**Φύλλο εργασίας στο Scratch**

**Μεγαλύτερος αριθμός (με διάγραμμα ροής)**

**Πρόβλημα:**  **Μετατρέψτε** το παρακάτω **διάγραμμα ροής σε πρόγραμμα  
 Scratch**.

**Οδηγίες:  
  
A)** Δίνεται το παρακάτω **διάγραμμα ροής:  
  
  
  
  
Β) Μελετήστε το διάγραμμα ροής και περιγράψτε το πρόβλημα που λύνει και   
 τη ροή εκτέλεσης των βημάτων.**   
  
 **Γ) Θα βάλετε 1 χαρακτήρα στο σκηνικό** (Μπορείτε να διαλέξετε κάποιον από τη   
 βιβλιοθήκη του Scratch**)**.

Εκτύπωσε ‘Είναι ίσοι’

α > β

Αρχή

**Διάβασε** α,β

Τέλος

Ναι

Όχι

Εκτύπωσε ‘Μεγαλύτερος είναι ο ‘, α

Εκτύπωσε ‘Μεγαλύτερος είναι ο ‘, β

α < β

Όχι

Ναι

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

**Ε) Προγραμματίστε έτσι ώστε να υλοποιήσετε το παραπάνω διάγραμμα ροής  
 σε κώδικα Scratch.** Δημιουργήσετε όσες μεταβλητές είναι απαραίτητες**.**

**ΣΤ)** **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) |
| α = 5 β = 3 | **Μήνυμα:** «Μεγαλύτερος είναι ο 5» |
| α = 2 β = 7 | **Μήνυμα:** |
| α = 10 β = 10 | **Μήνυμα:** |
| α = -5 β = 3 | **Μήνυμα:** |

 Εντολές και blocks που θα χρησιμοποιήσετε:

****



**Ζ) Αποθηκεύστε την εργασία σε αρχείο στον υπολογιστή σας** **στον κατάλληλο   
 φάκελο** **με όνομα** **Μεγαλύτερος αριθμός (με διάγραμμα ροής).**