

Πληροφορική Γ Ταξη Γυμνασίου

Κεφάλαιο 2: Ο Προγραμματισμός στην πράξη

Θεματική ενότητα : Εντολές Εισόδου

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

- 1) Γράψτε πρόγραμμα που να εμφανίζει παράθυρο στην οθόνη που θα ζητάει την ηλικία σας και στη συνέχεια θα την εμφανίζει σε παράθυρο **χρησιμοποιώντας την απάντηση που δώσατε στην προηγούμενη εντολή**, με το συνοδευτικό μήνυμα «Η ηλικία σου είναι:» <ηλικία>
- 2) Γράψτε πρόγραμμα που να εμφανίζει παράθυρο στην οθόνη που θα ζητάει το όνομά σας και στη συνέχεια θα το εμφανίζει σε παράθυρο **χρησιμοποιώντας την απάντηση που δώσατε στην προηγούμενη εντολή**, με το μήνυμα «Το όνομά σου είναι:» <όνομα>
- 3) Γράψτε πρόγραμμα που να εμφανίζει παράθυρο στην οθόνη που θα ζητάει την ημερομηνία γέννησής σας και στη συνέχεια θα εμφανίζει σε παράθυρο την ηλικία σας **χρησιμοποιώντας την απάντηση που δώσατε στην προηγούμενη εντολή** με το μήνυμα «Η ηλικία σου είναι:» <ηλικία>
- 4) Γράψτε πρόγραμμα που να: α) ζητάει να του δώσετε έναν αριθμό που αναπαριστά το μικτό μισθό ενός υπαλλήλου β) ζητάει δεύτερο αριθμό που αναπαριστά τις κρατήσεις του υπαλλήλου γ) να τυπώνει στην οθόνη τον καθαρό μισθό του υπαλλήλου με το μήνυμα «Ο καθαρός μισθός του υπαλλήλου είναι:» <μισθός>
- 5) Γράψτε πρόγραμμα που να σας ζητάει 10 φορές να δώσετε έναν αριθμό κάθε φορά και να τον εμφανίζει στην οθόνη στο κέντρο εντολών.
- 6) Γράψτε πρόγραμμα που να ζητάει ως είσοδο 2 αριθμούς και να τους προσθέτει. Τέλος, να εμφανίζει στην οθόνη το αποτέλεσμα.
- 7) Γράψτε πρόγραμμα που να σας ζητάει να δώσετε 10 αριθμούς και να εμφανίζει το άθροισμά τους
- 8) Τι θα συμβεί μετά την εκτέλεση καθεμίας εντολής του παρακάτω προγράμματος;
ερώτηση [Δώσε έναν αριθμό:]
κάνε "α (απάντηση + 3) - 5
κάνε "β :α * 2
ερώτηση [Δώσε έναν ακόμα αριθμό:]
δείξε απάντηση + :β - :α + 1
- 9) Τι θα συμβεί μετά την εκτέλεση καθεμίας εντολής του παρακάτω προγράμματος;
κάνε "α 12
ερώτηση [Δώσε έναν αριθμό:]
κάνε "α :α - απάντηση
κάνε "β :α * 4
κάνε "γ :β - (:α + απάντηση - 3)
δείξε :α + :β - :γ
- 10) Γράψτε πρόγραμμα που να ζητάει να δώσετε έναν αριθμό και στη συνέχεια να αυξάνει την τιμή μιας μεταβλητής κατά τον αριθμό που δώσατε. Τέλος να εμφανίζει στην οθόνη το αποτέλεσμα με κατάλληλο συνοδευτικό μήνυμα.