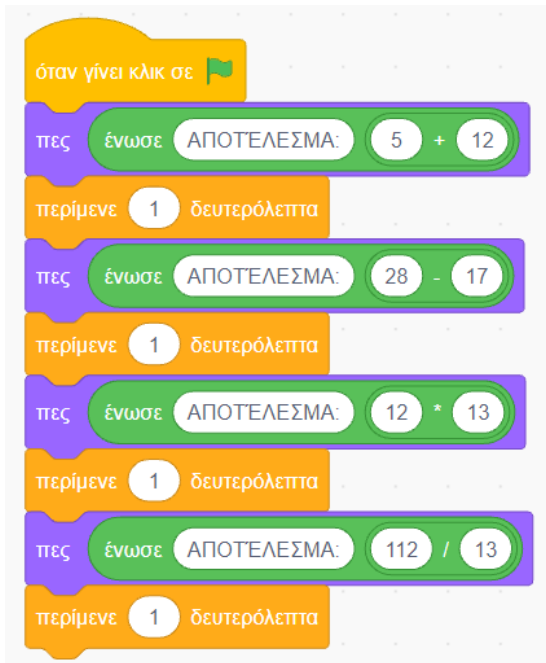


Scratch-1

(Όψεις-Αισθητήρες-Τελεστές)

Δραστηριότητα1

Δοκιμάστε τις παρακάτω εντολές στο Scratch και συμπληρώστε τα αποτελέσματα στο φύλλο εργασίας.



Δραστηριότητα 2


ΑΣΚΗΣΗ:

Να γραφεί ένα πρόγραμμα σε scratch το οποίο θα εμφανίζει το μενού:

1. Πρόσθεση
2. Αφαίρεση
3. Πολλαπλασιασμός
4. Διαίρεση

Στη συνέχεια θα ζητεί από τον χρήστη να επιλέξει μια από τις επιλογές (1-4) και αφού του ζητήσει 2 αριθμούς θα εκτελεί την πράξη το αποτέλεσμα της οποίας θα εμφανίζεται στην οθόνη

ΛΥΣΗ

όταν γίνει κλικ σε 

ρώτησε 1. Πρόσθεση, 2. Αφαίρεση, 3. Πολλαπλασιασμός, 4. Διάρθρωση. Δώσε μια από τις τιμές (1-5): και περίμενε

όρισε ΑΠΑΝΤΗΣΗ σε απάντηση

ρώτησε Δώσε τον ΠΡΩΤΟ αριθμό: και περίμενε

όρισε ΑΡΙΘΜΟΣ 1 σε απάντηση

ρώτησε Δώσε τον ΔΕΥΤΕΡΟ αριθμό: και περίμενε

όρισε ΑΡΙΘΜΟΣ 2 σε απάντηση

εάν ΑΠΑΝΤΗΣΗ = 1 τότε

πες ΑΡΙΘΜΟΣ 1 + ΑΡΙΘΜΟΣ 2 για 2 δευτερόλεπτα

αλλιώς

εάν ΑΠΑΝΤΗΣΗ = 2 τότε

πες ΑΡΙΘΜΟΣ 1 - ΑΡΙΘΜΟΣ 2 για 2 δευτερόλεπτα

αλλιώς

εάν ΑΠΑΝΤΗΣΗ = 3 τότε

πες ΑΡΙΘΜΟΣ 1 * ΑΡΙΘΜΟΣ 2 για 2 δευτερόλεπτα

αλλιώς

εάν ΑΡΙΘΜΟΣ 2 = 0 τότε

πες ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΔΙΑΡΧΕΣΗ!! για 2 δευτερόλεπτα

αλλιώς

πες ΑΡΙΘΜΟΣ 1 / ΑΡΙΘΜΟΣ 2 για 2 δευτερόλεπτα