**ΕΝΤΟΛΗ ΕΞΟΔΟΥ**

Η εντολή  μπορεί να εμφανίσει ένα μήνυμα ή το αποτέλεσμα μιας αριθμητικής πράξης στην οθόνη του υπολογιστή είναι δηλαδή μια **εντολή** **εξόδου.** Τη βρίσκουμε στην παλέτα εντολών **Όψεις.**

**Εμφάνιση του αποτελέσματος αριθμητικών πράξεων**

Για τα σύμβολα των πράξεων χρησιμοποιούμε τα σύμβολα που υπάρχουν στην Παλέτα εντολών **Τελεστές**:

για την πρόσθεση  για τον πολλαπλασιασμό 

για την αφαίρεση  για τη διαίρεση 

Δοκίμασε τις παρακάτω εντολές και συμπλήρωσε τα αποτελέσματα στον πίνακα (για να τις εκτελέσεις και να δεις το αποτέλεσμα κάνε κλικ πάνω στην εντολή αφού πρώτα τη σχηματίσεις):

|  |  |
| --- | --- |
| **ΕΝΤΟΛΗ** | **ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

* Τώρα προσπάθησε μόνος σου να κάνεις διάφορους υπολογισμούς δοκιμάζοντας διάφορα νούμερα

Ας κάνουμε και **πιο σύνθετες πράξεις:**

Σχημάτισε και εκτέλεσε τις παρακάτω εντολές:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ΕΝΤΟΛΗ** | **Υπολογίζει και εμφανίζει την τιμή της αριθμητικής παράστασης:** | **ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ** |
| Α. | (12/2)\*3 |  |
| Β. | 12/(2\*3) |  |

Με ποια σειρά εκτελέστηκαν οι πράξεις στις δύο αυτές εντολές; \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Εμφάνιση μηνυμάτων**

Σχημάτισε την εντολή, εκτέλεσε την και σημείωσε το αποτέλεσμα της:

|  |  |
| --- | --- |
| **Εντολή scratch:** | ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Αν θέλουμε **να ενώσουμε δύο ή περισσότερα μηνύματα σε μια πρόταση** τότε πρέπει να χρησιμοποιήσουμε την εντολή  π.χ. για να εμφανίσουμε το μήνυμα «Το κόστος της εκδρομής ανά μαθητή είναι 8€», όπου το 8 είναι το αποτέλεσμα της πράξης 200/25 πρέπει να ενώσουμε τα εξής 3 μηνύματα:

1. «Το κόστος της εκδρομής ανά μαθητή είναι »
2. Το αποτέλεσμα της πράξης «200/25»
3. Το σύμβολο «€»

Και πρέπει να δώσουμε την εντολή:



**Συνομιλία με τον υπολογιστή**

Το περιβάλλον προγραμματισμού Scratch μας δίνει τη δυνατότητα να πραγματοποιούμε διαλόγους.

Ερωτήσεις μπορούμε να κάνουμε με την εντολή  από την Παλέτα εντολών **Αισθητήρες**. Στο πλαίσιο που εμφανίζεται πληκτρολογούμε την απάντηση μας και πατάμε το enter ή το . Αν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε ξανά την τιμή που δώσαμε στο πλαίσιο της ερώτησης χρησιμοποιούμε τo πλακίδιο/τουβλάκι .

**Παράδειγμα**

Σχημάτισε και εκτέλεσε τις παρακάτω εντολές:

1.  και δώσε μια απάντηση
2. 

* Τώρα φτιάξε δικές σου συνομιλίες για να καταλάβεις καλύτερα τη χρήση των παραπάνω εντολών

**Άσκηση**

Ολοκλήρωσε το σχηματισμό της δεύτερης εντολής (χωρίς να πληκτρολογήσεις ξανά τον αριθμό που δίνεις στο πλαίσιο της εντολής «ρώτησε») ώστε με τις δύο παρακάτω εντολές να υπολογίζεις το τετράγωνο ενός αριθμού και εκτέλεσε τες για να δεις το αποτέλεσμα τους:

1. 
2. 

Τροποποίησε τες ώστε να υπολογίζεις τον κύβο ενός αριθμού. Συμπλήρωσε εδώ την απάντηση σου \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_