

## ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. Ο Προγραμματισμός στην Πράξη. ΜΑΘΗΜΑ 2 – Εντολή Ανακοίνωση - Εντολή Ερώτηση.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .....

#### ΑΣΚΗΣΗ 1

1. Γράψτε μια εντολή σε Logo που να ανακοινώνει το όνομα σας.

.....

2. Γράψτε μια εντολή σε Logo που να ανακοινώνει το ονοματεπώνυμο σας.

.....

3. Γράψτε μια εντολή σε Logo που να ανακοινώνει το μήνυμα: **Σήμερα είναι Τρίτη.**

.....

4. Γράψτε μια εντολή σε Logo που να ανακοινώνει το μήνυμα: **2+3=5.**

.....

4. Γράψτε μια εντολή σε Logo που να ανακοινώνει το μήνυμα: **Είμαι μαθητής στη Γ' Γυμνασίου**

.....

#### ΑΣΚΗΣΗ 2

Τι θα εμφανίσει το παρακάτω πρόγραμμα;

ερώτηση [Τι ομάδα είσαι;] (έστω ότι πληκτρολογώ Παναθηναϊκός)

δείξε (φράση[Είσαι] απάντηση) .....

#### ΑΣΚΗΣΗ 3

Τι θα εμφανίσει το παρακάτω πρόγραμμα;

ερώτηση [Ποιο είναι το αγαπημένο σου μάθημα;] (πληκτρολογώ Πληροφορική)  
ανακοίνωση (φράση[Το αγαπημένο σου μάθημα είναι η ] απάντηση)

.....

## ΑΣΚΗΣΗ 4

Τι θα εμφανίσει το παρακάτω πρόγραμμα;

ερώτηση [Πληκτρολόγησε έναν αριθμό]  
ανακοίνωση (φράση[Το τετράγωνο του αριθμού ] απάντηση [είναι το] απάντηση \*  
απάντηση)

.....

## ΑΣΚΗΣΗ 5

Γράψτε ένα πρόγραμμα που να εμφανίζει το ερώτημα **Πώς σε λένε;** να διαβάζει το ονοματεπώνυμό σας από το πληκτρολόγιο και να ανακοινώνει το μήνυμα **Γειά σου** ..... (Στις τελείες θα εμφανίζεται το ονοματεπώνυμο)

## ΑΣΚΗΣΗ 6

Γράψτε ένα πρόγραμμα που να εμφανίζει το ερώτημα **Δώσε έναν αριθμό** να διαβάζει ένα αριθμό από το πληκτρολόγιο και να ανακοινώνει το μήνυμα: **Το διπλάσιο του αριθμού ..... είναι το .....** (Στις θέση που είναι τελείες θα εμφανίζεται ο αριθμός και το διπλάσιο του)

## ΑΣΚΗΣΗ 7

Γράψτε ένα πρόγραμμα που να εμφανίζει το ερώτημα **Ποια χρονιά γεννήθηκες,** να διαβάζει το έτος γέννησης από το πληκτρολόγιο και να εμφανίζει το μήνυμα **Είσαι .....** **χρονών.** (Στις θέση που είναι η τελείες θα εμφανίζεται η ηλικία)