

## Η εντολή πες

a. Με τελεστές



για πρόσθεση



για αφαίρεση



για πολλαπλασιασμό

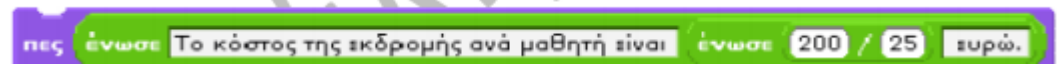
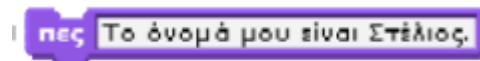


για διαίρεση

Π.χ.



b. Με μήνυμα

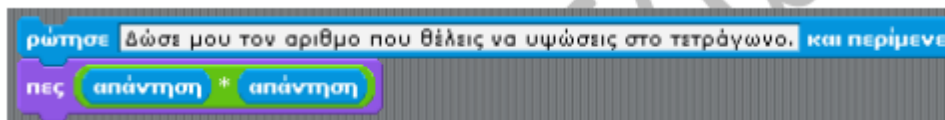


Δραστηριότητες :

1. Εμφανίστε το αποτέλεσμα:  $(12/2)*3$  και  $12/(2*3)$
2. Εμφανίστε σε μήνυμα ολογράφως την ημερομηνία γέννησής σας
3. Έστω οι βαθμοί σας σε κάποιο μάθημα στα τρία τρίμηνα είναι: 16, 19 και 20
4. Εμφανίστε 'Ο μέσος όρος μου στο μάθημα είναι :.....' στις τελείες η κατάλληλη πράξη ώστε να φανεί το αποτέλεσμα.

## Η εντολή ρώτηση από την παλέτα Αισθητήρες

Δοκιμάστε τα παρακάτω:



Τι κάνει **απάντηση** ;

Δοκιμάστε και: **σκέψου το** Καλά, νόμιζε πως δεν θα το βρω; για 2 δευτερόλεπτα

Σε τι διαφέρει από την εντολή Πες;

Δραστηριότητες:

**Α)** Χρησιμοποιώντας την εντολή «**Ρώτησε**» να ζητήσετε έναν αριθμό από το πληκτρολόγιο και στη συνέχεια να εμφανιστεί μήνυμα στη σκηνή που θα εμφανίζει το μισό του (π.χ. «**Το μισό του αριθμού που έδωσες είναι ....**»).







**Β)** Χρησιμοποιώντας την εντολή «**Ρώτησε**» να κάνετε την εξής ερώτηση: «**Πόσο είναι το εισιτήριο για την Ιταλία;**» και στη συνέχεια να εμφανιστεί μήνυμα στη σκηνή που να λέει: «**Για 2 άτομα κοστίζει ..... ευρώ. Άρα θα πάω μόνος μου.**».

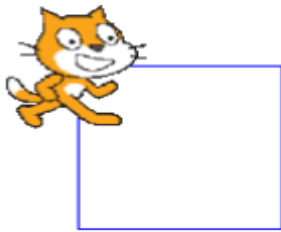
**Γ)** Χρησιμοποιώντας την εντολή «**Ρώτησε**» να ζητήσετε την πλευρά ενός τετραγώνου και στη συνέχεια να εμφανιστεί μήνυμα στη σκηνή που θα εμφανίζει την περίμετρό του (π.χ. «**Η περίμετρος του τετραγώνου με πλευρά ....είναι ....**»).

**Δ)** Χρησιμοποιώντας την εντολή «**Ρώτησε**» να κάνετε την εξής ερώτηση: «**Ποιο έτος γεννήθηκες;**». Στη συνέχεια θα πληκτρολογήσετε το έτος γέννησης σας. Τέλος να εμφανιστεί το μήνυμα στη σκηνή που να λέει: «**Μμμμμ, η ηλικία σου είναι .... Χρονών**» όπου η ηλικία θα προκύπτει από τον τρέχον έτος αφαιρώντας το έτος γέννησης σας.

## ΔΟΜΗ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ – ΜΕΡΟΣ 1

Δραστηριότητα:

Με την βοήθεια των εντολών  ,  ,  ,  και βέβαια τις εντολές  ,  κάντε την γάτα να σχηματίσει α) **ένα τετράγωνο**.

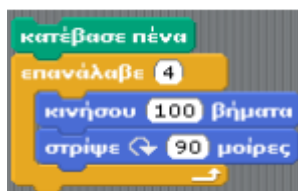


β) Κατόπιν καθαρίστε την σκηνή και κάντε την να σχηματίσει με κατάλληλες εντολές **ένα τρίγωνο ισόπλευρο πλευράς 100** εικονοστοιχείων.

γ) Καθαρίστε και δημιουργείστε αλλάζοντας πάχος και χρώμα γραμμής και τα παρακάτω:



Δ) Κάντε τα ίδια σχήματα (τετράγωνο και τρίγωνο) χρησιμοποιώντας την επανάλαβε(από παλέτα έλεγχος) .



Ε) Με την επανάλαβε μπορείτε να κάνετε ένα εξάγωνο πλευράς 80 εικονοστοιχείων.

### **Προσοχή:**

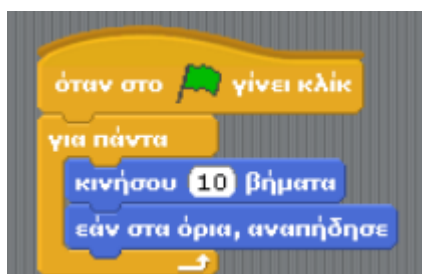
Για να υπολογίζω κάθε φορά πόσες μοίρες χρειάζεται να στρίβει η μορφή μου για να σχηματίσει ένα κανονικό πολύγωνο αρκεί να διαιρώ το **360** διά το πλήθος των πλευρών του σχήματος (πολυγώνου).

ΣΤ) Δοκιμάστε τι σχηματίζει η γάτα όταν εκτελείται το παρακάτω μπλοκ εντολών:



## ΔΟΜΗ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ – ΜΕΡΟΣ 2

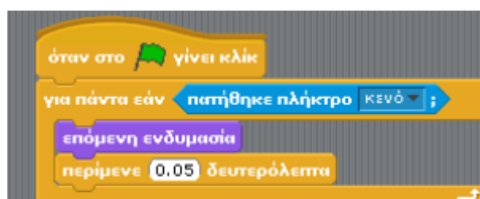
1. Δοκιμάστε το παρακάτω μπλοκ εντολών



Η εντολή «**εάν στα όρια, αναπήδησε**» κάνει το αντικείμενο να αναπηδά όταν φτάσει στο τέρμα του σκηνικού.

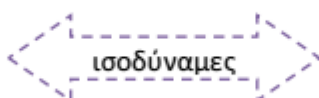
Η εντολή «**Για πάντα**» εκτελεί το μπλόκ των εντολών που εσωκλείει καθόλη τη διάρκεια του προγράμματος

2. Δοκιμάστε το παρακάτω μπλοκ εντολών:

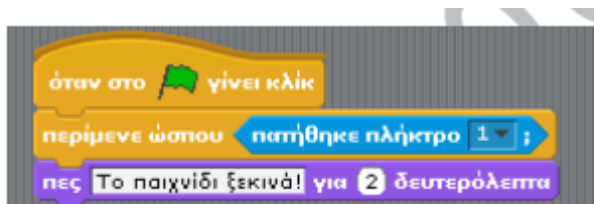



Οι εντολές που βρίσκονται μέσα στην δομή «για πάντα εάν» θα εκτελούνται μόνο εφόσον ισχύει ο έλεγχος δηλαδή ο χρήστης πατήσει το πλήκτρο space-κενό.

Ισχύει ότι:



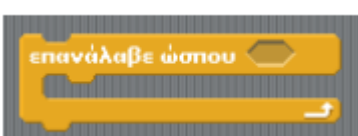
3. Δοκιμάστε το παρακάτω μπλοκ εντολών:



Η εντολή  είναι για τις περιπτώσεις που δε θέλουμε να γίνεται κάτι μέχρι να δοθεί με συγκεκριμένη εντολή .

4. Δοκιμάστε το παρακάτω μπλοκ εντολών:



Η εντολή  είναι για περιπτώσεις που θέλουμε να γίνεται κάτι ώσπου μέχρι μια συνθήκη να γίνει αληθής.