

ΕΝΤΟΛΗ ΕΙΣΟΔΟΥ

Ορισμός: Με την εντολή εισόδου δίνουμε τιμή σε μια μεταβλητή κατά την εκτέλεση ενός προγράμματος

Η δημιουργία ενός προγράμματος αποτελείται από 2 διακριτά μέρη:

α) Η συγγραφή του : Όταν δηλαδή το πληκτρολογούμε στο MicroWorlds Pro

β) Η εκτέλεσή του: Όταν πατάμε enter σε κάθε μια εντολή που γράψαμε για να την εκτελέσει ο Η/Υ

Η εντολή εισοδου που θα μάθουμε λέγεται :

ερωτηση

Παραδειγματα

ερωτηση [Πώς σε λένε;]

ερωτηση [Πόσο χρονών είσαι;]

Η τιμή που θα πληκτρολογήσω στο άσπρο πλαίσιο του παραθύρου της εντολής ερώτηση θα αποθηκευτεί μέσα σε μια μεταβλητή που τη λένε **απαντηση**.

Για να εμφανίσω την τιμή της μεταβλητής απαντηση χρησιμοποιώ μια από τις δυο εντολές εξόδου που έχω μάθει:

δειξε απαντηση

ή

ανακοινωση απαντηση

Ασκησεις

1) Να γραψετε την εντολή εισόδου που εμφανίζει σε παραθυρο την ερώτηση «Πόσο χρονων είσαι;». Στη συνεχεια να εμφανισετε την απαντηση που δώσατε στο κέντρο εντολών.

Λύση

ερωτηση [πόσο χρονών είσαι;]

δειξε απαντηση

- 2) Να γραψετε την εντολή εισόδου που εμφανίζει σε παραθυρο την ερώτηση «Πόσο χρονων είσαι;». Στη συνέχεια να εμφανισετε την απαντηση που δώσατε στο κέντρο εντολών μαζί με το μηνυμα «Είμαι χρονων».

Λύση

ερωτηση [ποσο χρονων εισαι;]

δειξε (φρ "Είμαι απαντηση "χρονων)