

Πληροφορική Γ Ταξη Γυμνασίου
Κεφάλαιο 2: Ο Προγραμματισμός στην πράξη
Θεματικές ενότητες : Μεταβλητές - Εντολή Εκχώρησης (2)

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

- 1) Γράψτε δίπλα από τις εντολές εξόδου τι θα εμφανιστεί στην οθόνη μετά την εκτέλεση των εντολών
- α) Κάνε `αρ1 3`
Κάνε `αρ2 5`
Δείξε `αρ1 + 2 * αρ2`
Δείξε `(2 + αρ1) * 3 / αρ2`
- β) Κάνε `ζωο λιονταρι`
Δείξε `ζωο`
Δείξε `λιοντάρι`
Δείξε `ζωο`
Κάνε `ζωο σκύλο`
Δείξε `(φρ [εχω ενα] ζωο)`
- 2) Να δημιουργήσετε εντολές εκχώρησης που κάνουν τα παρακάτω:
- α) Δώστε στη μεταβλητή **κρατήσεις** το γινόμενο του 8 με το 3
β) Τριπλασιάστε την τιμή της μεταβλητής **μισθός**
γ) Κάντε την τιμή της μεταβλητής **μ1** το μισό της τιμής της
δ) Δώστε στη μεταβλητή **μ1** την τιμή της μεταβλητής **μ2** αθροισμένη με το 10
ε) Δώστε στη μεταβλητή **αποτέλεσμα** το άθροισμα των τιμών των μεταβλητών **μ1** και **μ2** πολλαπλασιασμένο με το 500
- 3) Έστω οι μεταβλητές **μετ1** και **μετ2** που τους έχει δοθεί κάποια αριθμητική τιμή.
- α) Να εκχωρήσετε στη μεταβλητή **αποτέλεσμα** τη μεταβλητή **μετ1**
β) Να εκχωρήσετε στη μεταβλητή **αποτέλεσμα** το άθροισμα της μεταβλητής **μετ1** με το 40
γ) Να εκχωρήσετε στη μεταβλητή **αποτέλεσμα** το άθροισμα της μεταβλητής **μετ1** με τη μεταβλητή **μετ2**
δ) Να εκχωρήσετε στη μεταβλητή **αποτέλεσμα** το γινόμενο της μεταβλητής **μετ1** με τη μεταβλητή **μετ2**
ε) Να εκχωρήσετε στη μεταβλητή **αποτέλεσμα** το άθροισμα της μεταβλητής **μετ1** με τη μεταβλητή **μετ2** και αυτό πολλαπλασιασμένο με το 3
- 4) Δίνεται το παρακάτω πρόγραμμα σε Logo. Δημιουργήστε τον πίνακα τιμών του προγράμματος.
- Κάνε `μ1 20`
Κάνε `μ1 20 - 5`
Δείξε `μ1`
Κάνε `μ2 μ1 - 6`
Κάνε `μ2 μ2 / 3`
Δείξε `μ2`
Κάνε `μ3 δύναμη μ2 3`
Δείξε `μ3`
Κάνε `μ1 μ3 - 7`
Κάνε `μ2 μ3 - 17`
Κάνε `μ3 μ1 + μ2`
Δείξε `(φρ μ1 μ2 μ3)`

5) Δίνεται το παρακάτω πρόγραμμα

Κάνε "α 1

Δείξε :α

Επανάλαβε 4 [Κάνε "α :α + 1

Δείξε :α]

α) Δημιουργήστε έναν πίνακα με τις μεταβλητές που χρησιμοποιούνται, γράφοντας για κάθε επανάληψη που γίνεται, την τιμή που έχουν αυτές οι μεταβλητές, καθώς και τι τυπώνεται (δλδ. τι εμφανίζεται στο Κέντρο Εντολών) κάθε φορά.

β) Ποια είναι η τελική τιμή της μεταβλητής α;

6) Δημιουργήστε ένα πρόγραμμα που να τυπώνει στο Κέντρο Εντολών την προπαίδεια του 3