**Φύλλο εργασίας στο Scratch**

**Θετικός αριθμός**

**Πρόβλημα:** Γράψτε ένα πρόγραμμα που **διαβάζει έναν ακέραιο αριθμό** και   
 εμφανίζει το μήνυμα “**Είναι θετικός**” εφόσον είναι **μεγαλύτερος  
 του 0.**  
  
 Κάντε πρώτα το λογικό διάγραμμα.

**Οδηγίες:**

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

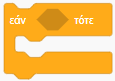
**B) Δώστε του ένα όνομα** (π.χ. Δημήτρης, Αμάντα).

**Γ) Προγραμματίστε έτσι ώστε:  
  
 Ι)** Ο χαρακτήρας να **ρωτάει** τον χρήστη το εξής: **«Παρακαλώ, δώστε έναν ακέραιο αριθμό»**   
   
 **ΙΙ)** Να **αποθηκεύει** **την απάντηση** σε μία **μεταβλητή** με όνομα Αριθμός  
   
 **III)** Να **ελέγχει αν ο αριθμός είναι θετικός. Εφόσον ισχύει τότε να εμφανίζει το   
 μήνυμα** *«Ο αριθμός……είναι θετικός»* όπου στη θέση των αποσιωπητικών θα  
 βάλετε τη μεταβλητή Αριθμός.   
  
 Για να δημιουργήσετε αυτό το μήνυμα που συνδυάζει κείμενο με μεταβλητές θα  
 χρησιμοποιήσετε την **εντολή συνένωσης** (**ένωσε**) του Scratch.

**IV)** Με την ολοκλήρωση του προγράμματος να εμφανίζει πάντα το απλό μήνυμα   
 *«Τέλος»*

**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 αριθμός 5 είναι θετικός»*. Τι γίνεται άμα  
 δώσουμε το 0 ή το -2;  
  
  
  
****

 Εντολές και blocks που θα χρησιμοποιήσετε:





**Ε) Αποθηκεύστε την εργασία σε αρχείο στον υπολογιστή σας** **στον κατάλληλο   
 φάκελο** **με όνομα** **Θετικός ακέραιος αριθμός.**

**Επέκταση:**

**ΣΤ) Τροποποιήστε** το πρόγραμμα κατάλληλα ώστε **να κάνει δύο επιπλέον ελέγχους**:  
  
 **α)** **Αν ο αριθμός είναι αρνητικός** τότε να εμφανίζει το μήνυμα: *«Ο αριθμός……είναι  
 αρνητικός»* όπου στη θέση των αποσιωπητικών θα βάλετε τη μεταβλητή Αριθμός

**β) Αν ο αριθμός είναι ίσος με 0** τότε να εμφανίζει το μήνυμα: *«Ο αριθμός……είναι  
 ίσος με 0»* όπου στη θέση των αποσιωπητικών θα βάλετε τη μεταβλητή Αριθμός  
  
 Υπόδειξη: Χρησιμοποιείστε μόνο την απλή εντολή **Εάν…τότε**.   
  
  
 **Ζ) Πόσες φορές ελέγχει το πρόγραμμα** την τιμή της μεταβλητής Αριθμός**;**

**Η)** **Δοκιμάστε το πρόγραμμά σας.**

**Θ) Αποθηκεύστε την εργασία σε αρχείο στον υπολογιστή σας** **στον κατάλληλο   
 φάκελο** **με όνομα** **Έλεγχος ακέραιου αριθμού.**