**Φύλλο εργασίας στο Scratch**

**Βαθμοί ομάδας ποδοσφαίρου**

**Πρόβλημα:** Στο πρωτάθλημα ποδοσφαίρου έχουμε το εξής σύστημα  
 βαθμολόγησης:   
 **α)** 1 νίκη=3β **β)** 1 ισοπαλία=1β **γ)** 1 ήττα=0β.

Γράψτε ένα πρόγραμμα που **διαβάζει πόσες νίκες, ισοπαλίες   
 και ήττες έχει μία ομάδα** και υπολογίζει κι εμφανίζει τον **αριθμό  
 αγώνων που έχει δώσει και τους βαθμούς που έχει   
 συγκεντρώσει.** Κάντε πρώτα το λογικό διάγραμμα.

**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, πόσες νίκες έχει κάνει η ομάδα;»**  
   
 **ΙΙ)** Να **αποθηκεύει** **την απάντηση** σε μία **μεταβλητή** με όνομα νίκες

**ΙΙΙ)** Ο χαρακτήρας να **ρωτάει** ξανά τον χρήστη το εξής: **«Παρακαλώ, πόσες ισοπαλίες έχει κάνει η ομάδα;»  
   
 ΙV)** Να **αποθηκεύει** **την απάντηση** σε μία **μεταβλητή** με όνομα ισοπαλίες

**V)** Ο χαρακτήρας να **ρωτάει** ξανά τον χρήστη το εξής: **«Παρακαλώ, πόσες ήττες έχει κάνει η ομάδα;»  
   
 VI)** Να **αποθηκεύει** **την απάντηση** σε μία **μεταβλητή** με όνομα ήττες  **VII)** Να **υπολογίζει τον αριθμό αγώνων που έχει δώσει η ομάδα (νίκες+ισοπαλίες+ήττες)   
 και να τον** **αποθηκεύει** σε μία νέα **μεταβλητή** με όνομα αριθμός\_αγώνων

**VIII)** Να **υπολογίζει τους βαθμούς της ομάδας (νίκες x 3 + ισοπαλίες x 1 + ήττες x 0)   
 και να τους** **αποθηκεύει** σε μία νέα **μεταβλητή** με όνομα βαθμοί **IX)** Να **εμφανίζει το αποτέλεσμα** **ως εξής:** Π.χ. *«Η ομάδα έχει δώσει ………. αγώνες και οι βαθμοί που συγκέντρωσε είναι  
 ……..»*   
 όπου στη θέση των αποσιωπητικών θα βάλετε τις αντίστοιχες μεταβλητές  
 αριθμός\_αγώνων και βαθμοί.   
   
 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 διαφορετικά δεδομένα (νίκες, ισοπαλίες και ήττες).  **Σημείωση:** Για να κάνετε έλεγχο ότι το πρόγραμμά σας λειτουργεί σωστά (δηλαδή, δεν   
 έχει λογικά λάθη) θα χρησιμοποιήσετε το τετράδιό σας ως εξής: Θα βάλετε στον   
 παρακάτω πίνακα **δοκιμαστικά δεδομένα (ΔΔ)** και **αναμενόμενα αποτελέσματα (ΑΑ).**  **Θα υπολογίσετε τα ΑΑ εσείς χειρογραφικά και θα τα συγκρίνετε με αυτά που βγάζει  
 το πρόγραμμα. Αν συμφωνούν είστε ΟΚ αλλιώς θα πρέπει να βρείτε που υπάρχουν  
 λογικά λάθη.**

**Πίνακας δοκιμών:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Δοκιμαστικά δεδομένα (ΔΔ)** | **Αναμενόμενα Αποτελέσματα (ΑΑ)** |
| νίκες = 5 ισοπαλίες = 3 ήττες = 2 | αριθμός\_αγώνων = 10 βαθμοί = 18  Μήνυμα: *«Η ομάδα έχει δώσει 10 αγώνες και οι βαθμοί που συγκέντρωσε είναι 18»* |
| νίκες = 12 ισοπαλίες = 4 ήττες = 3 | αριθμός\_αγώνων =  βαθμοί =  Μήνυμα: |
| νίκες = 20 ισοπαλίες = 5 ήττες = 0 | αριθμός\_αγώνων =  βαθμοί =  Μήνυμα: |

****

**** Εντολές και blocks που θα χρησιμοποιήσετε:



**Ε) Αποθηκεύστε την εργασία σε αρχείο στον υπολογιστή σας** **στον κατάλληλο   
 φάκελο** **με όνομα** **Βαθμοί ομάδας ποδοσφαίρου**