**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.**