



ΣΕΝΑΡΙΑ SCRATCH

Άσκηση 9 (Πράξεις με μεταβλητές – ΕΠΙΛΟΓΗ πρόσθεσης-αφαίρεσης)

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: Πράξεις με μεταβλητές, με επιλογή.

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", and "Εκπαιδευτικό υλικό". On the right side of the top bar, there are links for "Εγγραφή στο Scratch" and "Σύνδεση".

The left sidebar contains a "Κώδικας" (Code) tab and a "Μεταβλητές" (Variables) section. The "Μεταβλητές" section is expanded to show a "Κίνηση" (Motion) category with various blocks like "κινήσου 10 βήματα", "στρίψε 15 μοίρες", and "πήγαινε σε τυχαία θέση".

The main workspace features a grid background with a Scratch cat sprite. A green "Εκπαιδευτικό υλικό" (Educational material) window is overlaid on the workspace. This window has a title bar with a lightbulb icon, a "Σύμπτυξη" (Collapse) button, and a "Κλείσιμο" (Close) button with an 'x' icon. A red arrow points from the text above to this close button. The video player shows a colorful scene with a person climbing a mountain, a volcano, and a toucan. A play button is visible in the center of the video.

Below the video player, there are controls for the video, including a "Μείωση" (Decrease) button, a "Μέγεθος" (Size) slider set to 100, and a "Κατεύθυνση" (Direction) dropdown set to 90. To the right, there are "Αντικείμενο" (Object) and "Προβολή" (View) settings.

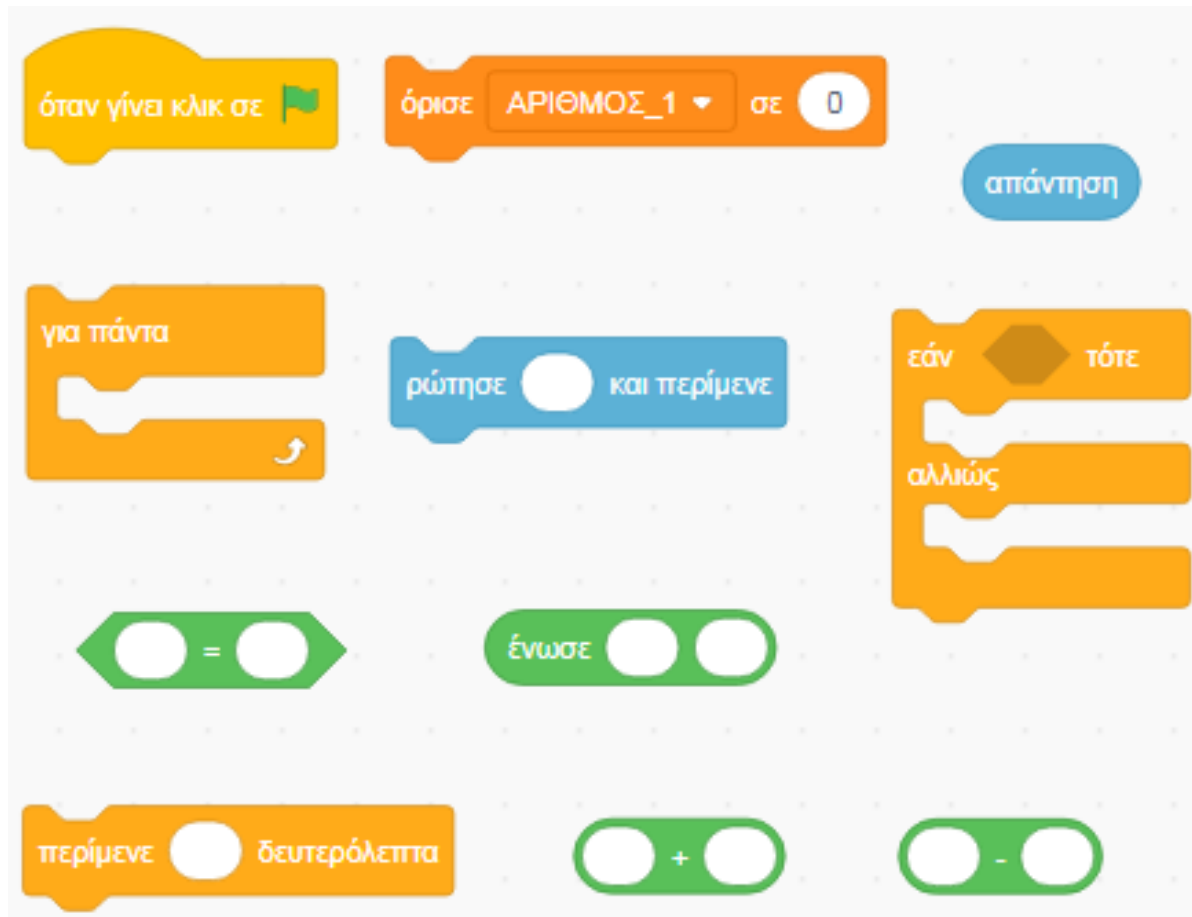
Οδηγίες: Σε αυτή την άσκηση η γάτα θα δέχεται δύο **(2)** αριθμούς και θα μας προτρέπει να επιλέξουμε εάν θέλουμε να τους προσθέσουμε ή να κάνουμε αφαίρεση.

Για το σκοπό αυτό θα χρησιμοποιήσετε τέσσερις **(4)** μεταβλητές, την **“ΑΡΙΘΜΟΣ_1”**, την **“ΑΡΙΘΜΟΣ_2”**, την **“ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ”** και την **“ΠΡΑΞΗ”**.

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 μας προτρέπει να επιλέξουμε την **ΠΡΑΞΗ**. Για την **πρόσθεση** θα πατάμε **(1)** και για την **αφαίρεση** το **(2)**.
4. Η γάτα κάνει την πράξη της πρόσθεσης ή της αφαίρεσης ανάλογα με την επιλογή μας και καταχωρεί το αποτέλεσμα στην μεταβλητή **“ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ”**. Τέλος, μας το παρουσιάζει λέγοντας: **“Το αποτέλεσμα είναι:”**

Θα χρειαστείτε τις παρακάτω εντολές:



Παραλλαγή: Κάνετε τις απαραίτητες τροποποιήσεις ώστε να μπορείς κανείς να επιλέγει και τον πολλαπλασιασμό και την διαίρεση.