**Φύλλο εργασίας στο Scratch**

**Χαιρετισμός**

**Πρόβλημα:** Γράψτε ένα πρόγραμμα που **διαβάζει ένα όνομα**. Αν το όνομα που   
 διαβάστηκε είναι **“Χρήστος”** να εμφανίζει το μήνυμα **“Γειά σου  
 Χρήστο”** διαφορετικά να εμφανίζει το μήνυμα **“Δεν σας ξέρω   
 κύριε/κυρία**”.  
  
 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»**. Εφόσον  
 ισχύει τότε να εμφανίζει το μήνυμα** «Γειά σου Χρήστο» ενώ **αν δεν** ισχύει να  
 εμφανίσει το μήνυμα «Δεν σας ξέρω κύριε/κυρία.»   
  
 όπου στη θέση των αποσιωπητικών θα βάλετε την τιμή της μεταβλητής Όνομα.   
  
 Για να δημιουργήσετε 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 (όνομα).  
  
  **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:** «Γειά σου Χρήστο» |
| Όνομα = «Ελένη» | **Μήνυμα:** |
| Όνομα = «Χριστίνα» | **Μήνυμα:** |
| Όνομα = «Χρηστος» | **Μήνυμα:** |
| Όνομα = «ΧΡΗΣΤΟΣ» | **Μήνυμα:** |

 Εντολές και blocks που θα χρησιμοποιήσετε:



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

**Επέκταση:**

**ΣΤ) Στα ΔΔ παρατηρούμε ότι αν δώσουμε «**Χρηστος**», δηλαδή χωρίς τόνο δεν  
 μας αναγνωρίζει**:  
  
 **α)** Τροποποιήστε το πρόγραμμα ώστε **να γίνεται δεκτό είτε δώσουμε το** «Χρήστος» **είτε** «Χρηστος».   
 **β)** Επίσης, να αναγνωρίζει και το όνομα «ΧΡΗΣΤΟΣ», δηλαδή με   
 κεφαλαία.  
  
**Ζ)** **Δοκιμάστε το πρόγραμμά σας.** Χρησιμοποιήστε τα ΔΔ του παραπάνω πίνακα.

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