

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. Ο Προγραμματισμός στην Πράξη. ΜΑΘΗΜΑ 10 – Εντολή ΑνΔιαφορετικά.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΑΣΚΗΣΗ 1

Τι θα δείξει το παρακάτω πρόγραμμα

κάνε "α 6

κάνε "β 5

κάνε "α :α + :β

ΑνΔιαφορετικά :α > :β [κάνε "β :β + 1] [κάνε "β :β - 1]

δείξε :β

Ισχύει η συνθήκη; Ποιές εντολές εκτελούνται;

Τι θα δείξει.....

ΑΣΚΗΣΗ 2

Τι θα δείξει το παρακάτω πρόγραμμα;

Κάνε "α 5

Κάνε "β 7

Κάνε "γ :α - :β

ΑνΔιαφορετικά :γ > -2 [κάνε "α :α + 1 κάνε "β :β - 1] [κάνε "α :α - 1 κάνε "β :β + 1]

Δείξε :α + :β

Δείξε :α

Δείξε :β

Ισχύει η συνθήκη; Ποιές εντολές εκτελούνται;

Τι θα δείξει.....

ΑΣΚΗΣΗ 3

Να γραφεί ένα πρόγραμμα σε γλώσσα Logo που να διαβάζει ένα αριθμό από το πληκτρολόγιο να υπολογίζει και να εμφανίζει την απόλυτη τιμή του.

ΑΣΚΗΣΗ 4

Να γραφεί μια διαδικασία με όνομα ΑπόλυτηΤιμή σε γλώσσα Logo που να δέχεται σαν παράμετρο ένα αριθμό και να εμφανίζει την απόλυτη τιμή του.
Με ποιες εντολές θα καλέσετε την διαδικασία για να υπολογίσετε την απόλυτη τιμή των αριθμών -10, 0, 10;

Κέντρο Εντολών	Διαδικασία

ΑΣΚΗΣΗ 5

Να γραφεί ένα πρόγραμμα σε γλώσσα Logo που να:

- διαβάζει τον βαθμό ενός μαθητή από το πληκτρολόγιο
- Αν ο βαθμός είναι μεγαλύτερος από 9,5 να εμφανίζει το μήνυμα **Ο μαθητής προάγεται** διαφορετικά να εμφανίζει το μήνυμα **Ο μαθητής απορρίπτεται**