**Φύλλο εργασίας στο Scratch**

**Αντίθετος ακεραίου αριθμού**

 **Πρόβλημα:** Γράψτε ένα πρόγραμμα που διαβάζει έναν ακέραιο αριθμό
 και εμφανίζει τον αντίθετό του. *(Να σημειωθεί ότι ο αντίθετο ενός
 αριθμού προκύπτει αν τον πολλαπλασιάσουμε με το -1.)*

**Οδηγίες:**

**A) Θα βάλετε 1 χαρακτήρα στο σκηνικό** (Μπορείτε να διαλέξετε κάποιον από τη
 βιβλιοθήκη του Scratch**)**.

**B) Δώστε του ένα όνομα** (π.χ. Δημήτρης, Αμάντα).

**Γ) Προγραμματίστε έτσι ώστε:

 Ι)** Ο χαρακτήρας να **ρωτάει** τον χρήστη το εξής:«Παρακαλώ, δώστε έναν ακέραιο αριθμό».

 **ΙΙ)** Να **αποθηκεύει** **την απάντηση** σε μία **μεταβλητή** με όνομα Αριθμός

 **III)** Να **υπολογίζει τον αντίθετο του αριθμού** και να τον **αποθηκεύει** σε μία νέα
 **μεταβλητή** με όνομα Αντίθετος

 **IV)** Να **εμφανίζει το αποτέλεσμα** (δηλαδή τον αντίθετο) **με ένα κατάλληλο
 μήνυμα**.
 Π.χ. *«Ο αντίθετος του …… είναι ο ……»* όπου στη θέση των αποσιωπητικών θα
 βάλετε τις μεταβλητές. Για να δημιουργήσετε αυτό το μήνυμα που συνδυάζει
 κείμενο με μεταβλητές θα χρησιμοποιήσετε την **εντολή συνένωσης** (**ένωσε**)
 του Scratch.

 **Δ)** **Δοκιμάστε το πρόγραμμά σας** (παίζοντας εσείς τον ρόλο του χρήστη τώρα)
 δίνοντας κάθε φορά διαφορετικό δεδομένο (αριθμό). Π.χ. 5 οπότε το
 αποτέλεσμα πρέπει να είναι το μήνυμα: «*Ο αντίθετος του 5 είναι ο -5*»

 Εντολές και blocks που θα χρησιμοποιήσετε:







 **Ε) Αποθηκεύστε την εργασία σε αρχείο στον υπολογιστή σας** **στον κατάλληλο
 φάκελο** **με όνομα** **Αντίθετος ακεραίου αριθμού.**