



Πληροφορική Γ Γυμνασίου

Φύλλο εργασιών 3 : Προγραμματίζω με το Scratch

Σε αυτό το φύλλο εργασίας θα μάθουμε να δημιουργούμε μεταβλητές και να τις χρησιμοποιούμε σε υπολογισμούς .

Δραστηριότητα 1

Περιγραφή - Βήματα

- 1) Διατηρήστε τη φιγούρα της γάτας.
- 2) Δημιουργήστε τις μεταβλητές **Βάση** και **Ύψος**.
- 3) Δώστε τις κατάλληλες εντολές ώστε όταν πατηθεί η πράσινη σημαία:
 - Οι μεταβλητές **Βάση** και **Ύψος** μηδενίζονται.
 - Η γάτα λέει «Εμβαδό τριγώνου» για 2 δευτερόλεπτα.
 - Ρωτάει «Δώσε το μήκος της βάσης».
 - Αποθηκεύει την τιμή που δόθηκε στη μεταβλητή **Βάση**.
 - Ρωτάει «Δώσε το μήκος του ύψους».
 - Αποθηκεύει την τιμή που δόθηκε στη μεταβλητή **Ύψος**.
 - Υπολογίζει το εμβαδό του τριγώνου ($\text{Βάση} * \text{Ύψος} / 2$) και εμφανίζει το μήνυμα «Το εμβαδό του τριγώνου είναι:» και το εμβαδό.
- 4) Αποθηκεύστε το πρόγραμμά σας με το όνομα ΕμβαδόΤριγώνου1_ONOMATEΠΩΝΥΜΟ (π.χ. ΕμβαδόΤριγώνου1 _ΜΑΡΙΑΓΕΩΡΓΙΟΥ).
- 5) Στείλτε το πρόγραμμα σας στην ηλεκτρονική τάξη στο μάθημα **ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ Γ4**.

Δραστηριότητα 2

Περιγραφή - Βήματα

- 1) Δημιουργήστε ένα αντίγραφο του προγράμματος της Δραστηριότητας 1 με το άνομα ΕμβαδόΤριγώνου2_ONOMATEΠΩΝΥΜΟ.
- 2) Η Δραστηριότητα 2 εξασφαλίζει ότι ο υπολογισμός του εμβαδού του τριγώνου θα γίνει μόνο αν πληκτρολογηθούν θετικοί αριθμοί για τη **Βάση** και το **Ύψος**.
- 3) Προσθέστε τις κατάλληλες εντολές ώστε:
 - Αν πληκτρολογηθεί τιμή ≤ 0 για τη **Βάση** η γάτα ρωτάει «Δώστε θετικό αριθμό», μέχρι να δοθεί θετικός αριθμός.
 - Αν πληκτρολογηθεί τιμή ≤ 0 για το **Ύψος** η γάτα ρωτάει «Δώστε θετικό αριθμό», μέχρι να δοθεί θετικός αριθμός.
 - Οι υπόλοιπες λειτουργίες εκτελούνται όπως στη Δραστηριότητα 1.
- 4) Αποθηκεύστε το πρόγραμμά σας.
- 5) Στείλτε το πρόγραμμα σας στην ηλεκτρονική τάξη στο μάθημα **ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ Γ4**.



2ο Γυμνάσιο Χολαργού

Απαραίτητες εντολές

		
		