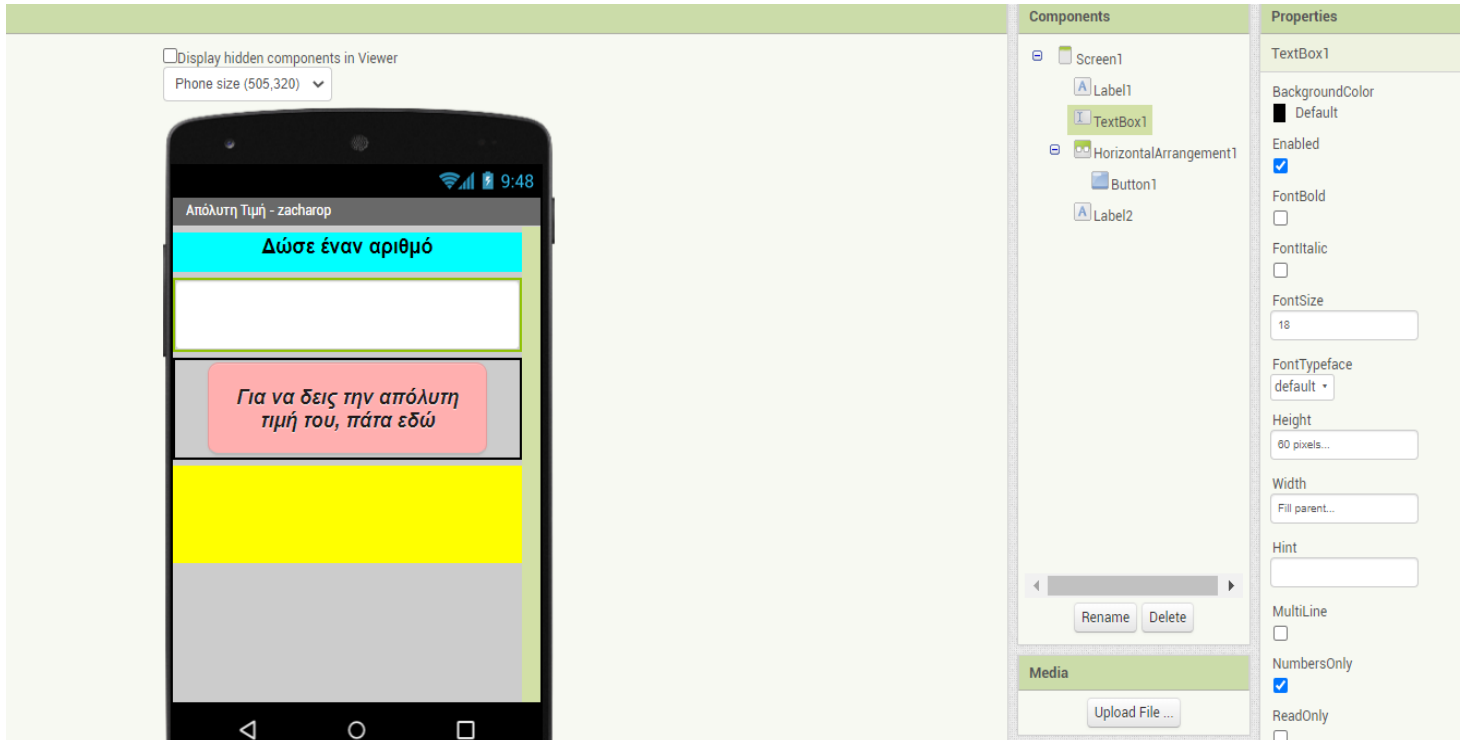


ΑΣΚΗΣΗ - ΑΠΟΛΥΤΗ ΤΙΜΗ

Στη συγκεκριμένη εφαρμογή θα πληκτρολογεί ο χρήστης μια αριθμητική τιμή και θα υπολογίζεται και θα εμφανίζεται η απόλυτη τιμή του.

Ακολουθούν εικόνες και οδηγίες για την κατασκευή της εφαρμογής τόσο για το σχεδιασμό της οθόνης (**designer**) όσο και για την σύνθεση των εντολών (**blocks**)

DESIGNER



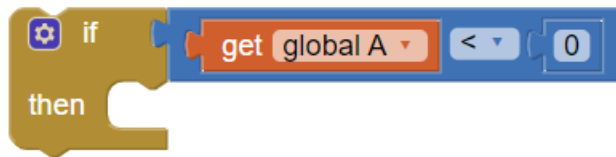
BLOCKS

1. Θα χρειαστούμε μια μεταβλητή, έστω ότι την ονομάζουμε A. Με την εντολή  την ορίζουμε και την αρχικοποιούμε με αρχική τιμή το 0

2. Όταν πατάμε το button  θέλουμε να πάρουμε τον αριθμό που έχει πληκτρολογήσει ο χρήστης μέσα στο textbox και να την εκχωρήσουμε στη μεταβλητή A, άρα θα χρειαστούμε την εντολή



3. Στη συνέχεια θέλουμε να ελέγξουμε αν η τιμή της μεταβλητής A είναι αρνητική

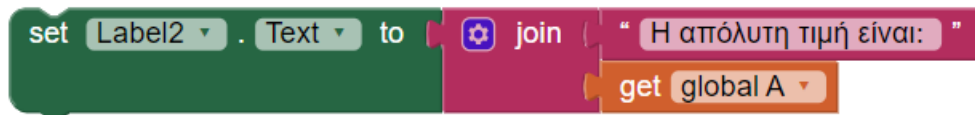


4. Αν είναι αρνητική τότε πρέπει να την πολλαπλασιάσουμε με το -1 για να αντιστραφεί η τιμή της μεταβλητής A και να γίνει η αντίστοιχη θετική



Αν είναι θετική δεν κάνουμε κάτι, η απόλυτη τιμή του αριθμού θα είναι η αρχική του τιμή.

5. Τέλος θέλουμε να εμφανίζεται στο label2 το μήνυμα «Η απόλυτη τιμή είναι» και δίπλα θα εμφανίζεται η απόλυτη τιμή του αριθμού που είχε πληκτρολογήσει ο χρήστης στο textbox



Η τελική μορφή των εντολών είναι η ακόλουθη:

