

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. Ο Προγραμματισμός στην Πράξη. ΜΑΘΗΜΑ 11 – Δραστηριότητα Αριθμομηχανή.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΑΣΚΗΣΗ 1

- α) Χρησιμοποιώντας το εργαλείο του μεταβολέα δημιουργήστε ένα μεταβολέα με όνομα Αριθμός1, Ελάχιστη τιμή 0 και Μέγιστη Τιμή 9999.
- β) Χρησιμοποιώντας το εργαλείο του μεταβολέα δημιουργήστε ένα μεταβολέα με όνομα Αριθμός2, Ελάχιστη τιμή 0 και Μέγιστη Τιμή 9999.
- γ) Δημιουργήστε μια διαδικασία με όνομα **Πρόσθεση** (χωρίς παραμέτρους) που θα προσθέτει τις τιμές των μεταβολέων και θα δείχνει το αποτέλεσμα.
- δ) Δημιουργήστε ένα κουμπί με την κατάλληλη οδηγία ώστε όταν κάνετε κλικ στο κουμπί να εκτελείται η διαδικασία **Πρόσθεση** που θα προσθέτει τις τιμές των μεταβολέων και εμφανίζει το άθροισμα.
- ε) Δημιουργήστε κατάλληλα κουμπιά και τις κατάλληλες διαδικασίες ώστε να συμπληρωθεί η αριθμομηχανή για Αφαίρεση Πολλαπλασιασμό και Διαίρεση.
- στ) Δημιουργήστε ένα κουμπί με την οδηγία **σβε** που σβήνει τα αποτελέσματα που εμφανίζονται στο κέντρο εντολών.
- ζ) Συμπληρώστε τον παρακάτω πίνακα με τις κατάλληλες διαδικασίες που δημιουργήσατε:

Πρόσθεση	
Αφαίρεση	

Πολλαπλασιασμός	
Διαίρεση	

η) Χρησιμοποιώντας την αριθμομηχανή που κατασκευάσατε κάντε τις παρακάτω πράξεις:

ΠΡΑΞΗ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ
$23 + 7$	
$732 + 8456$	
$1234 + 5678$	
$12 - 10$	
$432 - 999$	
$923 - 234$	
$12 * 4$	
$21 * 23$	
$167 * 4$	
$30 / 10$	
$480 / 2$	
$333/222$	