**Φύλλο εργασίας στο Scratch**

**Χαιρετισμός**

**Πρόβλημα:** Γράψτε ένα πρόγραμμα που **διαβάζει το όνομα ενός ατόμου**. Αν   
 το όνομα που διαβάστηκε είναι “**Χρήστος**” ή “**Χριστίνα**” τότε να   
 εμφανίζει το μήνυμα “**Καλημέρα**”.  
  
 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 το όνομά σας».   
   
 **ΙΙ)** Να **αποθηκεύει** **την απάντηση** σε μία **μεταβλητή** με όνομα Όνομα  
   
 **III)** Να **ελέγχει αν το όνομα που δόθηκε είναι** «Χρήστος» **ή** «Χριστίνα»**.   
 Εφόσον ισχύει τότε να εμφανίζει το μήνυμα** «Καλημέρα …...» όπου στη θέση των   
 αποσιωπητικών θα βάλετε την τιμή της μεταβλητής Όνομα.   
  
 Για να δημιουργήσετε αυτό το μήνυμα που συνδυάζει κείμενο με μεταβλητές θα   
 χρησιμοποιήσετε την **εντολή συνένωσης** (**ένωσε**) του Scratch.

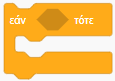
**IV)** Με την ολοκλήρωση του προγράμματος να εμφανίζει πάντα το απλό μήνυμα   
 *«Τέλος»*.

**Δ)** **Δοκιμάστε το πρόγραμμά σας** (παίζοντας εσείς τον ρόλο του χρήστη τώρα)   
 δίνοντας κάθε φορά διαφορετικό δεδομένο (όνομα ενός ατόμου).  
  
  **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) |
| Όνομα = «Χρήστος» | **Μήνυμα:** «Καλημέρα Χρήστος» |
| Όνομα = «Νίκος» | **Μήνυμα:** |
| Όνομα = «Χριστίνα» | **Μήνυμα:** |
| Όνομα = «Χριστινα» | **Μήνυμα:** |
| Όνομα = «ΧΡΙΣΤΙΝΑ» | **Μήνυμα:** |

 Εντολές και blocks που θα χρησιμοποιήσετε:





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

**Επέκταση:**

****ΣΤ) Τροποποιήστε** το πρόγραμμα κατάλληλα ώστε **να κάνει έναν επιπλέον   
 έλεγχο**:  
  
 **Αν το όνομα δεν είναι Χρήστος ή Χριστίνα** τότε να εμφανίζει το μήνυμα:   
 «Δεν σας γνωρίζω» Υπόδειξη: Χρησιμοποιείστε μόνο την απλή εντολή Εάν…τότε.  
  
   
 Επιπλέον blocks που ενδεχομένως να χρησιμοποιήσετε:  
  
  
  
 **Ζ)** **Δοκιμάστε το πρόγραμμά σας.** Εμφανίζει σωστά τα μηνύματα; Αν όχι τι πρέπει να   
 κάνετε;

**Η) Αποθηκεύστε την εργασία σε αρχείο στον υπολογιστή σας** **στον κατάλληλο   
 φάκελο** **με όνομα** **Χαιρετισμός - έκδοση 2.**