

# Περιεχόμενα

Πρόλογος	15	Παγίδα: Μην ξεχνάτε ότι η μεταβλητή περιέχει μόνο μία τιμή κάθε φορά	74
<b>1 Δημιουργία προγραμμάτων Java</b>	<b>25</b>	Χρήση ακέραιων τύπων δεδομένων	77
Ορισμός βασικής ορολογίας προγραμματισμού	26	Χρήση του τύπου δεδομένων boolean	81
Σύγκριση διαδικαστικού και αντικειμενοστρεφούς προγραμματισμού	29	Χρήση τύπων δεδομένων κινητής υποδιαστολής	82
Διαδικαστικός προγραμματισμός	29	Χρήση του τύπου δεδομένων char	84
Αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός	29	Χρήση της κλάσης Scanner για αποδοχή εισόδου από το πληκτρολόγιο	88
Κλάσεις, αντικείμενα και ενθυλάκωση	30	Παγίδα: Μη χρησιμοποιείτε τη nextLine() όταν έχετε χρησιμοποιήσει κάποια από τις άλλες μεθόδους εισόδου της Scanner	90
Κληρονομικότητα και πολυμορφισμός	32	Χρήση της κλάσης JOptionPane για αποδοχή εισόδου GUI	95
Περιγραφή χαρακτηριστικών της γλώσσας προγραμματισμού Java	33	Χρήση παραθύρων διαλόγου για είσοδο	95
Τύποι προγραμμάτων Java	34	Χρήση παραθύρων διαλόγου επιβεβαίωσης	98
Ανάλυση εφαρμογής Java που παράγει έξοδο κονσόλας	35	Εκτέλεση αριθμητικών πράξεων	100
Η εντολή που εμφανίζει την έξοδο	35	Προσεταριστικότητα και προτεραιότητα	101
Ανάλυση της κλάσης First	36	Αποδοτική σύνταξη αριθμητικών εντολών	102
Στιλ εσοχών	39	Παγίδα: Έλλειψη ακρίβειας σε αριθμούς κινητής υποδιαστολής	102
Επεξήγηση της μεθόδου main()	39	Κατανόηση της έννοιας της μετατροπής τύπων	106
Αποθήκευση κλάσης Java	41	Αυτόματη μετατροπή τύπων	106
Μεταγλώττιση κλάσης Java και διόρθωση συντακτικών σφαλμάτων	43	Ρητές μετατροπές τύπων	107
Μεταγλώττιση κλάσης Java	43	Μην το κάνετε	110
Διόρθωση συντακτικών σφαλμάτων	44	Σημαντικοί όροι	111
Εκτέλεση εφαρμογής Java και διόρθωση λογικών σφαλμάτων	48	Περίληψη κεφαλαίου	114
Εκτέλεση εφαρμογής Java	48	Ερωτήσεις επανάληψης	114
Τροποποίηση μεταγλωττισμένης κλάσης της Java	48	Ασκήσεις	116
Διόρθωση λογικών σφαλμάτων	49	<b>3 Χρήση μεθόδων, κλάσεων και αντικειμένων</b>	<b>119</b>
Προσθήκη σχολίων σε κλάση Java	50	Κλήση και τοποθέτηση μεθόδων	120
Δημιουργία εφαρμογής Java που παράγει έξοδο GUI	53	Αναγνώριση των τμημάτων μιας μεθόδου	122
Εύρεση βοήθειας	55	Προδιαγραφείς πρόσβασης	123
Μην το κάνετε	56	Τύπος επιστροφής	124
Σημαντικοί όροι	57	Όνομα μεθόδου	124
Περίληψη κεφαλαίου	61	Παρενθέσεις	124
Ερωτήσεις επανάληψης	61	Προσθήκη παραμέτρων σε μεθόδους	127
Ασκήσεις	63	Δημιουργία μεθόδου που δέχεται μία μόνο παράμετρο	128
<b>2 Χρήση δεδομένων</b>	<b>67</b>	Δημιουργία μεθόδου που απαιτεί πολλαπλές παραμέτρους	131
Δήλωση και χρήση σταθερών και μεταβλητών	68	Δημιουργία μεθόδων που επιστρέφουν τιμές	133
Δήλωση μεταβλητών	69	Αλυσιδωτή σύνδεση κλήσεων μεθόδων	135
Δήλωση επώνυμων σταθερών	70	Κλάσεις και αντικείμενα	139
Το πεδίο εφαρμογής μεταβλητών και σταθερών	71	Δημιουργία κλάσης	141
Συνένωση συμβολοσειρών με μεταβλητές και σταθερές	72		

Υποστασιοποίηση μεθόδων σε μια κλάση	143	αντικείμενα χρησιμοποιώντας τους σχεσιακούς τελεστές	228
Οργάνωση κλάσεων	146	Η εντολή if...else	228
Δήλωση αντικειμένων και χρήση των μεθόδων τους	149	Χρήση πολλαπλών εντολών if και if...else	231
Απόκρυψη δεδομένων	151	Ένθεση εντολών if και if...else μέσα σε άλλες εντολές if και if...else	235
Δημιουργία μεθόδων κατασκευής	154	Χρήση τελεστών AND και OR	237
Εκτίμηση των κλάσεων ως δεδομένων	157	Ο τελεστής AND	237
Μην το κάνετε	161	Ο τελεστής OR	238
Σημαντικοί όροι	161	Εκτίμηση τύπου βραχυκυκλώματος	239
Περίληψη κεφαλαίου	163	Λήψη σαφών και αποδοτικών αποφάσεων	242
Ερωτήσεις επανάληψης	163	Πραγματοποίηση σαφών ελέγχων διαστήματος	242
Ασκήσεις	165	Πραγματοποίηση αποδοτικών ελέγχων διαστήματος	244
<b>4 Περισσότερες έννοιες αντικειμένων</b>	<b>171</b>	Κατάλληλη χρήση των && και	245
Κατανόηση των ενοτήτων και των πεδίων εφαρμογής	172	Χρήση της εντολής switch	246
Υπερφόρτωση μεθόδων	179	Χρήση των τελεστών συνθηκών ελέγχου και της NOT	252
Αυτόματος προβιβασμός τύπων σε κλήσεις μεθόδων	180	Χρήση του τελεστή NOT	252
Αποφυγή ασάφειας	184	Αποτίμηση προτεραιότητας τελεστών	253
Δημιουργία και κλήση μεθόδων κατασκευής με παραμέτρους	185	Προσθήκη αποφάσεων και μεθόδων κατασκευής σε μεθόδους στιγμιοτύπων	255
Υπερφόρτωση μεθόδων κατασκευής	186	Μην το κάνετε	259
Χρήση της αναφοράς this	190	Σημαντικοί όροι	259
Χρήση της αναφοράς this έτσι ώστε οι υπερφορτωμένες μέθοδοι κατασκευής να γίνουν πιο αποδοτικές	192	Περίληψη κεφαλαίου	260
Χρήση στατικών πεδίων	195	Ερωτήσεις επανάληψης	261
Χρήση σταθερών πεδίων	197	Ασκήσεις	263
Χρήση αυτόματα εισαγόμενων, έτοιμων σταθερών και μεθόδων	201	<b>6 Βρόχοι</b>	<b>269</b>
Η κλάση Math	202	Δομή βρόχων	270
Εισαγωγή κλάσεων που δεν εισάγονται αυτόματα	203	Δημιουργία βρόχων while	270
Χρήση της κλάσης LocalDate	205	Σύνταξη καθορισμένου βρόχου while	271
Χρήση σύνθεσης και ένθεσης κλάσεων	209	Παγίδα: Μην παραλείψετε να αλλάξετε τη μεταβλητή ελέγχου βρόχου στο σώμα του βρόχου	273
Σύνθεση	209	Παγίδα: Μη δημιουργείτε βρόχους με κενό σώμα	274
Ένθετες κλάσεις	211	Αλλαγή της μεταβλητής ελέγχου καθορισμένου βρόχου	274
Μην το κάνετε	213	Δημιουργία απροσδιόριστου βρόχου while	275
Σημαντικοί όροι	213	Επικύρωση δεδομένων	276
Περίληψη κεφαλαίου	215	Χρήση σύντομων αριθμητικών τελεστών	279
Ερωτήσεις επανάληψης	215	Δημιουργία βρόχων for	283
Ασκήσεις	217	Μη συμβατικοί βρόχοι for	284
<b>5 Λήψη αποφάσεων</b>	<b>223</b>	Δημιουργία βρόχων do...while	288
Σχεδιασμός της λογικής πίσω από τη λήψη αποφάσεων	224	Ένθετοι βρόχοι	291
Λήψη αποφάσεων με τις εντολές if και if...else	225	Βελτίωση απόδοσης βρόχων	294
Η εντολή if	226	Αποφυγή περιττών πράξεων	295
Παγίδα: Μην τοποθετείτε σε λάθος σημείο το ερωτηματικό σε εντολές if	226	Εξέταση της σειράς αποτίμησης των τελεστών βραχυκυκλώματος	295
Παγίδα: Μη χρησιμοποιείτε τον τελεστή ανάθεσης αντί του τελεστή ελέγχου ισότητας	227	Σύγκριση με το μηδέν	296
Παγίδα: Μην επιχειρείτε να συγκρίνετε		Εφαρμογή συγχώνευσης βρόχων	298

Χρήση προθεματικής αντί επιθεματικής αύξησης	298	Ταξινόμηση στοιχείων πίνακα με τον αλγόριθμο ταξινόμησης με φυσαλίδες	382
Μια τελευταία παρατήρηση για τη βελτιωμένη απόδοση των βρόχων	299	Χρήση του αλγόριθμου ταξινόμησης με φυσαλίδες	382
Μην το κάνετε	302	Βελτίωση αποδοτικότητας στην ταξινόμηση με φυσαλίδες	384
Σημαντικοί όροι	302	Ταξινόμηση πινάκων αντικειμένων	385
Περίληψη κεφαλαίου	303	Ταξινόμηση στοιχείων πίνακα με τον αλγόριθμο ταξινόμησης με εισαγωγή	389
Ερωτήσεις επανάληψης	304	Χρήση διδιάστατων και πολυδιάστατων πινάκων	392
Ασκήσεις	306	Μεταβίβαση διδιάστατου πίνακα σε μέθοδο	394
<b>7 Χαρακτήρες, συμβολοσειρές και το StringBuilder</b>	<b>311</b>	Χρήση του πεδίου length με διδιάστατο πίνακα	395
Αναγνώριση προβλημάτων δεδομένων συμβολοσειρών	312	Μη ομοιόμορφοι πίνακες	396
Χρήση μεθόδων κλάσης Character	313	Χρήση άλλων πολυδιάστατων πινάκων	396
Δήλωση και σύγκριση αντικειμένων String	316	Χρήση της κλάσης Arrays	399
Σύγκριση τιμών String	316	Χρήση της κλάσης ArrayList	404
Κενές και null συμβολοσειρές	320	Δημιουργία απαριθμήσεων	408
Χρήση άλλων μεθόδων String	321	Μην το κάνετε	414
Μετατροπή αντικειμένων String σε αριθμούς	325	Σημαντικοί όροι	414
Χρήση των κλάσεων StringBuilder και StringBuffer	329	Περίληψη κεφαλαίου	415
Μην το κάνετε	335	Ερωτήσεις επανάληψης	415
Σημαντικοί όροι	335	Ασκήσεις	417
Περίληψη κεφαλαίου	335		
Ερωτήσεις επανάληψης	336	<b>10 Εισαγωγή στην κληρονομικότητα</b>	<b>423</b>
Ασκήσεις	338	Η έννοια της κληρονομικότητας	424
<b>8 Πίνακες</b>	<b>343</b>	Σχεδιασμός της κληρονομικότητας με διαγράμματα χρησιμοποιώντας τη UML	424
Δήλωση πινάκων	344	Ορολογία κληρονομικότητας	426
Αρχικοποίηση πίνακα	348	Επεκταμένες κλάσεις	427
Δεικτοδότηση πινάκων με ακέραιες μεταβλητές	350	Παράκαμψη μεθόδων υπερκλάσεων	432
Χρήση του αναβαθμισμένου βρόχου for	352	Χρήση της ετικέτας @Override	434
Χρήση μέρους ενός πίνακα	352	Κλήση μεθόδων κατασκευής κατά τη χρήση της κληρονομικότητας	436
Δήλωση και χρήση πινάκων που περιέχουν αντικείμενα	355	Χρήση μεθόδων κατασκευής υπερκλάσεων που απαιτούν παραμέτρους	437
Χρήση του αναβαθμισμένου βρόχου for με αντικείμενα	356	Προσπέλαση μεθόδων υπερκλάσεων	441
Χειρισμός πινάκων με αντικείμενα String	356	Σύγκριση των this και super	443
Αναζήτηση στοιχείων σε πίνακες και χρήση παράλληλων πινάκων	361	Εφαρμογή απόκρυψης πληροφορίας	443
Χρήση παράλληλων πινάκων	362	Γνωριμία με μεθόδους που δεν μπορείτε να παρακάμψετε	446
Αναζήτηση σε πίνακα για αντιστοίχιση διαστήματος	364	Η υποκλάση δεν μπορεί να παρακάμψει μεθόδους static της υπερκλάσης της	446
Πέρασμα και επιστροφή πινάκων από μεθόδους	368	Η υποκλάση δεν μπορεί να παρακάμψει μεθόδους final της υπερκλάσης της	449
Επιστροφή πίνακα από μέθοδο	370	Η υποκλάση δεν μπορεί να παρακάμψει μεθόδους σε μια final υπερκλάση	451
Μην το κάνετε	372	Μην το κάνετε	452
Σημαντικοί όροι	372	Σημαντικοί όροι	452
Περίληψη κεφαλαίου	373	Περίληψη κεφαλαίου	453
Ερωτήσεις επανάληψης	374	Ερωτήσεις επανάληψης	454
Ασκήσεις	376	Ασκήσεις	455
<b>9 Προχωρημένες έννοιες πινάκων</b>	<b>381</b>		

<b>11 Προχωρημένες έννοιες κληρονομικότητας</b>	<b>461</b>	Δημιουργία ενός Path	570
Δημιουργία και χρήση αφηρημένων κλάσεων	462	Ανάκτηση πληροφορίας σχετικά με ένα μονοπάτι	571
Χρήση δυναμικής σύνδεσης μεθόδου	470	Μετατροπή ενός σχετικού μονοπατιού σε απόλυτο	572
Χρήση μιας υπερκλάσης ως τύπο παραμέτρου μεθόδου	472	Έλεγχος της προσβασιμότητας σε αρχεία	573
Δημιουργία πινάκων με αντικείμενα υποκλάσεων	473	Διαγραφή ενός μονοπατιού	574
Χρήση της κλάσης Object και των μεθόδων της	476	Καθορισμός χαρακτηριστικών αρχείων	575
Χρήση της μεθόδου toString()	477	Εκμάθηση της οργάνωσης αρχείων, των καναλιών διοχέτευσης δεδομένων και της προσωρινής μνήμης	578
Χρήση της μεθόδου equals()	480	Χρήση των κλάσεων IO της Java για να γράψετε σε –και να διαβάσετε από– ένα αρχείο	581
Παράκαμψη της equals()	483	Συγγραφή σε αρχείο	583
Χρήση της κληρονομικότητας για να επιτύχετε καλό σχεδιασμό λογισμικού	485	Ανάγνωση από αρχείο	585
Δημιουργία και χρήση διεπαφών	486	Δημιουργία και χρήση σειριακών αρχείων δεδομένων	587
Δημιουργία διεπαφών για την αποθήκευση σχετιζόμενων σταθερών	490	Εκμάθηση των αρχείων τυχαίας προσπέλασης	592
Δημιουργία και χρήση πακέτων	494	Συγγραφή εγγραφών σε αρχείο δεδομένων τυχαίας προσπέλασης	596
Μην το κάνετε	498	Ανάγνωση εγγραφών από αρχείο δεδομένων τυχαίας προσπέλασης	602
Σημαντικοί όροι	499	Προσπελάζοντας ένα αρχείο τυχαίας προσπέλασης σειριακά	602
Περίληψη κεφαλαίου	499	Προσπελάζοντας ένα αρχείο τυχαίας προσπέλασης τυχαία	603
Ερωτήσεις επανάληψης	500	Μην το κάνετε	615
Ασκήσεις	502	Σημαντικοί όροι	615
<b>12 Χειρισμός εξαιρέσεων</b>	<b>509</b>	Περίληψη κεφαλαίου	617
Κατανόηση των εξαιρέσεων	510	Ερωτήσεις επανάληψης	617
Δοκιμή κώδικα και σύλληψη εξαιρέσεων	514	Ασκήσεις	619
Χρήση της ενότητας try για να κάνετε τα προγράμματά σας «ανθεκτικά σε ανόητα σφάλματα»	518	<b>14 Εισαγωγή στα στοιχεία Swing</b>	<b>623</b>
Δήλωση και αρχικοποίηση μεταβλητών σε ενότητες try ... catch	520	Κατανόηση των στοιχείων Swing	624
Θα πετάξετε και θα συλλάβετε πολλαπλές εξαιρέσεις	523	Χρήση της κλάσης JFrame	625
Χρήση της ενότητας finally	528	Προσαρμογή της εμφάνισης μιας JFrame	628
Πλεονεκτήματα του χειρισμού εξαιρέσεων	530	Χρήση της κλάσης JLabel	631
Προσδιορισμός των εξαιρέσεων που μπορεί να πετάξει μια μέθοδος	532	Αλλαγή της γραμματοσειράς JLabel	632
Παρακολούθηση των εξαιρέσεων διαμέσου της στοίβας κλήσεων	536	Χρήση διαχειριστή διάταξης	634
Δημιουργία των δικών σας κλάσεις exception	540	Επέκταση της κλάσης JFrame	637
Χρήση ενός ισχυρισμού	543	Προσθήκη χαρακτηριστικών JTextField, JButton και παραθύρων βοήθειας σε μία JFrame	639
Εκμάθηση του τρόπου προβολής εικονικού πληκτρολογίου	556	Προσθήκη χαρακτηριστικών JTextFields	639
Μην το κάνετε	559	Προσθήκη κουμπιών JButton	641
Σημαντικοί όροι	559	Χρήση των παραθύρων βοήθειας	643
Περίληψη κεφαλαίου	560	Γνωριμία με τον οδηγούμενο από γεγονόςτα προγραμματισμό	645
Ερωτήσεις επανάληψης	561	Προετοιμασία της κλάσης σας ώστε να δέχεται μηνύματα γεγονότων	646
Ασκήσεις	563	Ενημέρωση της κλάσης σας ώστε να αναμένει γεγονότα	646
<b>13 Είσοδος και έξοδος σε αρχεία</b>	<b>567</b>	Ενημέρωση της κλάσης σας για το πώς θα ανταποκρίνεται σε γεγονότα	646
Εκμάθηση των αρχείων υπολογιστών	568		
Χρήση των κλάσεων Path και Files	569		

Ένα οδηγούμενο από γεγονότα πρόγραμμα	647	Σχεδιασμός γραμμών και σχημάτων	741
Χρήση πηγών πολλαπλών γεγονότων	649	Σχεδιασμός γραμμών	741
Χρήση της μεθόδου <code>setEnabled()</code>	650	Σχεδιασμός ορθογωνίων γεμισμένων και μη γεμισμένων	741
Κατανόηση των ακροατών γεγονότων Swing	653	Σχεδιασμός καθαρών (δηλαδή «άδειων») ορθογωνίων	741
Χρήση των κλάσεων <code>JCheckBox</code> , <code>ButtonGroup</code> και <code>JComboBox</code>	655	Σχεδιασμός καμπυλωτών ορθογωνίων	742
Η κλάση <code>JCheckBox</code>	656	Σχεδιασμός σκιασμένων ορθογωνίων	744
Η κλάση <code>ButtonGroup</code>	659	Σχεδιασμός οβάλ σχημάτων	745
Η κλάση <code>JComboBox</code>	660	Σχεδιασμός τόξων	745
Μην το κάνετε	666	Δημιουργία πολυγώνων	746
Σημαντικοί όροι	666	Αντιγραφή μίας περιοχής	748
Περίληψη κεφαλαίου	667	Χρήση της μεθόδου <code>paint()</code> με κλάσεις <code>JFrame</code>	748
Ερωτήσεις επανάληψης	668	Εμβάθυνση στις γραμματοσειρές	754
Ασκήσεις	670	Ανακάλυψη στατιστικών της οθόνης	756
<b>15 Προηγμένα θέματα GUI</b>	<b>673</b>	Ανακάλυψη στατιστικών των γραμματοσειρών	757
Χρήση παραθύρων περιεχομένου	674	Σχεδιασμός γραφικών Java 2D	761
Χρήση χρώματος	676	Καθορισμός των χαρακτηριστικών σύνθεσης	761
Περισσότερες πληροφορίες για τους διαχειριστές διάταξης	678	Ορισμός μίας μολυβιάς σχεδίασης	763
Χρήση του <code>BorderLayout</code>	679	Δημιουργία αντικειμένων για σχεδίαση	764
Χρήση του <code>FlowLayout</code>	681	Μην το κάνετε	771
Χρήση του <code>GridLayout</code>	683	Σημαντικοί όροι	771
Χρήση του <code>CardLayout</code>	684	Περίληψη κεφαλαίου	772
Χρήση εξελιγμένων διαχειριστών διάταξης	686	Ερωτήσεις επανάληψης	772
Χρήση στοιχείων <code>JPanel</code> για περισσότερες επιλογές διάταξης	692	Ασκήσεις	774
Δημιουργία στοιχείων <code>JScrollPane</code>	698	<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α Δουλεύοντας με την πλατφόρμα Java</b>	<b>779</b>
Καλύτερη κατανόηση των γεγονότων και του χειρισμού γεγονότων	701	Γνωριμία με το Java SE Development Kit	780
Παράδειγμα χειρισμού γεγονότος: <code>KeyListener</code>	702	Ρύθμιση των Windows έτσι ώστε να λειτουργούν με JDK	780
Χρήση μεθόδων της κλάσης <code>AWTEvent</code>	705	Εύρεση της γραμμής εντολών (Command Prompt)	781
Κατανόηση των συντεταγμένων <code>x</code> και <code>y</code>	706	Ανατομία της γραμμής εντολών	781
Χειρισμός γεγονότων σχετιζόμενων με το ποντίκι	707	Αλλαγή καταλόγων	781
Χρήση μενού	711	Ορισμός των μεταβλητών <code>class</code> και <code>classpath</code>	782
Χρήση εξειδικευμένων στοιχείων μενού	714	Αλλαγή του ονόματος ενός αρχείου	782
Χρήση της <code>addSeparator()</code>	716	Μεταγλώττιση και εκτέλεση ενός προγράμματος Java	783
Χρήση της <code>setMnemonic()</code>	716	Σημαντικοί όροι	783
Μην το κάνετε	720	<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β Αναπαράσταση δεδομένων</b>	<b>785</b>
Σημαντικοί όροι	721	Εργασία με συστήματα αρίθμησης	786
Περίληψη κεφαλαίου	722	Εξοικείωση με τον τρόπο αναπαράστασης αριθμητικών τιμών	787
Ερωτήσεις επανάληψης	722	Εξοικείωση με τον τρόπο αναπαράστασης χαρακτήρων	788
Ασκήσεις	724	Σημαντικοί όροι	789
<b>16 Γραφικά</b>	<b>729</b>		
Εκμάθηση των μεθόδων σύνθεσης	730		
Σχεδιασμός συμβολοσειρών	733		
Εκ νέου απεικόνιση	735		
Ορισμός μίας γραμματοσειράς	736		
Χρήση της <code>Color</code>	737		

<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ Μορφοποίηση εξόδου</b>	<b>791</b>	Χρήση της κλάσης Random	804
Στρογγυλοποίηση αριθμών	792	Σημαντικοί όροι	806
Χρήση της μεθόδου printf()	793		
Ορισμός ενός αριθμού δεκαδικών θέσεων για προβολή με χρήση της printf()	796	<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ε Javadoc</b>	<b>807</b>
Ορισμός ενός μεγέθους πεδίου με την printf()	796	Εξοικείωση με την αυτόματη δημιουργία τεκμηρίωσης προγράμματος Javadoc	808
Χρήση του προαιρετικού δείκτη παραμέτρου με την printf()	798	Κατανόηση των τύπων σχολίων Javadoc	808
Χρήση της κλάσης DecimalFormat	798	Παραγωγή τεκμηρίωσης Javadoc	810
Σημαντικοί όροι	799	Ορισμός της ορατότητας της τεκμηρίωσης Java	812
		Σημαντικοί όροι	813
<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Δ Παραγωγή τυχαίων αριθμών</b>	<b>801</b>	Γλωσσάρι	815
Κατανόηση των τυχαίων αριθμών που παράγονται από υπολογιστή	802	Ευρετήριο βασικών όρων	831
Χρήση της μεθόδου Math.random()	802		