



Το scratch στην παλέτα εντολών **ΕΛΕΓΧΟΣ** διαθέτει 2 εντολές επιλογής. Η 2^η εντολή είναι:

Β. η εντολή «εάν τότεαλλιώς....»



Εδώ μπαίνει η ΣΥΝΘΗΚΗ και γίνεται ο έλεγχος αν είναι ΑΛΗΘΗΣ ή ΨΕΥΔΗΣ.

Εδώ μπαίνουν οι εντολές, οι οποίες εκτελούνται ΜΟΝΟ όταν η συνθήκη είναι ΑΛΗΘΗΣ

Εδώ μπαίνουν οι εντολές, οι οποίες εκτελούνται ΜΟΝΟ όταν η συνθήκη είναι ΨΕΥΔΗΣ

1η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Δημιουργήστε το διπλανό σενάριο και παρατηρήστε την λειτουργία του.

Γράψτε ένα δικό σας παρόμοιο σενάριο. Κάντε την ερώτηση που θέλετε και ανάλογα με την απάντηση που θα δώσει ο χρήστης, διατυπώστε τα δικά σας μηνύματα εξόδου.



2η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Δημιουργήστε ένα σενάριο το οποίο:

- Αφού δημιουργήσετε μια μεταβλητή με όνομα **X** να της δώσετε τιμή ένα αριθμό που δίνει ο χρήστης από το πληκτρολόγιο.
- Αν ο αριθμός **X** είναι μη αρνητικός θα υπολογίζετε και θα εμφανίζετε η τετραγωνική ρίζα του. Αν όμως ο **X** είναι αρνητικός θα εμφανίζει το μήνυμα «Δεν έχει ρίζα ο αρνητικός αριθμός».

3η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Αφού δημιουργήσετε τρεις μεταβλητές με ονόματα **A**, **B** και **max**, να γράψετε ένα σενάριο το οποίο:

- να δέχεται δύο (2) αριθμητικές τιμές από τον χρήστη, τις οποίες να καταχωρεί στις μεταβλητές **A** και **B**.
- να βρίσκει την μεγαλύτερη τιμή από της 2 και να την καταχωρεί στην μεταβλητή **max**.
- Να εμφανίζει το μήνυμα «Ο μεγαλύτερο είναι ο αριθμός».

4η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Αφού δημιουργήσετε τρεις μεταβλητές με ονόματα **A**, **B** και **min**, να γράψετε ένα σενάριο το οποίο:

- να δέχεται δύο (2) αριθμητικές τιμές από τον χρήστη, τις οποίες να καταχωρεί στις μεταβλητές **A** και **B**.
- να βρίσκει την μεγαλύτερη τιμή από της 2 και να την καταχωρεί στην μεταβλητή **min**.
- Να εμφανίζει το μήνυμα «Ο μικρότερος είναι ο αριθμός».



5η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

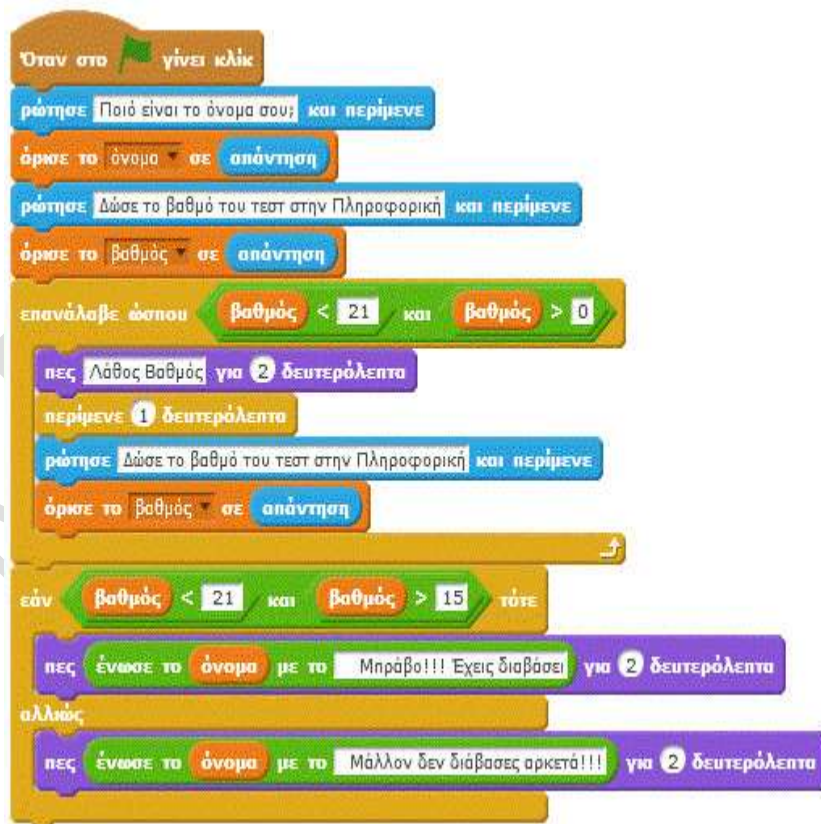
Χρησιμοποιώντας τις παρακάτω εντολές, γράψτε ένα σενάριο το οποίο όταν θα «τρέχει» θα εξαφανίζει την γάτα κάθε φορά που το ποντίκι μας θα την αγγίζει.



6η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Γράψτε το διπλανό σενάριο και απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις.

- i. Ποια θα είναι η έξοδος αν η είσοδος για τον βαθμό:
 - είναι 19; Γιατί;
 - είναι 13; Γιατί;
- ii. Τι θα συμβεί αν δώσω βαθμό 22; Γιατί;
- iii. Τι θα συμβεί αν δώσω βαθμό 0; Γιατί;
- iv. Πότε εμφανίζετε το μήνυμα «**Λάθος Βαθμός**»
- v. Πότε εμφανίζετε το μήνυμα «**Μπράβο!!! Έχεις διαβάσει**»
- vi. Πότε εμφανίζετε το μήνυμα «**Μάλλον δεν διάβασες αρκετά!!!**»
- vii. Μπορείτε να εξηγήσετε την χρησιμότητα της εντολής «επανάλαβε ώσπου» στο διπλανό σενάριο;



7η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Τροποποιήστε το προηγούμενο σενάριο ώστε αν ο βαθμός του μαθητή είναι μικρότερος του 10 να εμφανίζει το μήνυμα «**Σίγουρα δεν άνοιξες βιβλίο!!!**»