

ΔΟΜΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ – ΑΣΚΗΣΕΙΣ

Η **Δομή Επιλογής** στο MicroworldsPro επιτυγχάνεται με την εντολή **ΑνΔιαφ**.

Παράδειγμα:

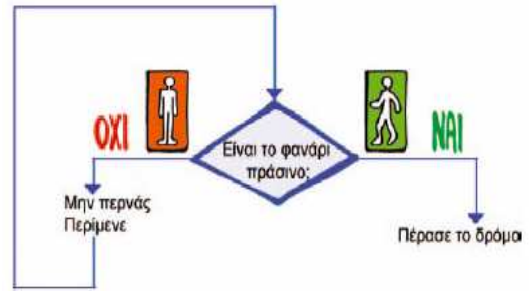
Δημιουργήστε τη διαδικασία βάρους η οποία:

- α) Θα ρωτάει για το βάρος
- β) Αν ξεπερνάει τα 70 να εμφανίζεται “βαρύς”
- γ) Αλλιώς να εμφανίζεται “ελαφρύς”

Λύση:

```
για βάρος
ερώτηση [Δώσε μου το βάρος]
ΑνΔιαφ απάντηση > 70
[ανακοίνωση [Είσαι βαρύς]]
[ανακοίνωση [Είσαι ελαφρύς]]
τέλος
```

Δομή Επιλογής



Εκτέλεση: Δίνουμε στο κυρίως μενού την εντολή **βάρος** και έχουμε διαδοχικά:

ή

Φτιάξτε μια παρόμοια διαδικασία για το ύψος (όριο 1.74) – (ψηλός – κοντός)

για MO :α :β :γ
κάνε "χ (:α + :β + :γ) / 3
τέλος

Τι πραγματοποιεί η διπλανή συνάρτηση?

Άσκηση:

Τι εντολές πρέπει να προστεθούν στην παραπάνω διαδικασία ώστε να εκτυπώνεται το μήνυμα “Προάγεσαι στην επόμενη τάξη” ή “Μένεις στην ίδια τάξη”

Άσκηση:

Να γραφεί διαδικασία με την οποία

α) Θα δίνονται δυο αριθμοί (μεταβλητές)

β) Αν ο πρώτος είναι μεγαλύτερος του δευτέρου να εμφανίζεται μήνυμα με το άθροισμα τους.

γ) Αλλιώς να εμφανίζεται μήνυμα με το γινόμενο τους

Χρήση της **ανήκει?** - Δημιουργία παιχνιδιού γνώσεων :

για παιχνίδι

ερώτηση [Ποιά είναι η
πρωτεύουσα του νομού
Αρκαδίας?]

ΑνΔιαφ ανήκει? απάντηση
[Τρίπολη ΤΡΙΠΟΛΗ]
[Ανακοίνωση [Σωστό]

[Ανακοίνωση [Λάθος]

ερώτηση [Ποιός ονομάστηκε
Πατέρας της Ιστορίας?]

ΑνΔιαφ ανήκει? απάντηση
[Ηρόδοτος ΗΡΟΔΟΤΟΣ]
[Ανακοίνωση [Σωστό]

[Ανακοίνωση [Λάθος]

τέλος

Τρέχοντας την διπλανή διαδικασία παιχνίδι, παρατηρούμε πως δημιουργήσαμε ένα παιχνίδι ερωτήσεων το οποίο ανάλογα με την απάντηση που δίνουμε, μας δίνει Σωστό ή Λάθος. Το ανήκει? το χρησιμοποιούμε όταν πάνω από μια απαντήσεις μας οδηγεί στον θετικό δρόμο του ΑνΔιαφ.

Άσκηση:

Στη διαδικασία παιχνίδι υπάρχουν κάποιες κενές σειρές. Τι εντολές πρέπει να συμπληρωθούν εκεί, ώστε:

α) Να δημιουργηθεί μια μεταβλητή βαθμός, αρχικά ίση με 0.

β) Σε κάθε σωστή απάντηση να προστίθενται 5.

γ) Σε κάθε λάθος απάντηση να αφαιρούνται 2.

δ) Στο τέλος να ανακοινώνεται η συνολική βαθμολογία