


Φύλλο Εργασίας 7


(Μεταβλητές)

Σε αυτό το φύλλο εργασίας θα κατασκευάσουμε μια Αριθμομηχανή η οποία θα εκτελεί τις 4 βασικές πράξεις.





Δραστηριότητα 1

Διαγράψτε τον χαρακτήρα **γάτα** και έπειτα να εισάγετε () από όποια μορφή θέλετε. Μετονομάστε τον χαρακτήρα δίνοντας του το όνομα **Αριθμομηχανή**. Τέλος κάντε διπλό κλικ στο σκηνικό → υπόβαθρα και εισάγετε όποιο υπόβαθρο θέλετε.

Δραστηριότητα 2

Κάντε κλικ στην **Αριθμομηχανή** → καρτέλα **Ενδυμασίες** → **Διόρθωσε** → χρησιμοποιώντας το εργαλείο του γεμίματος () χρωματίστε την φιγούρα όπως θέλετε. Τέλος πατήστε το κουμπί → **Εντάξει**

Δραστηριότητα 3

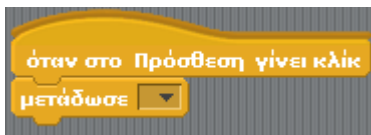
Εισάγετε () από τον έτοιμο φάκελο **Things** τον εξής χαρακτήρα: **button**. Μετονομάστε τον χαρακτήρα δίνοντας του το όνομα **Πρόσθεση**. Κάντε κλικ στον χαρακτήρα **Πρόσθεση** → καρτέλα **Ενδυμασίες** → **Διόρθωσε** → χρησιμοποιώντας το εργαλείο κειμένου () και το εργαλείο μετακίνησης () δώστε στο κουμπί την εξής μορφή:  Τέλος πατήστε το κουμπί → **Εντάξει**

Δραστηριότητα 5

Δημιουργήστε 2 μεταβλητές **α** και **β**, κάνοντας κλικ στο εργαλείο **Μεταβλητές**. (Δημιούργησε μια μεταβλητή → Δώστε όνομα μεταβλητής «α» και έπειτα «β») *Παρατηρήστε πως στην περιοχή σχεδίασης εμφανίζονται δυο μεταβλητά κουμπιά.*

Δραστηριότητα 6

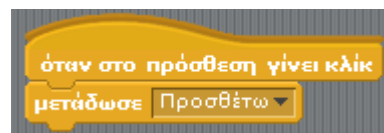
Κάντε κλικ στον χαρακτήρα **Πρόσθεση** και χρησιμοποιώντας τις εντολές ελέγχου, εισάγετε τον παρακάτω κώδικα ως σενάριο του.



κάντε κλικ στο βελάκι του μετάδωσε → επιλέξτε **νέο** →

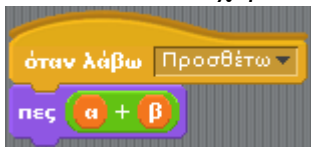



και δώστε ως όνομα μηνύματος το όνομα **Προσθέτω** →






Δραστηριότητα 7

Κάντε κλικ στον χαρακτήρα **Αριθμομηχανή** και εισάγετε τον παρακάτω κώδικα ως σενάριο του.



Μεταβάλλοντας τις τιμές **α** και **β** εκτελέστε μια πρόσθεση πατώντας το κουμπί της πρόσθεσης  Όπως βλέπετε εκτελείτε η πράξη!

Δραστηριότητα 8

Δημιουργήστε τα αντίστοιχα σενάρια για τις υπόλοιπες **3 πράξεις** που θα εκτελεί η **Αριθμομηχανή** με τα οποία θα εμφανίζεται και το αποτέλεσμα. Δηλαδή δημιουργήστε τα εξής κουμπιά  αφαίρεση  πολ/σμός  διαίρεση. (στην εντολή μετάδωσε: δημιουργήστε τα νέα ονόματα μηνύματος: Αφαιρώ, Πολ/ζω, Διαιρώ)