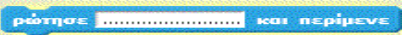





## A. ΕΝΤΟΛΕΣ ΕΞΟΔΟΥ

Για την επικοινωνία χρήστη – υπολογιστή πολύ σημαντικές είναι οι εντολές εισόδου και εξόδου. Σήμερα θα δούμε την εντολή εξόδου. Η εντολή εισόδου την χρησιμοποιούμε για να παίρνουμε τις πληκτρολογήσεις του χρήστη (τιμές που εισάγει ο χρήστης) με σκοπό να τις χρησιμοποιήσουμε στους πρόγραμμα μας.

Η εντολή εξόδου στο scratch βρίσκονται στην παλέτα εντολών **ΑΙΣΘΗΤΗΡΕΣ** και είναι εντολή **ρώτησε ..... και περίμενε** .


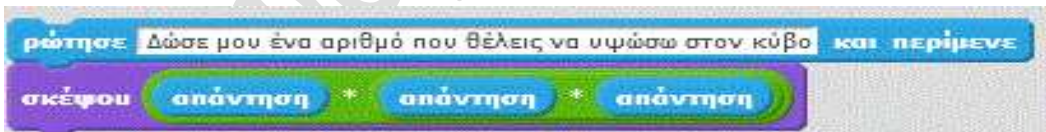
Πως λειτουργεί η εντολή;

Στην λευκή περιοχή πληκτρολογούμε την ερώτηση. Η μορφή μας στη Σκηνή θα κάνει την ερώτηση και θα εμφανιστεί ένα πλαίσιο κειμένου στο κάτω μέρος της σκηνής μας, όπου εκεί θα πληκτρολογήσουμε την απάντησή μας.

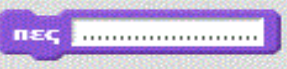


Η απάντηση που δώσαμε δε χάνεται αλλά αποθηκεύεται προσωρινά στη εντολή **απάντηση**  που βρίσκεται στην παλέτα **ΑΙΣΘΗΤΗΡΕΣ**. Έτσι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ξανά την απάντηση που δώσαμε με τη βοήθεια της εντολής **απάντηση**

## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ :1

A. Δοκίμασε τις παρακάτω εντολές στο scratch.

- α) 
- β) 

B. Πως θα χαρακτηρίζατε τις εντολές;

Εντολή	Εισόδου / Εξόδου
	
	
	



**ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ :2**

Στα παρακάτω σενάρια να τοποθετήσετε σαν πρώτη εντολή την εντολή

Η εντολή αυτή ενεργοποιεί (εκτελεί) το σενάριο όταν κάνουμε κλικ στην πράσινη σημαία της σκηνής.



Δημιουργήστε μόνοι σας τα κατάλληλα σενάρια:

**A.** Χρησιμοποιώντας την εντολή «**Ρώτησε**» να ζητήσετε έναν αριθμό από το πληκτρολόγιο και στη συνέχεια να εμφανιστεί μήνυμα στη σκηνή που θα εμφανίζει το διπλάσιο του (π.χ. «**Το διπλάσιο του αριθμού που έδωσες είναι .....**»).

**B.** Χρησιμοποιώντας την εντολή «**Ρώτησε**» να κάνετε την εξής ερώτηση: «**Πόσο είναι το εισιτήριο για το Λονδίνο;**» και στη συνέχεια να εμφανιστεί μήνυμα στη σκηνή που να λέει: «**Για 2 άτομα κοστίζει ..... ευρώ.**».

**Γ.** Χρησιμοποιώντας την εντολή «**Ρώτησε**» να ζητήσετε την πλευρά ενός τετραγώνου και στη συνέχεια να εμφανιστεί

**α)** μήνυμα στη σκηνή που θα εμφανίζει την περίμετρό του

(π.χ. «**Η περίμετρος του τετραγώνου με πλευρά ....είναι ....**»).

**β)** μήνυμα στη σκηνή που θα εμφανίζει το εμβαδόν του

(π.χ. «**Το Εμβαδόν του τετραγώνου με πλευρά ....είναι ....**»).

**Δ.** Χρησιμοποιώντας την εντολή «**Ρώτησε**» να κάνετε την εξής ερώτηση: «**Ποιο έτος γεννήθηκες;**». Στη συνέχεια θα πληκτρολογήσετε το έτος γέννησης σας. Τέλος να εμφανιστεί το μήνυμα στη σκηνή που να λέει: «**Άρα, η ηλικία σου είναι ... χρονών**» όπου η ηλικία θα προκύπτει από τον τρέχον έτος (2019) αφαιρώντας το έτος γέννησης σας.

**Ε.** Χρησιμοποιώντας την εντολή «**Ρώτησε**» να ζητήσετε έναν αριθμό από το πληκτρολόγιο και στη συνέχεια να εμφανιστεί μήνυμα στη σκηνή που θα εμφανίζει την τετραγωνική του ρίζα (π.χ. «**Η τετραγωνική ρίζα του αριθμού ..... είναι .....**»).