

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 9

Τίτλος: Χρήση μεταβλητών στο Scratch

Τάξη: Γ' Γυμνασίου

Ενότητα: Προγραμματίζω τον υπολογιστή

Εμπλεκόμενες έννοιες: Προγραμματισμός, μεταβλητές, εντολές επιλογής, Scratch

Εκτιμώμενη Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα

Δραστηριότητα 1^η

Σκοπός της άσκησης είναι να δημιουργήσουμε ένα πρόγραμμα το οποίο θα ζητά από τον χρήστη την είσοδο δύο αριθμών, θα υπολογίζει το άθροισμά τους, και θα μας πληροφορεί αν το άθροισμα είναι θετικός, αρνητικός, ή ίσος με το μηδέν.

Για να δημιουργήσετε το πρόγραμμα ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

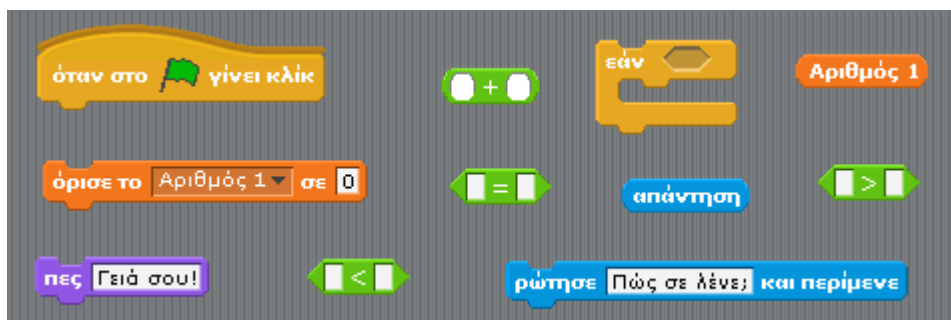
Βήμα 1) Δημιουργήστε ένα πρόγραμμα το οποίο θα ζητά από εμάς να εισάγουμε δύο αριθμούς και θα αποθηκεύει τους αριθμούς σε δύο μεταβλητές.

Βήμα 2) Προσθέστε στο πρόγραμμα τις κατάλληλες εντολές ώστε να υπολογίζει το άθροισμα των δυο αριθμών και να αποθηκεύει το αποτέλεσμα σε μια τρίτη μεταβλητή.

Βήμα 3) Προσθέστε στο πρόγραμμα τις κατάλληλες εντολές ώστε να συγκρίνει το άθροισμα των δυο αριθμών με το μηδέν και να εμφανίζει τα παρακάτω μηνύματα.

- Αν το άθροισμα μεγαλύτερο από μηδέν: ΤΟ ΑΘΡΟΙΣΜΑ ΕΙΝΑΙ ΘΕΤΙΚΟΣ
- Αν το άθροισμα μικρότερο από μηδέν: ΤΟ ΑΘΡΟΙΣΜΑ ΕΙΝΑΙ ΑΡΝΗΤΙΚΟΣ
- Αν το άθροισμα ίσο με μηδέν: ΤΟ ΑΘΡΟΙΣΜΑ ΕΙΝΑΙ ΜΗΔΕΝ

Οι εντολές που θα χρειαστείτε είναι οι ακόλουθες.



Δραστηριότητα 2^η

Σκοπός της δραστηριότητας είναι να προσθέσουμε έναν μετρητή σκορ στο πρόγραμμα του βυθού.

Βήμα 1) Ανοίξτε το πρόγραμμα «Βυθός» που είχατε δημιουργήσει σε προηγούμενο φύλλο εργασίας (Μπορείτε να το βρείτε και στο φάκελο Υπολογιστής / Δίσκος Ζ:).

Βήμα 2) Χρησιμοποιώντας μία μεταβλητή με το όνομα «σκορ» να τροποποιήσετε το πρόγραμμα έτσι ώστε να μετράει τα ψάρια που τρώει ο καρχαρίας, και να εμφανίζει τον αριθμό στην οθόνη.