ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 7ο «Μεταβλητές-Προχωρημένα» (§2.6)



ΤΑΞΗ/ΤΜΗΜΑ ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ένα ακόμα φύλλο εργασίας, που θα δούμε πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε σενάρια με την βοήθεια των μεταβλητών. Θα δούμε πως μπορεί μια μεταβλητή να αλλάζει τιμή κατά τη διάρκεια εκτέλεσης ενός προγράμματος.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ : 1

Δημιουργήστε το παρακάτω σενάριο που υπολογίζει το άθροισμα 2 αριθμών που δίνει ο χρήστης από το πληκτρολόγιο και θα το εμφανίζει πατώντας το πλήκτρο (**Z**) από το πληκτρολόγιο.



Στη συνέχεια δημιουργήστε ακόμα τρία σενάρια για τις πράξεις αφαίρεση, πολλαπλασιασμός και διαίρεση των αριθμών που θα δίνει ο χρήστης χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα (**X**, **C**, **V**) αντίστοιχα.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ : 2



Δημιουργήστε τώρα μια μεταβλητή με όνομα arithmos από την παλέτα εντολών «Μεταβλητές». Στη συνέχεια δημιουργήστε το διπλανό σενάριο:

Ποιους αριθμούς εμφανίζει το γατάκι μας;

.....

Ποιαείναι η τελική τιμή που εμφανίζει η μεταβλητή μας;

Και ποια είναι η τελική τιμή που παίρνει;

Γιατί συμβαίνει άραγε αυτό;

.....

Παρατήρηση: Σε αυτού του είδους τις ασκήσεις θα πρέπει να προσέχουμε ποια είναι η αρχική τιμή που πρέπει να εμφανίσουμε, ποια η τελική ώστε να μην ξεφύγουμε από τα όρια και πως προκύπτει η επόμενη τιμή σε σχέση με την προηγούμενη (Βήμα).

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ : 3

Δημιουργήστε ένα σενάριο που θα μας εμφανίζει τους αριθμούς από το 20 έως το 0 ανά δύο (20, 18, 16,,0)

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: 4

Δημιουργήστε τα παρακάτω σενάρια

όταν το πλήκτρο κενό πατηθεί	
κατέβασε πένα επανάλαβε 15	όταν στο μ., γίνει κλίκ όρισε το ΜΗΚΟS▼ σε 20 πήγαινε στο x: 0 y: 0 δείξε στην κατεύθυνση 90▼
κινήσου ΜΗΚΟS βήματα στρίψε 🕞 90 μοίρες	
άλλαξε ΜΗΚΟΣ κατά 15	καθάρισε

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ : 5

Προσπαθήστε να δημιουργήσετε τα αντίστοιχα σενάρια ώστε η μορφή μας να σχηματίζει το παρακάτω σχήμα:



Όπου η σπείρα μας αποτελείτε από 15 πλευρές, το μήκος της πρώτης πλευράς είναι 20 και κάθε πλευρά είναι 15 pixel μεγαλύτερη από την προηγούμενη.