

## Scratch – ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ και Απλές Πράξεις

**Θα δημιουργήσουμε μεταβλητές.** Κάνουμε κλικ στην ετικέτα ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ, δίνουμε όνομα μεταβλητής στο διαλογικό παράθυρο που εμφανίζεται (π.χ. α). Αυτό το κάνουμε για όσες μεταβλητές απαιτεί το πρόγραμμά μας. Με τη δημιουργία μεταβλητής ο χρήστης δίνει τιμή από το πληκτρολόγιο και αυτή μπορεί να αποθηκευτεί σαν τιμή μέσα στη μεταβλητή.

Δείτε πως το παρακάτω σενάριο ζητά από τον χρήστη 2 τιμές και στη συνέχεια εμφανίζει το άθροισμά τους.



Εκτελέστε το χρησιμοποιώντας κατάλληλη μορφή και σκηνικό.

Κάντε μόνοι σας τα παρακάτω:

### **A) Άλλες δραστηριότητες όταν πατηθούν άλλα πλήκτρα:**

1. εμφανίστε το γινόμενο και την διαφορά 2 αριθμών
2. να ζητηθούν 3 μεταβλητές και να εμφανιστεί : άθροισμα, γινόμενο και μέσος όρος.

### **B) Σε καινούρια project με κατάλληλα σκηνικά (κατεβάστε ή βρείτε):**

3. να ζητούνται οι ηλικίες των μελών της οικογένειάς σας σε μεταβλητές που θα δημιουργήσετε και να εμφανίζεται με κατάλληλο μήνυμα ο μέσος όρος των ηλικιών.
4. Να ζητείται η τιμή μιας μπλούζας σε μεταβλητή που θα δημιουργήσετε και να εμφανίζεται η τελική της τιμή μετά την έκπτωση 20 % με κατάλληλο μήνυμα.
5. Να ζητείται ο μισθός ενός υπάλληλου σε μεταβλητή που θα δημιουργήσετε και να εμφανίζεται ο τελικός μισθός μετά την αύξηση 10 % που του έκανε η εταιρία με κατάλληλο μήνυμα.