**Φύλλο εργασίας στο Scratch**

**Χαιρετισμός γνωστών μας**

**Πρόβλημα:** Γράψτε ένα πρόγραμμα που **διαβάζει ένα όνομα**. Αν το όνομα που  
 διαβάστηκε είναι **“Χρήστος”** να εμφανίζει το μήνυμα **“Γειά σου  
 Χρήστο”**, αν είναι **“Μάριος”** να εμφανίζει το μήνυμα **“Γειά σου  
 Μάριε”** 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 κάνει **έλεγχο του ονόματος** που δόθηκε ως εξής:  
  
 **α)** **Αν το όνομα είναι «Χρήστος» τότε να εμφανίζει το μήνυμα** *«Γειά σου Χρήστο»* **αλλιώς****β) Αν το όνομα είναι «Μάριος» τότε να εμφανίζει το μήνυμα** *«Γειά σου Μάριε»* **αλλιώς** **γ)****Αν είναι οποιοδήποτε άλλο τότε να εμφανίζει το μήνυμα** *«Δεν σας ξέρω  
 κύριε/κυρία»*

**Δ)** **Δοκιμάστε το πρόγραμμά σας** (παίζοντας εσείς τον ρόλο του χρήστη τώρα)   
 δίνοντας κάθε φορά διαφορετικό δεδομένο (ένα 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.**

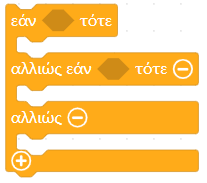
Πίνακας δοκιμών:

|  |  |
| --- | --- |
| Δοκιμαστικά δεδομένα (ΔΔ) | Αναμενόμενα Αποτελέσματα (ΑΑ) |
| όνομα = «Χρήστος» | **Μήνυμα:** «Γειά σου Χρήστο» |
| όνομα = «Χρηστος» | **Μήνυμα:** |
| όνομα = «μάριος» | **Μήνυμα:** |
| όνομα = «Ελένη» | **Μήνυμα:** |
| όνομα = «ΜΑΡΙΟΣ» | **Μήνυμα:** |

 Εντολές και blocks που θα χρησιμοποιήσετε:

********

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

****ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

**Αν χρησιμοποιήσετε το Mind+ θα βρείτε την ειδική εντολή πολλαπλής επιλογής που διαθέτει:  
  
(Αν…τότε…αλλιώς\_αν)**

**Επέκταση:**

**ΣΤ)** Όπως βλέπουμε στα ΔΔ, αν εισάγουμε το όνομα «Χρηστος» ή «χρηστος» (χωρίς   
 τόνους) ή «ΧΡΗΣΤΟΣ» (με κεφαλαία) ο χαρακτήρας δεν τον αναγνωρίζει.

**Τροποποιήστε το πρόγραμμα ώστε να αναγνωρίζει τα ονόματα** «Χρήστος» και «Μάριος» **σε όλες τις μορφές τους.**

 Blocks που επιπλέον ενδεχομένως να χρειαστείτε:

**Ζ) Δοκιμάστε το πρόγραμμά σας ξανά με τα ίδια ΔΔ (ή και δικά σας).**

**Η) Αποθηκεύστε την εργασία σε αρχείο στον υπολογιστή σας** **στον κατάλληλο   
 φάκελο** **με όνομα** **Χαιρετισμός γνωστών μας – έκδοση 2**