



Το 4ο μας πρόγραμμα στο περιβάλλον του Scratch

Δημιουργία απλής αριθμομηχανής
των 4 βασικών πράξεων



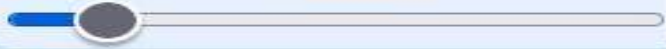


1η έκδοση της αριθμομηχανής μας



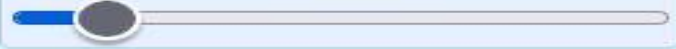
αριθμός1

11

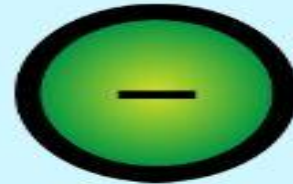
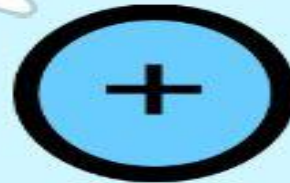


αριθμός2

10



Το αποτέλεσμα είναι:21



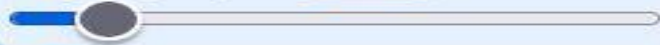


1η έκδοση της αριθμομηχανής μας



αριθμός1

11

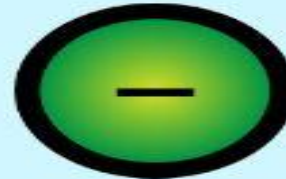
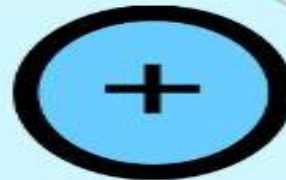


αριθμός2

0



Ξέχασες ότι δε γίνεται
διαίρεση με το 0 ;



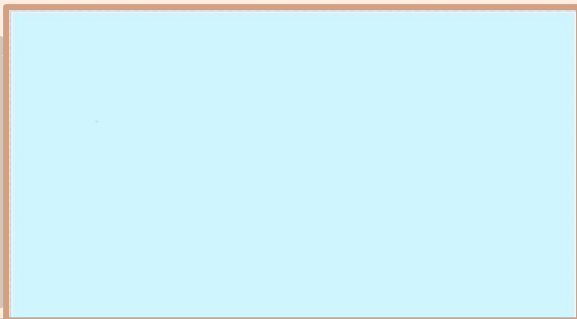


Δημιουργώντας το πρόγραμμά μας



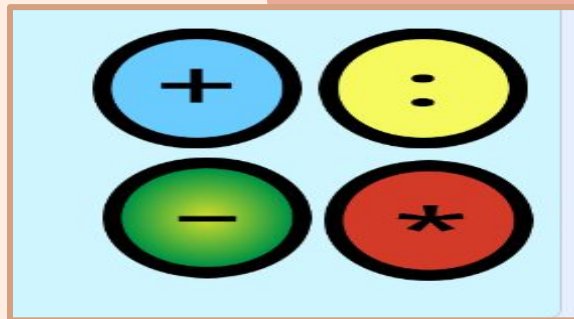
01

Στη συγκεκριμένη εφαρμογή, δε μας ενδιαφέρει τόσο το υπόβαθρο, οπότε θα επιλέξουμε κάτι απλό (blue sky 2 ή Stars)



02

Θα εισάγουμε 4 κουμπιά (buttons), τα οποία θα τα τροποποιήσουμε κατάλληλα





Δημιουργώντας το πρόγραμμά μας

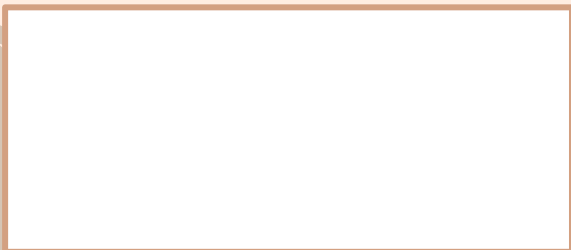


03

Πατώντας το κάθε κουμπί
θα εμφανίζεται το
αποτέλεσμα της αντίστοιχης
πράξης

02

Τι πρέπει να προσέξω στη
διαίρεση;



0





2η έκδοση της αριθμομηχανής μας



αριθμός1

5

αριθμός2

6

Το αποτέλεσμα είναι:30



Καθάρισε

+

:

-

*

Τι βελτιώσεις θα περιλαμβάνει η 2η έκδοση της εφαρμογής μας

- Το αποτέλεσμα της κάθε πράξης θα εμφανίζεται όχι από το κάθε κουμπί, αλλά θα το ανακοινώνει ο μάγος
- Πριν από κάθε αποτέλεσμα, ο μάγος θα εμφανίζει το μήνυμα Χμμ για 2 sec, θα παίζει έναν ήχο σαν εφέ και θα ανακοινώνει το αποτέλεσμα
- Θα προσθέσουμε ένα κουμπάκι το οποίο θα καθαρίζει το περιεχόμενο των 2 αριθμών (θα τα μηδενίζει και τα δύο)