

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ quiz-μαθηματικών. S 03 Z

Οδηγίες:

Δημιουργούμε το κατάλληλο υπόβαθρο-σκηνικό. (για παράδειγμα εισάγουμε ένα δωμάτιο "room1")



Δημιουργούμε 1 νέο αντικείμενο (από τη βιβλιοθήκη επιλέγω ένα ανθρωπάκι "roundman")



Το ανθρωπάκι θα μας κάνει ερωτήσεις, για παράδειγμα:

«ποσο κάνει $5 + 5$;»

«πόσο κάνει 5×5 ;»

Πόσο κάνει $455+433$;

και άλλες ερωτήσεις παρόμοιες

Θα χρησιμοποιήσουμε την εντολή:

Εάν

.....

Αλλιώς

.....

Ο κώδικας για το παράδειγμα:



Για κάθε ερώτηση θα πρέπει να γράφουμε αυτές τις εντολές ακριβώς

από κάτω, (μία φορά όμως το σημαιάκι)

Άσκηση:

Σκεφτείτε 3 ερωτήσεις (σημειώστε τις στο τετράδιό σας) και φτιάξτε το δικό σας παιχνίδι-quiz μαθηματικών

Αν μπορείτε, χρησιμοποιήστε γραφικά, ή τροποποιήστε το ώστε να είναι πιο ενδιαφέρον.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ quiz-μαθηματικών. S 03 Z

Οδηγίες:

Δημιουργούμε το κατάλληλο υπόβαθρο-σκηνικό. (για παράδειγμα εισάγουμε ένα δωμάτιο “room1”)



Δημιουργούμε 1 νέο αντικείμενο (από τη βιβλιοθήκη επιλέγω ένα ανθρωπάκι “roundman”)



Το ανθρωπάκι θα μας κάνει ερωτήσεις, για παράδειγμα:
 «ποσο κάνει $5 + 5$;»
 «πόσο κάνει 5×5 ;»
 Πόσο κάνει $455+433$;
 και άλλες ερωτήσεις παρόμοιες

Θα χρησιμοποιήσουμε την εντολή:
 Εάν

 Αλλιώς

Ο κώδικας για το παράδειγμα:



Για κάθε ερώτηση θα πρέπει να γράφουμε αυτές τις εντολές ακριβώς από κάτω, (μία φορά όμως το σημαϊάκι)

Άσκηση:

Σκεφτείτε 3 ερωτήσεις (σημειώστε τις στο τετράδιό σας) και φτιάξτε το δικό σας παιχνίδι-quiz μαθηματικών

Αν μπορείτε, χρησιμοποιήστε γραφικά, ή τροποποιήστε το ώστε να είναι πιο ενδιαφέρον.