## ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΩΝ

 Χρησιμοποίησε τα αντίστοιχα τουβλάκια από την κατηγορία τελεστές και την κατηγορία ελέγχου και γράψε το παρακάτω σενάριο για τη φιγούρα σου



2. Πρόσθεσε στο σενάριο τα αντίστοιχα τουβλάκια έτσι ώστε η φιγούρα σου να λέει τις παρακάτω πράξεις και να εμφανίζει και το αντίστοιχο αποτέλεσμα για 2 δευτερόλεπτα την καθεμιά

20/5= 5\*9=

567-8=

- 3. Αποθήκευσε το έργο σου στο φάκελο του τμήματος σου με το όνομα πράξεις1
- 4. Διάλεξε τις κατάλληλες εντολές από το scratch έτσι ώστε η φιγούρα που έχεις βάλει να υπολογίζει τις παρακάτω πράξεις και να εμφανίζει την πράξη που εκτελεί και μετά το αποτέλεσμα (όπως στο παράδειγμα της εικόνας παρακάτω). Αποθήκευσε το έργο σου στο φάκελο του τμήματος σου με το όνομα <u>πράξεις2</u>

3\*4+5=

(7+2)/8=

7+2/8=

- 5. Φτιάξτε σενάριο έτσι ώστε μια φιγούρα του Scratch όταν πατηθεί η πράσινη σημαία να μας ζητάει έναν αριθμό και να τον αποθηκεύει στη μεταβλητή χ, να μας ζητάει δεύτερο αριθμό και να τον αποθηκεύει σε μεταβλητή ψ. Στη συνέχεια <u>αν</u> το ψ=0 να μας λέει ότι η διαίρεση χ/ψ είναι αδύνατη, <u>αλλιώς</u> να μας λέει το αποτέλεσμα της διαίρεσης. Για να το φτιάξετε υλοποιήστε τα παρακάτω:
- Όταν στη σημαία γίνει κλικ
- Ρώτησε «δώσε έναν αριθμό» (αισθητήρες)
- Όρισε το χ ίσο με την απάντηση (μεταβλητές)
- Ρώτησε «δώσε δεύτερο αριθμό»
- Όρισε το ψ ίσο με την απάντηση
- Αν το ψ=0
  - Πες «ΔΙΑΙΡΕΣΗ ΑΔΥΝΑΤΗ»
- Αλλιώς
  - Πες χ/ψ

Αποθηκεύστε το έργο στο φάκελο σας με το όνομα "διαίρεση με μηδέν"

## ΑΣΚΗΣΗ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΑΚΙ

Φτιάξτε σενάριο έτσι ώστε μια φιγούρα του Scratch (π.χ. τη γάτα) όταν πατηθεί η πράσινη σημαία να μας ζητάει έναν αριθμό και να τον αποθηκεύει στη μεταβλητή χ, να μας ζητάει δεύτερο αριθμό και να τον αποθηκεύει σε μεταβλητή ψ.

Σχεδιάζουμε τις πιο κάτω μορφές που θα συμβολίζουν τις πράξεις που θέλουμε να κάνουμε:



Όταν δώσουμε τους αριθμούς στις μεταβλητές x και y πατάμε πάνω στη μορφή που αντιπροσωπεύει την πράξη που θέλουμε να κάνουμε και με την εντολή «πες» φαίνεται πάνω στην οθόνη το αποτέλεσμα.

	12		without a fill		
Anna an Anna Anna Anna Anna Anna Anna A			Res and	>	K
	000	Armiler Armiler		1	
año	Y	[ P -		. 0	Ø