠΟΛΟΓΙΟ ΜΙΑΣ (1) ΣΕΛΙΔΑΣ

---

**ΟΔΗΓΙΕΣ (για τους εξεταζόμενους)**

1. Στο εξώφυλλο του τετραδίου να συμπληρώσετε όλα τα κενά με τα στοιχεία που ζητούνται.
2. Το εξεταστικό δοκίμιο αποτελείται από δύο (2) μέρη Α΄ και Β΄.
3. Το ΜΕΡΟΣ Α΄ αποτελείται από τέσσερις (4) ασκήσεις. **Να απαντήσετε ΟΛΕΣ τις ασκήσεις.** Κάθε άσκηση βαθμολογείται με δεκαπέντε (15) μονάδες.
4. Το ΜΕΡΟΣ Β΄ αποτελείται από δύο (2) ασκήσεις. **Να απαντήσετε ΟΛΕΣ τις ασκήσεις.** Κάθε άσκηση βαθμολογείται με είκοσι (20) μονάδες.
5. **Να μην αντιγράψετε τα θέματα** στο τετράδιο απαντήσεων.
6. Να μη γράψετε πουθενά στις απαντήσεις σας **το όνομά σας.**
7. Να απαντήσετε στο τετράδιό σας σε όλα τα θέματα **μόνο με μπλε πένα ανεξίτηλης μελάνης.** Τα σύμβολα των Λογικών Κυκλωμάτων, καθώς και το λεκτικό περιεχόμενό τους μπορούν να γίνουν με μολύβι.
8. Επιτρέπεται η χρήση μη προγραμματιζόμενης υπολογιστικής μηχανής που φέρει τη σφραγίδα του σχολείου.
9. Απαγορεύεται η χρήση διορθωτικού υγρού ή διορθωτικής ταινίας.
10. Οι μοναδικές βιβλιοθήκες που επιτρέπονται στη δημιουργία προγραμμάτων, είναι οι `<iostream>`, `<fstream>`, `<string>`, `<iomanip>`, `<cmath>` και `<climits>`.
11. Η έκδοση της γλώσσας C++ που μπορεί να χρησιμοποιηθεί είναι η C++98 (ISO/IEC 14882:1998). Οποιοσδήποτε επεκτάσεις (extensions) παρέχονται από κάποιους μεταγλωττιστές (compilers) δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν.

**ΣΑΣ ΕΥΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΘΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ**

**ΜΕΡΟΣ Α΄:** Αποτελείται από 4 ασκήσεις. Να λύσετε ΟΛΕΣ τις ασκήσεις.  
Κάθε άσκηση βαθμολογείται με 15 μονάδες.

**ΑΣΚΗΣΗ 1:**

(α) Δίνεται ο δεκαδικός αριθμός **A=142**. Να δείξετε ότι η αντίστοιχη τιμή του δεκαδικού αριθμού A στο δυαδικό σύστημα είναι **(10001110)<sub>2</sub>**, σημειώνοντας τα βήματα που ακολουθήσατε για να φτάσετε στο συγκεκριμένο αποτέλεσμα.

**(Μονάδες 2)**

(β) Δίνονται οι δυαδικοί αριθμοί **B=11001010** και **Γ=01010101**. Αφού υπολογίσετε το συμπλήρωμα ως προς 2 του δυαδικού αριθμού Γ, να γράψετε στο δυαδικό σύστημα το αποτέλεσμα της αφάιρεσης **B-Γ**.

**(Μονάδες 4)**

(γ) Δίνεται το πιο κάτω πρόγραμμα στη γλώσσα προγραμματισμού C++. Χρησιμοποιώντας οποιονδήποτε τρόπο (π.χ. μέθοδο της προκαταρκτικής εκτέλεσης) να παρουσιάσετε τα αποτελέσματα του προγράμματος. Στη θέση του διαστήματος να χρησιμοποιήσετε το σύμβολο «□».

```
#include<iostream>
using namespace std;
int process(int &m,int n){
    if (m<n){
        m+=2;
        n-=1;
    }
    else {
        m-=1;
        n+=2;
    }
    cout<<m<<" "<<n<<endl;
    return (m * n) % 5;
}
int main(){
    int result, x = 4, y = 7;
    result = process(y, x);
    cout<<x<<" "<<y<<endl;
    cout<<result<<endl;
    return 0;
}
```

**(Μονάδες 5)**

(δ) Το πιο κάτω πρόγραμμα, στη γλώσσα προγραμματισμού C++, διαβάζει έναν πραγματικό αριθμό (float)  $x$  και υπολογίζει το αποτέλεσμα της πράξης  $f=3x+4$ . Στη συνέχεια, υπολογίζει και τυπώνει στην οθόνη το δεκαδικό μέρος του αριθμού  $f$ , με ακρίβεια 2 δεκαδικών ψηφίων.

Στο πρόγραμμα υπάρχουν **τέσσερα (4) λογικά ή/και συντακτικά λάθη**. Να γράψετε στο τετράδιο απαντήσεών σας, τον αριθμό της γραμμής στην οποία εμφανίζεται το κάθε λάθος μαζί με τη διορθωμένη εντολή. **Στο πρόγραμμα να μη γίνει οποιαδήποτε προσθήκη ή αφαίρεση εντολής.**

```
/*1*/ #include<stream>
/*2*/ #include<cmath>
/*3*/ #include<iomanip>
/*4*/ using namespace std;
/*5*/ int main(){
/*6*/     float dec,f,x;
/*7*/     cin>>x;
/*8*/     f=3x+4;
/*9*/     dec = f-round(f);
/*10*/    cout<<fixed<<setw(2)<<dec;
/*11*/    return 0;
/*12*/ }
```

(Μονάδες 4)

## ΑΣΚΗΣΗ 2:

Δίνεται το πιο κάτω πρόγραμμα, στη γλώσσα προγραμματισμού C++, το οποίο διαβάζει από ένα αρχείο τα επίθετα, τις ειδικότητες και τα χρόνια υπηρεσίας καθηγητών/τριών. Από το πρόγραμμα λείπουν μία ή περισσότερες εντολές από τα σημεία A, B, Γ και Δ:

```
#include <iostream>
#include <fstream>
#include <string>
using namespace std;



int main(){
    int years, pl=0;
    string surname, eidikotita;
    while(  ){
        filein>>surname>>eidikotita>>years;





    }
```

```
cout<<"Πλήθος καθηγητών/τριών Πληροφορικής ή Φυσικής με
υπηρεσία από 10 έως 20 χρόνια, συμπεριλαμβανομένων: "<< p1;
filein.close();
fileout.close();
return 0;
}
```

(α) Να γράψετε τις κατάλληλες εντολές που απαιτούνται στο σημείο **A** για τη δήλωση μιας ροής ανάγνωσης από το αρχείο **teachers.txt** καθώς και μιας ροής εγγραφής προς το αρχείο **newer.txt**.

(Μονάδες 2)

(β) Να γράψετε τη λογική συνθήκη που απαιτείται στο σημείο **B**, ώστε το πρόγραμμα να συνεχίζει να διαβάζει **μέχρι να φτάσει στο τέλος του αρχείου** teachers.txt.

(Μονάδες 2)

(γ) Να γράψετε τις κατάλληλες εντολές που απαιτούνται στο σημείο **Γ**, ώστε το πρόγραμμα να τυπώνει στο αρχείο **newer.txt** τα επίθετα και την ειδικότητα των καθηγητών/τριών των οποίων **τα χρόνια υπηρεσίας είναι λιγότερα από 8**.

(Μονάδες 4)

(δ) Να γράψετε τις κατάλληλες εντολές που απαιτούνται στο σημείο **Δ**, ώστε το πρόγραμμα να υπολογίζει το πλήθος των καθηγητών/τριών με ειδικότητα «Πληροφορική» ή «Φυσική», με υπηρεσία **από 10 έως 20 χρόνια**, συμπεριλαμβανομένων.

(Μονάδες 7)

### **ΑΣΚΗΣΗ 3:**

(α) Ένα έξυπνο σύστημα ποτίσματος ελέγχεται από τρεις αισθητήρες: X (υγρασία εδάφους), Y (έξυπνος διακόπτης που ενεργοποιείται εξ' αποστάσεως) και Z (χρονοδιακόπτης/ώρα). Οι καταστάσεις των αισθητήρων είναι οι εξής:

- X: 1 όταν το έδαφος είναι υγρό, 0 όταν είναι στεγνό.
- Y: 1 όταν ο έξυπνος διακόπτης είναι ενεργοποιημένος, 0 όταν είναι απενεργοποιημένος.
- Z: 1 όταν είναι η προγραμματισμένη ώρα ποτίσματος, 0 τις υπόλοιπες ώρες.

Το σύστημα ενεργοποιεί το πότισμα όταν:

- είναι η προγραμματισμένη ώρα ποτίσματος και το έδαφος είναι στεγνό, ή
- είναι ενεργοποιημένος ο έξυπνος διακόπτης

Όταν το πότισμα είναι ενεργοποιημένο, το σύστημα βρίσκεται στην κατάσταση 1.

Να δημιουργήσετε τον **πίνακα αληθείας** για το πιο πάνω αυτοματοποιημένο σύστημα και, ακολούθως, χρησιμοποιώντας αυτόν τον πίνακα, να **γράψετε** την αντίστοιχη **λογική συνάρτηση F** του συστήματος.

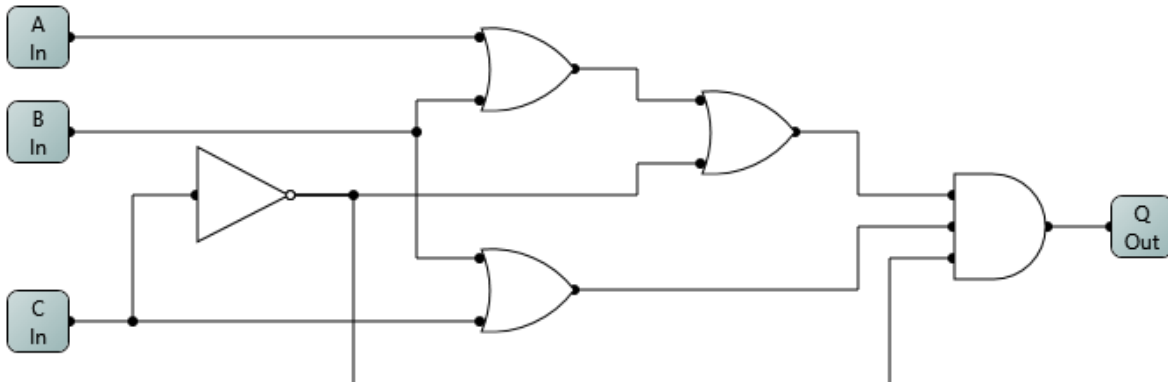
(Μονάδες 5)

(β) Σας δίνεται ο πιο κάτω χάρτης Karnaugh **τεσσάρων (4) μεταβλητών**. Αφού τον αντιγράψετε στο τετράδιο απαντήσεών σας, να **ομαδοποιήσετε** τους γειτονικούς του όρους και να **γράψετε τη λογική συνάρτηση  $F(A,B,C,D)$**  που προκύπτει στην πιο απλή της μορφή.

		CD			
	AB	00	01	11	10
00		1	1	0	1
01		1	1	0	1
11		1	1	0	1
10		1	1	0	0

(Μονάδες 6)

(γ) Να **γράψετε τη λογική συνάρτηση  $Q$**  που αντιστοιχεί στο πιο κάτω λογικό κύκλωμα. Στη συνέχεια να **βρείτε την τιμή της  $Q$** , αν οι μεταβλητές εισόδου παίρνουν τιμές ως ακολούθως:  **$A=0, B=1$  και  $C=0$** .



(Μονάδες 4)

**ΑΣΚΗΣΗ 4:**

Ο Γιάννης είναι μελισσοκόμος και έχει τοποθετημένες τις κυψέλες του σε  $N$  γραμμές ( $3 \leq N \leq 100$ ). Κάθε γραμμή έχει  $M$  κυψέλες ( $3 \leq M \leq 100$ ). Όταν έρθει ο καιρός για να μαζέψει το μέλι από τις κυψέλες, ο Γιάννης ακολουθεί τους πιο κάτω κανόνες:

- i. μαζεύει το μέλι από τις κυψέλες γραμμή προς γραμμή,
- ii. μαζεύει πάντα το μέλι της πρώτης κυψέλης σε κάθε γραμμή,
- iii. μαζεύει το μέλι από μία κυψέλη μόνο αν η προηγούμενη κυψέλη της ίδιας γραμμής δεν έχει καθόλου μέλι.

Να γράψετε πρόγραμμα στη γλώσσα προγραμματισμού C++, το οποίο να:

(α) δέχεται το πλήθος  $N$  των γραμμών και το πλήθος  $M$  των κυψελών, καθώς και την **ποσότητα** μελιού, σε κιλά, που έχει η κάθε κυψέλη, και να την αποθηκεύει στις πρώτες  $N$  γραμμές και  $M$  στήλες ενός δισδιάστατου πίνακα με το όνομα **posK**.

(Μονάδες 3)

(β) αποθηκεύει στις πρώτες N θέσεις ενός παράλληλου μονοδιάστατου πίνακα με το όνομα **totB**, τα συνολικά κιλά μελιού που θα μαζευτούν από κάθε γραμμή κυψελών, σύμφωνα με τους τρεις κανόνες που ακολουθεί ο Γιάννης. Το πρόγραμμα να τυπώνει στην οθόνη τα περιεχόμενα του πίνακα **totB**.

(Μονάδες 7)

(γ) αποθηκεύει στις πρώτες N θέσεις ενός παράλληλου μονοδιάστατου πίνακα με το όνομα **pliC**, το πλήθος των κυψελών της κάθε γραμμής που έχουν περισσότερα κιλά μέλι από την τελευταία (δεξιότερη) κυψέλη της γραμμής αυτής. Το πρόγραμμα να τυπώνει στην οθόνη τα περιεχόμενα του πίνακα **pliC**.

(Μονάδες 5)

Παράδειγμα Εισόδου	Παράδειγμα Εξόδου
5	Πίνακας totB :
6	7
0 4 5 0 3 0	14
6 4 0 8 6 5	18
3 0 0 9 0 6	5
0 5 6 7 0 0	4
4 4 6 5 6 6	Πίνακας pliC :
	3
	3
	1
	3
	0

ΤΕΛΟΣ Α΄ ΜΕΡΟΥΣ  
ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΟ ΜΕΡΟΣ Β΄

**ΜΕΡΟΣ Β΄:** Αποτελείται από 2 ασκήσεις. Να λύσετε ΟΛΕΣ τις ασκήσεις.  
Κάθε άσκηση βαθμολογείται με 20 μονάδες.

**ΑΣΚΗΣΗ 5:**

Πιο κάτω δίνονται οι βιβλιοθήκες και η κύρια συνάρτηση (main) ενός προγράμματος στη γλώσσα προγραμματισμού C++, το οποίο καλεί διάφορες συναρτήσεις:

```
#include<iostream>
#include<string>
#define N 20
using namespace std;
int main(){
    string lexeis[N];
    float pososto;
    cout<<"Δώσε τις λέξεις του πίνακα:";
    readwords(lexeis);
    swaplant(lexeis[0],lexeis[1]);
    cout<<"Λέξεις με αλλαγή γράμματος:"<<lexeis[0]<<" "<<lexeis[1];
    pososto=perc(lexeis);
    cout<<"Ποσοστό εμφάνισης του χαρακτήρα a:"<<pososto<<"%";
    sort(lexeis);
    return 0;
}
```

(α) Να γράψετε τη συνάρτηση **readwords**, η οποία να δέχεται τον πίνακα συμβολοσειρών **lexeis**, να διαβάζει 20 λέξεις και να τις καταχωρίζει στον πίνακα.

(Μονάδες 2)

(β) Να γράψετε τη συνάρτηση **swaplant**, η οποία να δέχεται τις δύο συμβολοσειρές που βρίσκονται στις δύο πρώτες θέσεις του πίνακα **lexeis** και να ανταλλάσσει τον τελευταίο χαρακτήρα της μιας συμβολοσειράς με τον τελευταίο χαρακτήρα της άλλης. Στη συνέχεια, να επιστρέφει στο κυρίως πρόγραμμα τις δύο τροποποιημένες συμβολοσειρές.

(Μονάδες 6)

(γ) Να γράψετε τη συνάρτηση **perc**, η οποία να δέχεται τον πίνακα συμβολοσειρών **lexeis** και να υπολογίζει το **ποσοστό** εμφάνισης του χαρακτήρα 'a', στον πίνακα συμβολοσειρών, σε σχέση με το σύνολο των χαρακτήρων του πίνακα. Να θεωρήσετε ότι ο πίνακας περιέχει τουλάχιστον έναν χαρακτήρα 'a'. Στη συνέχεια, η συνάρτηση να επιστρέφει στο κυρίως πρόγραμμα το ποσοστό που έχει υπολογιστεί.

**Υπόδειξη:** Το ποσοστό υπολογίζεται ως το πηλίκο του πλήθους των χαρακτήρων 'a' προς το συνολικό πλήθος χαρακτήρων του πίνακα, επί 100.

(Μονάδες 6)

(δ) Να γράψετε τη συνάρτηση **sort**, η οποία να δέχεται τον πίνακα συμβολοσειρών **lexeis** και, χρησιμοποιώντας τον αλγόριθμο **ταξινόμησης με εισαγωγή (insertion sort)**, να ταξινομεί σε αύξουσα σειρά **μόνο τις δέκα (10) τελευταίες** συμβολοσειρές του πίνακα. Οι πρώτες δέκα (10) συμβολοσειρές του πίνακα να παραμείνουν στην αρχική τους σειρά.  
(Μονάδες 6)

### **ΑΣΚΗΣΗ 6:**

Ένα σχολείο διοργανώνει εκδρομή μαθητών της Α΄ Λυκείου στην Ελλάδα, στην οποία θα συμμετέχουν 80 μαθητές. Να γράψετε πρόγραμμα στη γλώσσα προγραμματισμού C++, το οποίο να:

(α) δημιουργεί μια εγγραφή με το όνομα **excursion**, η οποία να έχει τα πιο κάτω μέλη:

- Επίθετο μαθητή (**surname-string**)
- Τμήμα μαθητή (**tmima-string**)
- Δόσεις (**payments-πίνακας int 5 θέσεων**). Η πρώτη θέση του πίνακα αντιστοιχεί στην πληρωμή της 1<sup>ης</sup> δόσης, ποσού €100, ενώ οι υπόλοιπες τέσσερις θέσεις αντιστοιχούν σε τέσσερις δόσεις ποσού €200 η καθεμία.

Στη συνέχεια, το πρόγραμμα να **διαβάζει** τα πιο πάνω στοιχεία για όλους τους μαθητές και να τα καταχωρίζει σε έναν πίνακα εγγραφών τύπου **excursion**, με όνομα **excurs**. Τα επίθετα των μαθητών δίνονται ταξινομημένα σε αύξουσα αλφαβητική σειρά. Το ποσό για τις δόσεις που δεν έχουν πληρωθεί ακόμη δίνεται ως 0 (μηδέν).

(Μονάδες 5)

(β) **υπολογίζει** και να **τυπώνει** στην οθόνη, το **πλήθος** των μαθητών που πλήρωσαν και τις πέντε (5) δόσεις, δηλαδή έχουν εξοφλήσει το συνολικό ποσό της εκδρομής (€900).

(Μονάδες 3)

(γ) **διαβάζει** το επίθετο ενός μαθητή, ο οποίος, για σοβαρούς προσωπικούς λόγους, δεν θα λάβει τελικά μέρος στην εκδρομή. Να θεωρήσετε ότι υπάρχει μόνο ένας μαθητής με το συγκεκριμένο επίθετο. Στη συνέχεια, να καλεί τη συνάρτηση **binarysearch**, δίνοντάς της τον πίνακα **excurs** και το **επίθετο** του μαθητή. Η συνάρτηση, χρησιμοποιώντας **δυναμική αναζήτηση**, να **επιστρέφει** στην κύρια συνάρτηση τον δείκτη της θέσης του μαθητή στον πίνακα **excurs**.

(Μονάδες 6)

(δ) **τυπώνει** στην οθόνη τα επίθετα και τα τμήματα όλων των μαθητών που θα λάβουν τελικά μέρος στην εκδρομή, καθώς και το ποσό που οφείλει ακόμη ο κάθε μαθητής. Τα πιο πάνω στοιχεία να τυπώνονται σε ξεχωριστή γραμμή για κάθε μαθητή, με δεξιά στοίχιση 15 στιγμών. Να μην τυπώνονται τα στοιχεία του μαθητή που αποχώρησε από την εκδρομή.

(Μονάδες 6)

Το πρόγραμμα πρέπει να εμφανίζει στην οθόνη τα κατάλληλα μηνύματα για την εισαγωγή των δεδομένων και την εξαγωγή των αποτελεσμάτων, σύμφωνα με το πιο κάτω παράδειγμα:

**Παράδειγμα εισόδου (για 5 μαθητές μόνο)**

Δημητρίου A21 100 200 200 200 0  
Ιωάννου A21 100 200 200 0 0  
Κωνσταντίνου A31 100 200 200 200 200  
Λεωνίδου A41 100 200 200 200 200  
Χρίστου A41 100 200 200 0 0  
Ιωάννου

**Παράδειγμα εξόδου (για 5 μαθητές μόνο)**

Δώσε τα στοιχεία για όλους τους μαθητές:

Πλήθος μαθητών που εξόφλησαν : 2

Δώσε επίθετο μαθητή που δεν θα λάβει μέρος:

Δημητρίου	A21	200
Κωνσταντίνου	A31	0
Λεωνίδου	A41	0
Χρίστου	A41	400

**ΤΕΛΟΣ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΟΥ ΔΟΚΙΜΙΟΥ**

**ΤΥΠΟΛΟΓΙΟ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΩΝ ΚΑΙ ΣΤΑΘΕΡΩΝ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ**

**C++**

<b>ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ ΤΗΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ &lt;cmath&gt;</b>		
<b>Συνάρτηση</b>	<b>Χρήση</b>	<b>Παράμετροι</b>
<b>sqrt(x)</b>	Επιστρέφει την <b>τετραγωνική ρίζα</b> του αριθμού x. Η επιστρεφόμενη τιμή είναι πραγματικός αριθμός.	Ένας θετικός αριθμός (ακέραιος ή πραγματικός)
<b>abs(x)</b>	Επιστρέφει την <b>απόλυτη τιμή</b> του αριθμού x. Η επιστρεφόμενη τιμή εξαρτάται από τον τύπο του αριθμού x.	Ένας αριθμός (ακέραιος ή πραγματικός)
<b>pow(x,y)</b>	Επιστρέφει το <b>αποτέλεσμα</b> της <b>δύναμης</b> $x^y$ . Η επιστρεφόμενη τιμή είναι πραγματικός αριθμός.	Δύο πραγματικοί αριθμοί
<b>trunc(x)</b>	Επιστρέφει το <b>ακέραιο μέρος</b> του αριθμού x σε πραγματική μορφή, <b>αγνοώντας το δεκαδικό μέρος του.</b>	Ένας πραγματικός αριθμός
<b>round(x)</b>	Επιστρέφει το <b>ακέραιο μέρος</b> του αριθμού x σε πραγματική μορφή, <b>στρογγυλοποιημένο στην πλησιέστερη τιμή.</b>	Ένας πραγματικός αριθμός
<b>ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ ΤΗΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ &lt;string&gt;</b>		
<b>size()</b>	<b>Επιστρέφει</b> το <b>μέγεθος</b> μιας συμβολοσειράς. Η επιστρεφόμενη τιμή είναι <b>ακέραιος αριθμός</b> που συμβολίζει από πόσα bytes αποτελείται μια συμβολοσειρά.	Καμία παράμετρος
<b>clear()</b>	<b>Διαγράφει</b> το <b>περιεχόμενο</b> μιας συμβολοσειράς. Δεν επιστρέφει τίποτα.	Καμία παράμετρος
<b>empty()</b>	<b>Ελέγχει</b> αν μια συμβολοσειρά είναι <b>άδεια</b> . Η επιστρεφόμενη τιμή είναι τύπου <b>Boolean</b> .	Καμία παράμετρος
<b>getline(x,y)</b>	<b>Αποθηκεύει ολόκληρη</b> μια συμβολοσειρά που μπορεί να εισαχθεί από το πληκτρολόγιο ή από αρχείο (x) στο αντικείμενο y.	Η 1 <sup>η</sup> παράμετρος (x) αφορά τη μέθοδο εισαγωγής της συμβολοσειράς (π.χ. από το πληκτρολόγιο ή από αρχείο) και η 2 <sup>η</sup> παράμετρος (y) αφορά το αντικείμενο στο οποίο θα αποθηκευτεί η συμβολοσειρά η οποία έχει διαβαστεί αρχικά.
<b>ΣΤΑΘΕΡΕΣ ΤΗΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ &lt;climits&gt;</b>		
<b>INT_MAX</b>	<b>Μέγιστο αριθμητικό</b> όριο μεταβλητής ή σταθεράς τύπου <b>integer</b> . Η ακριβής αριθμητική τιμή της είναι <b>32767 (στα 2 bytes)</b> ή <b>2147483647 (στα 4 bytes)</b>	
<b>INT_MIN</b>	<b>Ελάχιστο αριθμητικό</b> όριο μεταβλητής ή σταθεράς τύπου <b>integer</b> . Η ακριβής αριθμητική τιμή της είναι <b>-32768 (στα 2 bytes)</b> ή <b>-2147483648 (στα 4 bytes)</b>	