

Προγραμματισμός - Scratch

Φύλλο εργασίας

Στη συνέχεια... ας αφαιρέσουμε

Ομάδα

.....

- ☺ Να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα στο Scratch το οποίο:
1. χρησιμοποιεί μία φιγούρα (sprite) του Scratch, την οποία διαλέγετε εσείς από το αρχείο του Scratch.
 2. ξεκινά η εκτέλεση του προγράμματος όταν κάνουμε κλικ στην πράσινη σημαία.
 3. **το σενάριο:** Κατόπιν προτροπής από μήνυμα, θέλουμε να εισάγουμε αριθμούς οι οποίοι να αφαιρούνται κι όταν κάνουμε κλικ σ' ένα εικονίδιο σταματά η εισαγωγή των αριθμών κι εμφανίζεται το αποτέλεσμα.
 4. **πιο συγκεκριμένα:** χρησιμοποιείτε το προγραμματάκι που δημιουργήσατε για την πρόσθεση. Αλλάζετε το μήνυμα που προτρέπει σε αφαίρεση.
 - a. Εδώ όμως θα θέλαμε να προσεχθεί το εξής: έχουμε τον αρχικό αριθμό και στη συνέχεια αφαιρούμε απ' αυτόν όποιον ή όποιους άλλους εισάγουμε (π.χ. $1^{ος}$ 20, $2^{ος}$ 8, $3^{ος}$ 5, αποτέλεσμα: 7). Στην περίπτωση που εισάγουμε έναν μόνο αριθμό (π.χ. 10) το αποτέλεσμα πρέπει να είναι 10, κι όχι -10 σαν να αφαιρέθηκε από το 0. Άρα χρειάζεται μια διαφοροποίηση σε σχέση με την αρχικοποίηση της μεταβλητής στην πρόσθεση.
- ☺ Αποθηκεύστε το πρόγραμμα με το όνομα 256_aferesi_var2
- ☺ Υποδείξεις:
1. η δομή των εντολών είναι ακολουθιακή και επανάληψης
 2. χρησιμοποιείτε εντολές από τις καρτέλες:
 - έλεγχος
 - όψεις
 - αισθητήρες
 - τελεστές
 - μεταβλητές

