

Ονοματεπώνυμο: Τμήμα:..... Ημερομηνία:.....

Μάντεψε τον αριθμό!

Γράψτε ένα πρόγραμμα το οποίο α)θα παράγει έναν τυχαίο αριθμό από το 1 έως το 10, β)θα ζητά από το χρήστη να μαντέψει τον αριθμό, δίνοντας τον από το πληκτρολόγιο, γ)θα συγκρίνει τους δύο αριθμούς και δ)θα εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα ανάλογα με το αν ο χρήστης μάντεψε σωστά ή όχι.

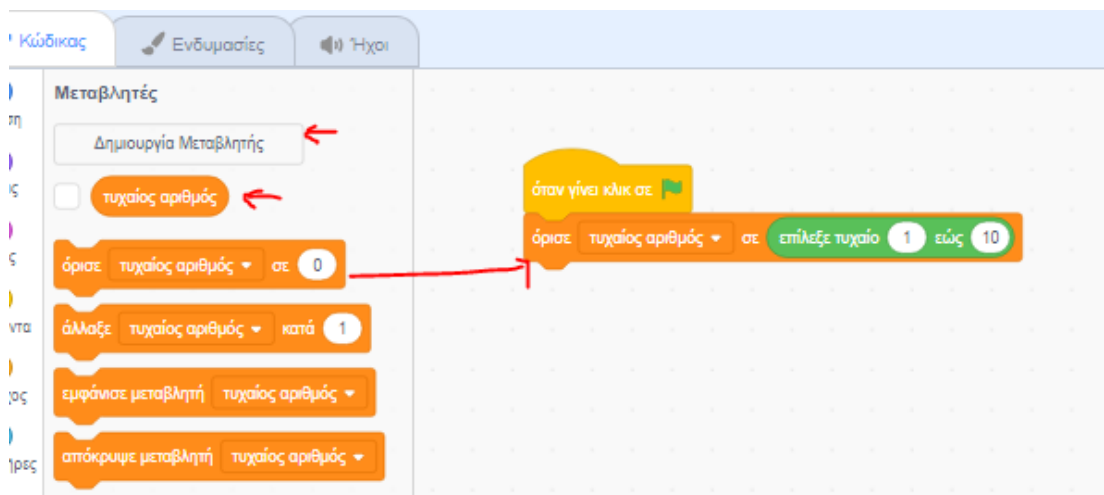
Για την υλοποίηση του προγράμματος, θα χρησιμοποιήσουμε τη διαδικτυακή έκδοση του προγραμματιστικού περιβάλλον Scratch (<https://scratch.mit.edu/>).

Το πρόγραμμα που θέλουμε να γράψουμε έχει ως εξής:

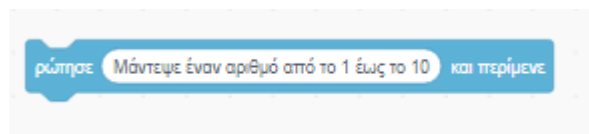
α) θα παράγει έναν τυχαίο αριθμό από το 1 έως και το 10.

Η εντολή  από το μπλοκ εντολών «Τελεστές» παράγει έναν τυχαίο αριθμό από το 1 έως και το 10.

Κάπου πρέπει να αποθηκεύσουμε την τιμή που παράγεται. Οπότε πρέπει να δημιουργήσουμε μια **μεταβλητή** και να της εκχωρήσουμε την τιμή που παράγεται από την εντολή «επίλεξε τυχαίο 1 έως 10». Δημιουργούμε τη **μεταβλητή** με το όνομα «**τυχαίος αριθμός**».

**β) θα ζητά από το χρήστη να μαντέψει τον αριθμό, δίνοντάς τον από το πληκτρολόγιο.**

Η εντολή με την οποία το πρόγραμμα θα διαβάζει τον αριθμό που θα δίνει ο χρήστης από το πληκτρολόγιο είναι:



Ότι πληκτρολογήσει ο χρήστης αποθηκεύεται στη μεταβλητή

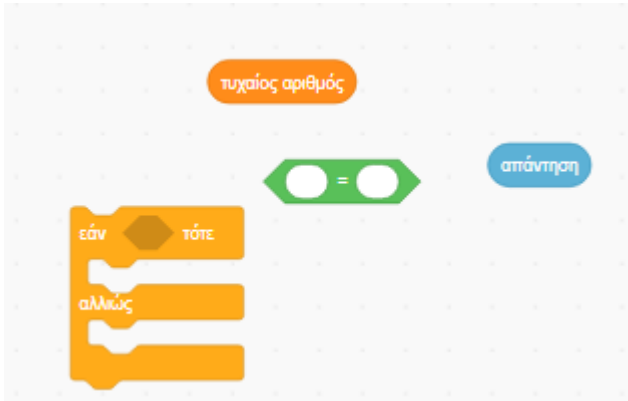
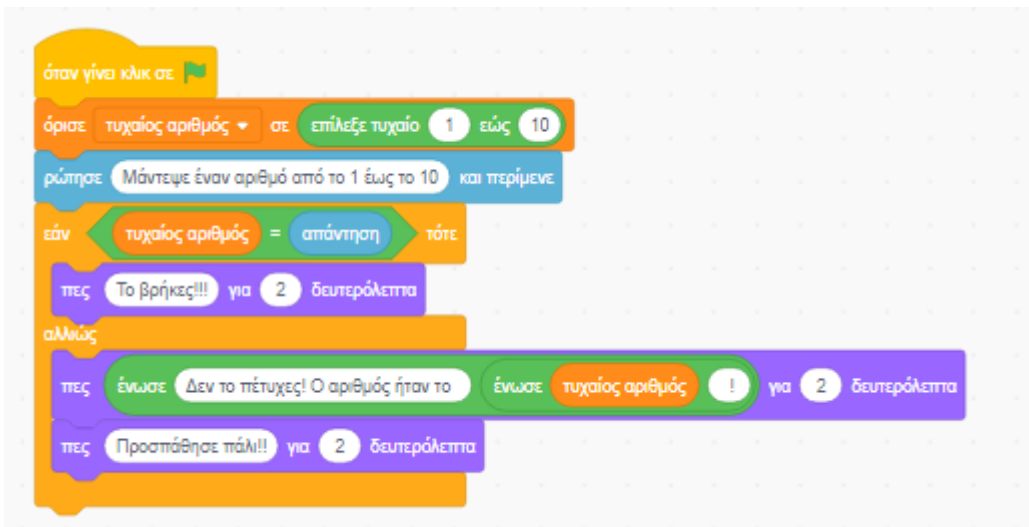
Η εντολή βρίσκεται στο μπλοκ εντολών «**Αισθητήρες**»

απάντηση

γ) θα συγκρίνει τους δύο αριθμούς και

Για να κάνουμε τη σύγκριση και τη διαχείριση των μηνυμάτων εξόδου (όπως αυτά περιγράφονται στο δ) μας χρειάζεται η σύνθετη εντολή **ελέγχου Αν <συνθήκη> τότε <εντολή> αλλιώς <εντολές>**.

Τη συνθήκη της ισότητας θα τη βρούμε στο μπλοκ εντολών «**Τελεστές**». Το όνομα της μεταβλητής «Τυχαίος αριθμός» θα το αναζητήσουμε στο μπλοκ εντολών «**Μεταβλητές**», ενώ τη μεταβλητή «Απάντηση» θα την αναζητήσουμε στο μπλοκ εντολών «**Αισθητήρες**».

**δ) θα εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα ανάλογα με το αν ο χρήστης μάντεψε σωστά τον αριθμό ή όχι.**

Την εντολή  που ενώνει σταθερά μηνύματα και περιεχόμενα μεταβλητών θα την αναζητήσεις στο μπλοκ εντολών «**Τελεστές**».

Μπορείτε να επιλέξετε όποιο σκηνικό επιθυμείτε, καθώς και όποιον χαρακτήρα θέλετε.

Επίσης, θα προσθέσετε ένα αντικείμενο με το όνομά σας!

Τι θα αλλάζατε στο πρόγραμμα αν θέλαμε ο χρήστης να μαντέψει έναν αριθμό από το 1 έως το 50;

Καλή επιτυχία!

Εκπαιδευτικός: Ευφροσύνη Σκιαδά