

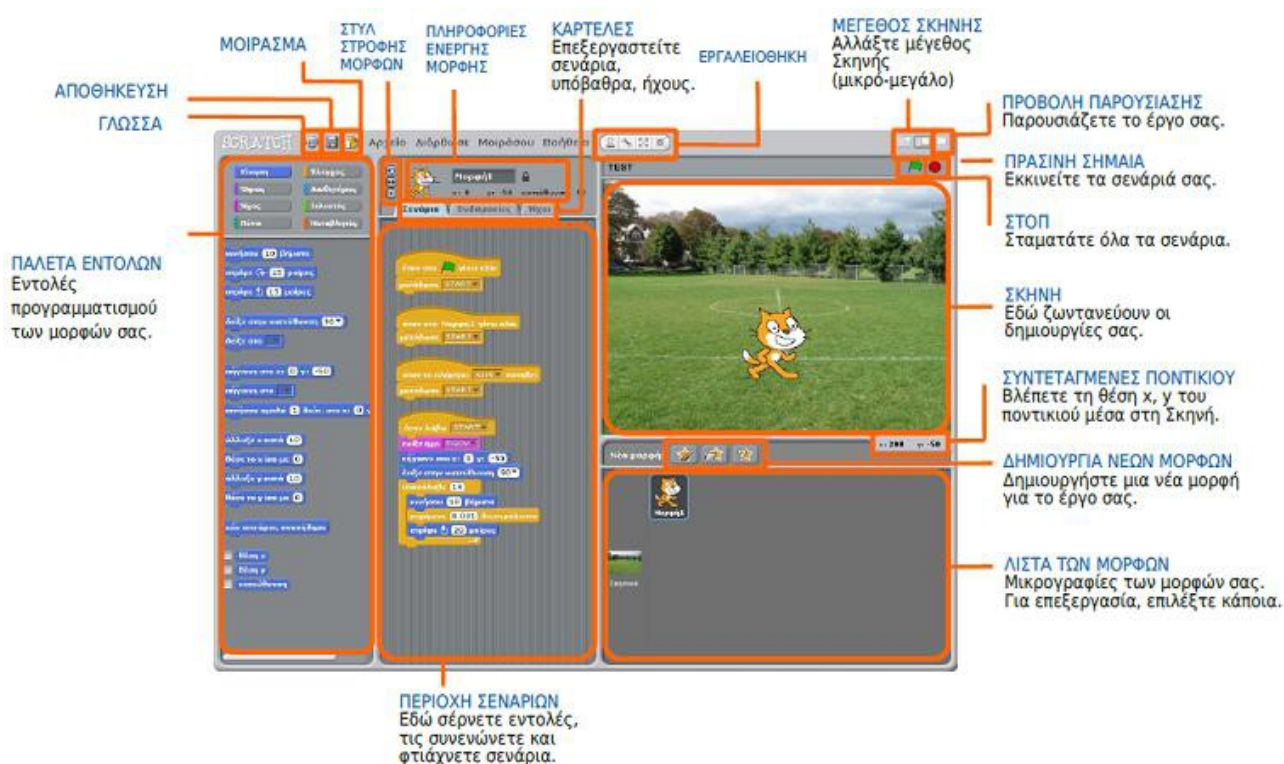
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΕΝΤΟΛΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ(ΕΞΟΔΟΥ) ΚΑΙ ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΕΣ ΠΡΑΞΕΙΣ

Στόχοι:

- να εξοικιωθούν οι μαθητές με τα βασικά στοιχεία του περιβάλλοντος του scratch.
- Να εκτελούν απλές μαθηματικές πράξεις και να εμφανίζουν τα αποτελέσματα στη σκηνή χρησιμοποιώντας βασικές εντολές εξόδου
- να εμφανίζουν μηνύματα μαζί με απλές αριθμητικές πράξεις
- να αποθηκεύουν την εργασία τους


ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ SCRATCH



ΕΝΤΟΛΗ ΕΞΟΔΟΥ ΚΑΙ ΑΠΛΕΣ ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΕΣ ΠΡΑΞΕΙΣ

Από την καρτέλα **Όψεις** εντοπίζουμε την εντολή **πες Γειά σου!** η οποία είναι

μια εντολή εξόδου και έχει ως αποτέλεσμα την εμφάνιση μηνυμάτων ή αριθμητικών αποτελεσμάτων στη σκηνή.

Η εντολή  εμφανίζει “Γεια σου” για 2 δευτερόλεπτα.
Εντολές εξόδου είναι και οι:



οι οποίες εμφανίζουν στη σκηνή, μέσα σε συννεφάκι το μήνυμα.


Δραστηριότητα 1

Να γράψετε ένα σενάριο στο οποίο η γάτα θα μας καλημερίζει και θα συστήνεται. Μπορείτε να ονομάσετε τη γάτα όπως εσείς θέλετε:

.....

Δραστηριότητα 2

Δοκιμάστε τις παρακάτω εντολές και συμπληρώστε τα κουτάκια με τα αποτελέσματα:

(Σημείωση: στην καρτέλα  θα βρείτε τους τελεστές που θα χρησιμοποιήσετε)

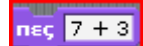
α. 

β. 

γ. 

δ. 

Δραστηριότητα 3

Που θα εμφανιστούν τα αποτελέσματα των παραπάνω πράξεων αν παραλείψουμε την εντολή πες; Τι θα συμβεί αν παραλείψουμε τους τελεστές και γράψουμε απλώς 

.....
.....

Δραστηριότητα 4

Ποιο θα είναι το αποτέλεσμα στις περιπτώσεις α)....., β)
γ) δ)

α.



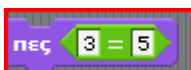
β.



γ.



δ.

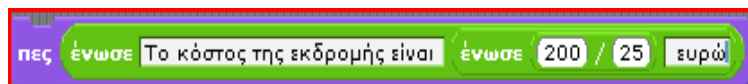


Μπορούμε επίσης, να εμφανίζουμε μηνύματα μαζί με αριθμητικές πράξεις με την εντολή :



Παράδειγμα:

Για να εμφανίσουμε το μήνυμα “Το κόστος της εκδρομής είναι 8 ευρώ” ,όπου 8 είναι το αποτέλεσμα της πράξης $200 / 25$, θα δίνουμε την εντολή :



Δραστηριότητα 1

Τι θα εμφανίσουν οι παρακάτω εντολές; Ποια από τις δυο είναι η σωστή;



.....
.....

Δραστηριότητα 2

Με ποιά εντολή θα υπολογίσουμε πόσα λεπτά είναι οι 20 ώρες;

.....