

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 8ο

«Δομή επιλογής» (§2.7)



ΤΑΞΗ/ΤΜΗΜΑ ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

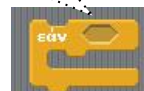
Μία από τις πιο σημαντικές δομές που χρησιμοποιείται στον προγραμματισμό είναι η **δομή επιλογής**. Η δομή αυτή μας δίνει την δυνατότητα να εκτελούμε κάποιες εντολές όταν κάποια συνθήκη είναι αληθής και κάποιες άλλες εντολές όταν η συνθήκη είναι ψευδής. Ορισμένα παραδείγματα είναι τα εξής:

- Αν πατήσουμε το πλήκτρο «Δεξί βέλος» να κινηθεί η μορφή μας δεξιά.
- Αν κάνουμε κλικ πάνω σε ένα αντικείμενο τότε εξαφανίζεται αλλιώς εμφανίζεται.
- Αν η απάντηση που δώσει ο χρήστης είναι σωστή να εμφανίζεται το μήνυμα «ΜΠΡΑΒΟ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΣ...ΠΡΟΧΩΡΑ» αλλιώς «ΔΥΣΤΥΧΩΣ ΕΚΑΝΕΣ ΛΑΘΟΣ».

Η εντολή «Εάν ... »

Οι εντολές που βρίσκονται μέσα στην «Εάν...» εκτελούνται **μόνο** στην περίπτωση που ισχύει η συνθήκη. Στην περίπτωση που δεν ισχύει δεν λαμβάνονται καθόλου υπόψη και συνεχίζεται να εκτελείται η ροή του προγράμματος από εκεί και κάτω.

Εδώ μπαίνει η συνθήκη μας και γίνεται ο έλεγχος

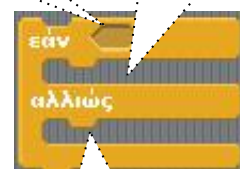


Η εντολή «Εάν ... Αλλιώς...»

Οι εντολές που βρίσκονται ανάμεσα στην «Εάν...Αλλιώς» εκτελούνται **μόνο** στην περίπτωση που ισχύει η συνθήκη και δεν λαμβάνονται καθόλου υπόψη αυτές που βρίσκονται μετά το «Αλλιώς» και συνεχίζεται να εκτελείται η ροή του προγράμματος από εκεί και κάτω. Στην περίπτωση που δεν ισχύει η συνθήκη εκτελούνται **μόνο** οι εντολές που βρίσκονται μετά το «Αλλιώς...» και δεν λαμβάνονται καθόλου υπόψη οι προηγούμενες που βρίσκονται ανάμεσα στην «Εάν...Αλλιώς» και συνεχίζεται να εκτελείται η ροή του προγράμματος από εκεί και κάτω.

Εδώ μπαίνει η συνθήκη μας και γίνεται ο έλεγχος

Εντολές που εκτελούνται όταν ισχύει η συνθήκη



Εντολές που εκτελούνται όταν **ΔΕΝ** ισχύει η συνθήκη

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ : 1

Δημιουργήστε το διπλανό σενάριο που μετακινεί τη μορφή μας προς τα δεξιά **μόνο** στην περίπτωση που πατηθεί το δεξί βέλος.

Στη συνέχεια δημιουργήστε ακόμα τρία σενάρια για τα υπόλοιπα πλήκτρα κατεύθυνσης.

Μήπως θα μπορούσαμε τα τέσσερα σενάρια που



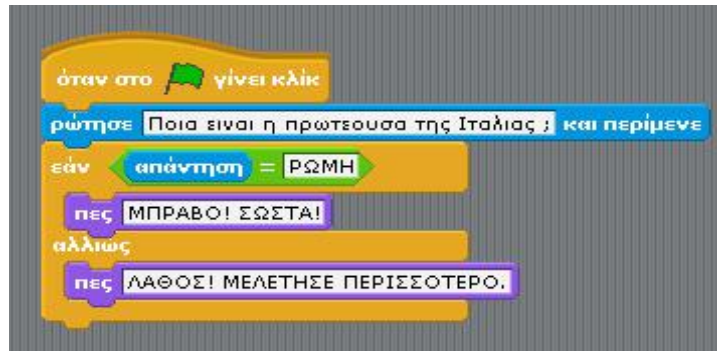
δημιουργήσαμε να τα κάνουμε ένα;

.....

.....

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ : 2

Δημιουργήστε το παρακάτω σενάριο:



Εξηγήστε τι θα συμβεί:

.....

.....

.....

Δημιουργήστε τώρα ένα σενάριο κάνοντας την ερώτηση που θέλετε στον χρήστη και στη συνέχεια ανάλογα με την απάντηση που θα σας δώσει εμφανίσετε τα δικά σας μηνύματα.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ : 3

Προσπαθήστε να δημιουργήσετε ένα κώδικα που θα εξαφανίζει την γάτα κάθε φορά που ο δείκτης του ποντικιού περνά από πάνω της.

Προσέξτε: Όταν ο δείκτης του ποντικιού δεν είναι πάνω στη γάτα μας, τότε αυτή θα εμφανίζεται κανονικά.

Οι εντολές που θα χρειαστείτε είναι οι εξής:



Δοκιμάστε τώρα να υλοποιήσετε το ίδιο σενάριο αλλά αντί να χρησιμοποιήσετε την εντολή «Εάν...Αλλιώς...» να χρησιμοποιήσετε μόνο την «Εάν...»

