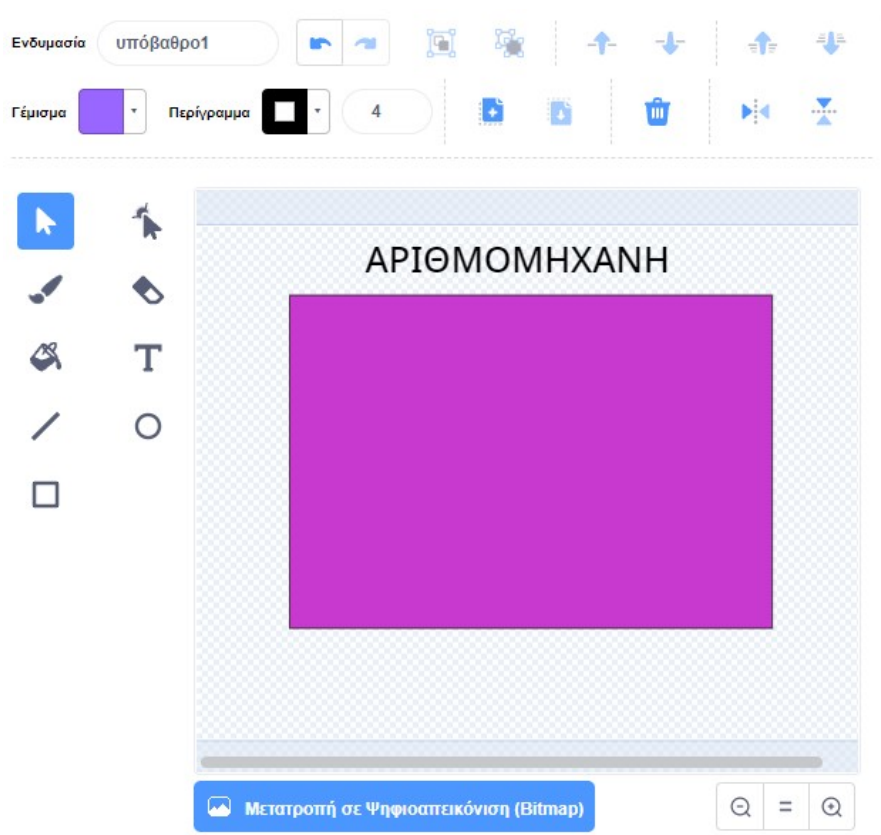


ΦΤΙΑΧΝΩ ΤΗ ΔΙΚΗ ΜΟΥ ΑΡΙΘΜΟΜΗΧΑΝΗ ΣΤΟ SCRATCH

Θα φτιάξετε τώρα μια αριθμομηχανή στο SCRATCH όπου θα της δίνετε δύο αριθμούς και μετά θα επιλέγετε τι πράξη θέλετε να κάνει και θα την κάνει.

Αρχικά πηγαίνετε το ποντίκι σας (χωρίς να το πατήσετε) πάνω στο εικονίδιο της Σκηνής και πατάτε πάνω στο πινέλο. Ζωγραφίζετε μετά το παρακάτω σκηνικό-υπόβαθρο:

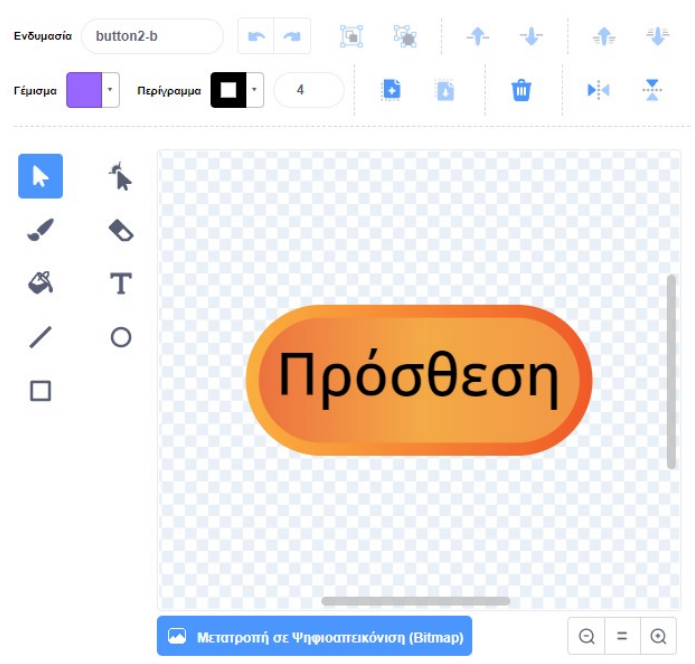


Θα φτιάξετε τώρα τέσσερα δικά σας αντικείμενα, ένα για κάθε πράξη.

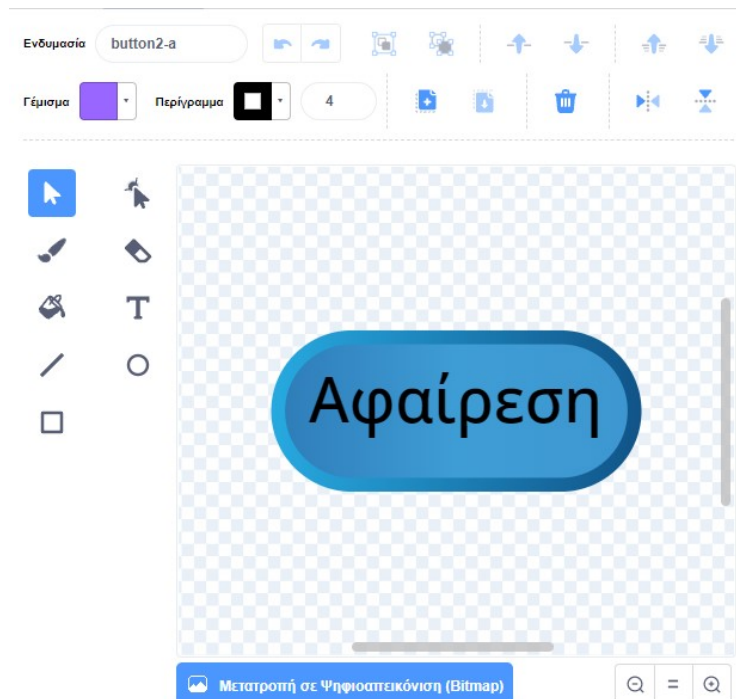
ΑΡΙΘΜΟΜΗΧΑΝΗ



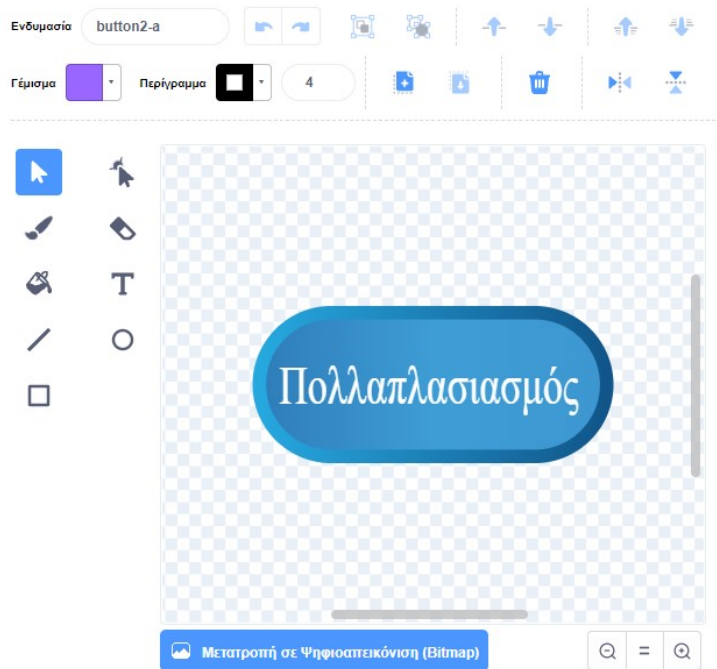
Πηγαίνετε το ποντίκι σας (χωρίς να το πατήσετε) στο κεφαλάκι της γατούλας και πατάτε πάνω στο πινέλο. Ζωγραφίζετε μετά το παρακάτω αντικείμενο-ενδυμασία για την πρόσθεση:



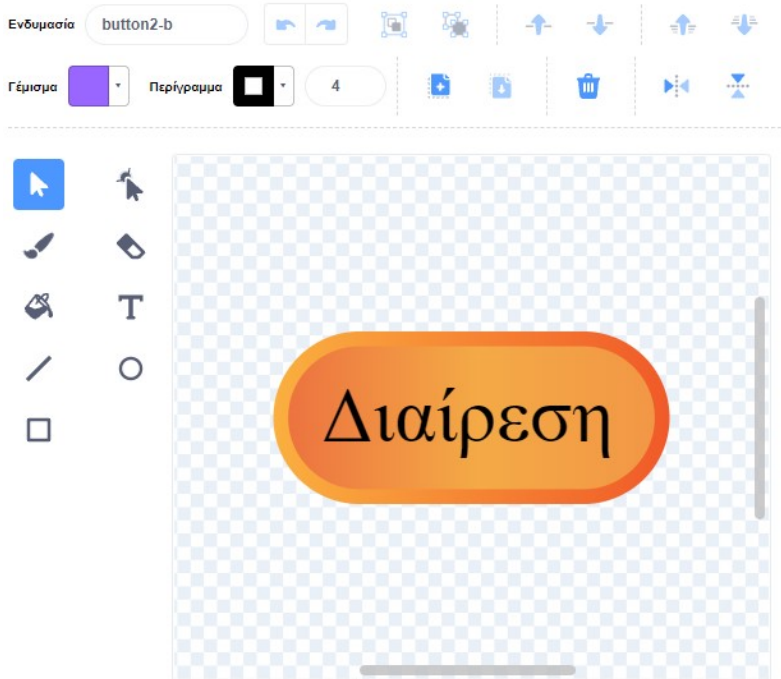
Πηγαίνετε πάλι το ποντίκι σας (χωρίς να το πατήσετε) στο κεφαλάκι της γατούλας και πατάτε πάνω στο πινέλο. Ζωγραφίζετε μετά το παρακάτω αντικείμενο-ενδυμασία για την αφαίρεση:



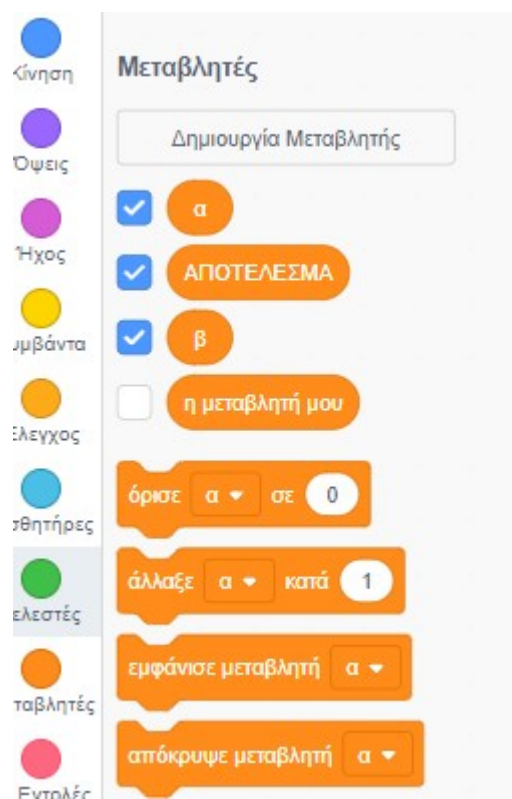
Πηγαίνετε πάλι το ποντίκι σας (χωρίς να το πατήσετε) στο κεφαλάκι της γατούλας και πατάτε πάνω στο πινέλο. Ζωγραφίζετε μετά το παρακάτω αντικείμενο-ενδυμασία για τον πολλαπλασιασμό:



Πηγαίνετε ξανά το ποντίκι σας (χωρίς να το πατήσετε) στο κεφαλάκι της γατούλας και πατάτε πάνω στο πινέλο. Ζωγραφίζετε μετά το παρακάτω αντικείμενο-ενδυμασία για την διαίρεση:



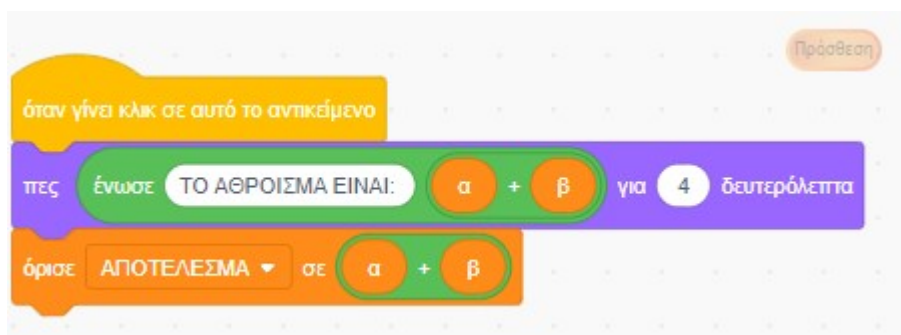
Φτιάξτε τώρα τις μεταβλητές α, β και Αποτέλεσμα πατώντας δημιουργία μεταβλητής και επιλέγοντας «Για όλα τα αντικείμενα»:



Κάντε κλικ στην Σκηνή και στον κώδικά της φτιάξτε τον παρακάτω κώδικα.



Για την πρόσθεση φτιάξτε τον κώδικα:



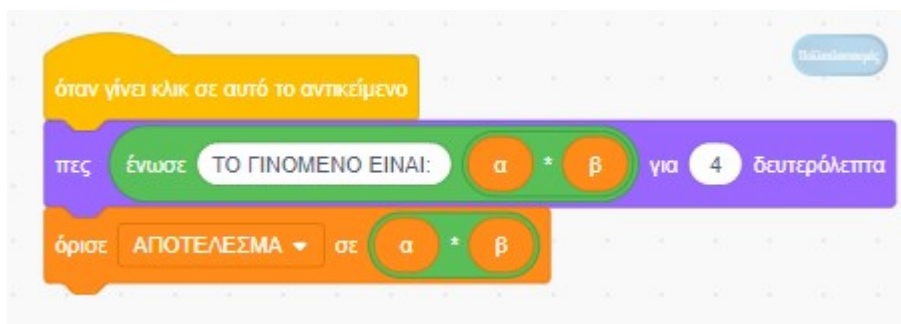
Scratch code for addition. The code starts with a yellow 'when clicked' block. It then has a purple 'say' block with the text 'ΤΟ ΑΘΡΟΙΣΜΑ ΕΙΝΑΙ:' followed by a green 'add' block containing variables 'α' and 'β', and a 'for 4 seconds' block. Finally, there is an orange 'set result to' block with a dropdown menu set to 'ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ' and a green 'add' block containing variables 'α' and 'β'.

Για την αφαίρεση φτιάξτε τον κώδικα:



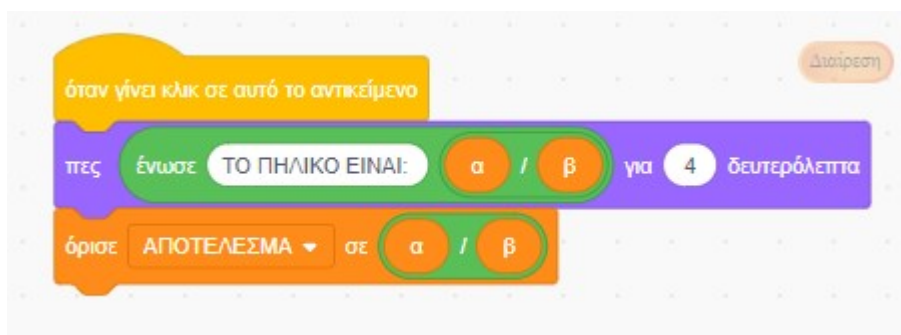
Scratch code for subtraction. The code starts with a yellow 'when clicked' block. It then has a purple 'say' block with the text 'Η ΔΙΑΦΟΡΑ ΕΙΝΑΙ:' followed by a green 'subtract' block containing variables 'α' and 'β', and a 'for 4 seconds' block. Finally, there is an orange 'set result to' block with a dropdown menu set to 'ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ' and a green 'subtract' block containing variables 'α' and 'β'.

Για τον πολλαπλασιασμό φτιάξτε τον κώδικα:



Scratch code for multiplication. The code starts with a yellow 'when clicked' block. It then has a purple 'say' block with the text 'ΤΟ ΓΙΝΟΜΕΝΟ ΕΙΝΑΙ:' followed by a green 'multiply' block containing variables 'α' and 'β', and a 'for 4 seconds' block. Finally, there is an orange 'set result to' block with a dropdown menu set to 'ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ' and a green 'multiply' block containing variables 'α' and 'β'.

Για την διαίρεση φτιάξτε τον κώδικα:



Scratch code for division. The code starts with a yellow 'when clicked' block. It then has a purple 'say' block with the text 'ΤΟ ΠΗΛΙΚΟ ΕΙΝΑΙ:' followed by a green 'divide' block containing variables 'α' and 'β', and a 'for 4 seconds' block. Finally, there is an orange 'set result to' block with a dropdown menu set to 'ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ' and a green 'divide' block containing variables 'α' and 'β'.

