

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ - ΜωPRO

ΧΡΗΣΗ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ



Συνοψίζοντας τη θεωρία περί μεταβλητών:

Η εντολή **κάνε** “**X 12**” δίνει στη μεταβλητή X την τιμή 12.

Η εντολή **δείξε** **:X** τυπώνει την τιμή της μεταβλητής

Η εντολή **κάνε** “**επώνυμο** “**Παπαδόπουλος**” δίνει στη μεταβλητή ‘επώνυμο’ την τιμή Παπαδόπουλος.

Η εντολή **δείξε** **:επώνυμο** εμφανίζει την τιμή της μεταβλητής (άρα εδώ Παπαδόπουλος)

Σύντομες εργασίες κατανόησης:

1) Να δοθεί σε μια μεταβλητή η τιμή 15 και στη συνέχεια να βρεθεί το τετράγωνο της μεταβλητής.

2) Να δοθεί σε μια μεταβλητή η τιμή 9 και στη συνέχεια να υπολογιστεί η παράσταση $5\sqrt{x}+3x^2$

3) Γράψτε δίπλα απ’τις εντολές εξόδου τι θα εμφανιστεί μετά την εκτέλεση των εντολών

A. Κάνε “ζώο “τίγρης

Δείξε “τίγρης

Κάνε ζώο “γάτα

Δείξε :ζώο

Δείξε “ζώο

Δείξε (φρ [έχω μια] :ζώο)

B. Κάνε “X 8

Δείξε $12 + 7 * (:X)$

4) Εξηγήστε τι κάνουν οι παρακάτω εντολές

Κάνε “α 1

Δείξε :α

Επανάλαβε 10 [Κάνε “α :α + 1 Δείξε :α]

Δημιουργία σχημάτων με χρήση μεταβλητών:

Η σωστή χρήση μεταβλητών μπορεί να μας βοηθήσει στη δημιουργία σχημάτων με χρήση της χελώνας.

Παράδειγμα

Φτιάχνουμε μια διαδικασία ως εξής

για τετράγωνο :X

επανάλαβε 4 [μπ :X δε 90]

τέλος

Τώρα, στο κέντρο εντολών πληκτρολογούμε τις εντολές

σκ τετράγωνο 150

Το αποτέλεσμα είναι η δημιουργία ενός τετραγώνου με πλευρά 150.

Εργασίες κατανόησης:

1) Δημιουργήστε μια διαδικασία κατασκευής ενός ορθογωνίου (οι πλευρές θα δίνονται την ώρα της εντολής)

2) Δημιουργήστε μια διαδικασία που θα υπολογίζει και θα εμφανίζει το εμβαδόν ενός τριγώνου πλευράς α και ύψους β

3) Δημιουργήστε τέσσερις διαδικασίες για τα αντίστοιχα παρακάτω σχήματα (τα μήκη θα δίνονται την ώρα των εντολών.)

