

Το περιεχόμενο μιας μεταβλητής μπορεί να μεταβάλλεται κατά την εκτέλεση ενός προγράμματος. Μια μεταβλητή αντιστοιχεί σε μία θέση της μνήμης του υπολογιστή και γίνεται αναφορά σε αυτή με το όνομα που της δίνουμε εμείς. Μία θέση μνήμης μπορεί να έχει μόνο μία τιμή κάθε φορά, αλλά μπορούμε να την αλλάζουμε, οπότε είναι απαραίτητο, με μία άλλη τιμή.

Φανταστείτε τη μεταβλητή σα μια φωλιά, η οποία χωράει μόνο ένα αυγό. Όπως μπορούμε να αντικαθιστούμε το αυγό στη φωλιά με ένα άλλο, έτσι μπορούμε να αντικαθιστούμε την τιμή μιας μεταβλητής με μία άλλη τιμή.



ΑΣΚΗΣΗ 1 ΕΜΒΑΔΟΝ ΤΡΑΠΕΖΙΟΥ

```
1 await readnum '?', defer b
2 await readnum '?', defer y
3 write 'το εμβαδόν είναι\:'
4 write (b*y)/2
5
```

output

```
? 2
? 4
το εμβαδόν είναι:
4
```

ΑΣΚΗΣΗ 2 ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΜΕΣΟΥ ΟΡΟΥ

```
1 speed 2
2 pen red
3 await read '?', defer y
4 await readnum '?', defer x
5 if x > 10
6   write 'πέρασες'
7 else
8   write 'έμεινες'
9
```

output

```
? 12
? 20
περασες
```

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

1. Οι μετρήσεις θερμοκρασιών σε μια πόλη είναι. (12,13,15,22,23,33,22, 30,41)
 - a. Να βρεί τον Μ.Ο.
 - b. Να εμφανίζει υψηλή εάν ο Μ.όρος θερμοκρασίας είναι πάνω από 30 αλλιώς 'ΚΑΝΟΝΙΚΗ'
2. Η ακτίνα ενός κύκλου είναι R μέτρα. Να διαβάσει τα R μέτρα. Να υπολογίζει πόσο είναι το εμβαδόν του E
 $E = \pi * R^2$ όπου $\pi = 3.14$
3. Ένα τετράγωνο έχει μήκος χ μέτρα. Να διαβάσει τα χ μέτρα. Να υπολογίζει πόσο είναι το εμβαδόν του E