



ΣΕΝΑΡΙΑ SCRATCH

Άσκηση 8 (Πράξεις με μεταβλητές – ΠΡΟΣΘΕΣΗ)

ΔΕΒΡΙΚΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΠΕ86

Αν θέλετε, μπορείτε πρώτα να μελετήσετε τις σημειώσεις για την εισαγωγή στην SCRATCH από τον παρακάτω σύνδεσμο:

https://blogs.sch.gr/devrikis/files/2021/01/SCRATCH_%CE%95%CE%99%CE%A3%CE%91%CE%93%CE%A9%CE%93%CE%97_1.pdf

ή να εισέλθετε κατευθείαν στην ιστοσελίδα: <https://scratch.mit.edu/> όπου θα πατήσετε στο “**Δημιούργησε**”.

← → ↻ 🏠 scratch.mit.edu

Scratch Δημιούργησε Εξερεύνησε Ιδέες Σχετικά 🔍 Αναζήτηση

Δημιουργήστε ιστορίες, παιχνίδια, και κινούμενα σχέδια

Μοιραστείτε με άλλους σε όλον τον κόσμο

🌟 Ξεκινήστε να Δημιουργείτε ⚡ Συμμετέχετε

Σχετικά με το Scratch Για Γονείς Για Εκπαιδευτικούς

Στόχος του σεναρίου: Πρόσθεση μεταβλητών.

Στην αρχική οθόνη δείτε το βίντεο εισαγωγής ή κλείστε το πατώντας το “x”.

The screenshot shows the Scratch editor interface. The browser address bar displays `scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted`. The top navigation bar includes the Scratch logo, a globe icon, and menu items: "Αρχείο", "Επεξεργασία", "Εκπαιδευτικό υλικό", "Εγγραφή στο Scratch", and "Σύνδεση". Below the navigation bar, there are tabs for "Κώδικας", "Ενδυμασίες", and "Ήχοι". The left sidebar contains a "Κίνηση" (Motion) category with various motion blocks. The central workspace shows a cat sprite on a grid. A green window titled "Εκπαιδευτικό υλικό" (Educational material) is open, displaying a video player with a play button and a close button. A red arrow points to the close button. The right sidebar shows the "Αντικείμενο" (Sprite) and "Σκηνή" (Stage) controls, including a "Μέγεθος" (Size) slider set to 100 and a "Κατεύθυνση" (Direction) slider set to 90.

Οδηγίες: Σε αυτή την άσκηση η γάτα προσθέτει δύο (2) αριθμούς και μας παρουσιάζει το άθροισμα που έχει αποθηκεύσει στην μεταβλητή “ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ”. Για το σκοπό αυτό θα χρησιμοποιήσετε τρεις (3) μεταβλητές, την “ΑΡΙΘΜΟΣ_1”, την “ΑΡΙΘΜΟΣ_2” και την “ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ”.

Τα βήματα είναι τα εξής:

1. Η γάτα προτρέπει: “**Δώσε τον πρώτο αριθμό:**” και αποθηκεύει την απάντηση στην μεταβλητή “**ΑΡΙΘΜΟΣ_1**”.
2. Η γάτα προτρέπει: “**Δώσε τον δεύτερο αριθμό:**” και αποθηκεύει την απάντηση στην μεταβλητή “**ΑΡΙΘΜΟΣ_2**”.
3. Η γάτα θα αποθηκεύει το άθροισμα στην μεταβλητή “**ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ**” και θα μας το παρουσιάζει λέγοντας: “**Το αποτέλεσμα είναι:**”

Θα χρειαστείτε τις παρακάτω εντολές:

