**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.**