

ΑΣΚΗΣΗ

Ο διευθυντής του σχολείου σας θέλει να φτιάξει ένα σενάριο σε Scratch για να μπορεί να ελέγχει ποιοι μαθητές έχουν περάσει το όριο των επιτρεπτών απουσιών. Το πρόγραμμα :

1. θα ζητά το όνομα του μαθητή, δικαιολογημένες και αδικαιολόγητες απουσίες και
2. αν το άθροισμά τους είναι μικρότερο ή ίσο από 114 τότε θα εμφανίζεται κατάλληλο μήνυμα.

Να βάλετε τις εντολές στην σωστή θέση και σειρά (βάσει της αρίθμησης) ώστε το πρόγραμμα να κάνει τα προαναφερθέντα. Κάποιες από τις εντολές πρέπει να χρησιμοποιηθούν παραπάνω από μία φορά.

The image shows a Scratch script with 18 numbered blocks. The blocks are as follows:

- 1: **όρισε το** **ον** σε **0**
- 2: **ή**
- 3: **όρισε το** **δ** σε **0**
- 4: **απάντηση**
- 5: **ρώτησε** **Πόσες δικαιολογημένες απουσίες έχεις ?** και **περίμενε**
- 7: **όρισε το** **ε** σε **0**
- 8: **ένωσε** **ον** **Εχεις περάσει το όριο**
- 9: **δ + ε**
- 10: **πες** για **2** **δευτερόλεπτα**
- 11: **= 114**
- 12: **< 114**
- 13: **δ + ε**
- 14: **εάν** / **αλλιώς**
- 15: **ρώτησε** **Και πόσες αδικαιολόγητες ?** και **περίμενε**
- 16: **ένωσε** **ον** **Δεν έχεις περάσει το όριο**
- 17: **όταν το πλήκτρο** **κενό** **πατηθεί**
- 18: **ρώτησε** **Πώς σε λένε;** και **περίμενε**