

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Όνοματεπώνυμο: .....

Τμήμα: .....

Ημερομηνία: .....

Να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα σε Scratch, το οποίο θα αποτελεί το παιχνίδι «Μάντεψε τον αριθμό». Συγκεκριμένα, ο χρήστης θα εισάγει επαναληπτικά έναν αριθμό από το 1 έως το 100, προσπαθώντας να μαντέψει τον αριθμό που θα έχει επιλέξει τυχαία το πρόγραμμα.

### Επισημάνσεις

Να γίνεται έλεγχος εγκυρότητας της τιμής που θα εισάγει ο χρήστης από το πληκτρολόγιο, ώστε η τιμή αυτή να είναι αριθμός στο διάστημα  $[1 - 100]$ .

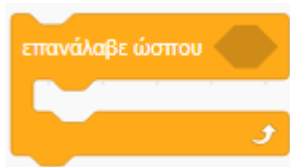
### Αναλυτικά βήματα υλοποίησης

1. Δημιουργήστε μια πρώτη μεταβλητή **a** για την τιμή εισόδου.
2. Δημιουργήστε μία δεύτερη μεταβλητή **key**, η οποία θα παίρνει μια τυχαία τιμή από το 1 έως το 100.

Χρησιμοποιήστε από την κατηγορία «Τελεστές» την εντολή:



3. Δημιουργήστε μια τρίτη μεταβλητή **n**, η οποία θα καταγράφει το πλήθος των προσπαθειών του χρήστη. Η αρχική τιμή της θα είναι 0 και θα μεταβάλλεται κατά 1 μετά από κάθε προσπάθεια του χρήστη.
4. Χρησιμοποιώντας την επαναληπτική δομή:



ο χρήστης θα εισάγει μία αριθμητική τιμή μέχρι να μαντέψει σωστά την τιμή της μεταβλητής **key**. Η επανάληψη θα σταματά όταν γίνει αληθής η ακόλουθη λογική πρόταση:



5. Μετά την είσοδο έγκυρου αριθμού από τον χρήστη, θα γίνεται η σύγκριση με την τιμή της μεταβλητής **key**, όπως φαίνεται παρακάτω:

