

Πληροφορική Α' Γυμνασίου

Επανάληψη στην εντολή

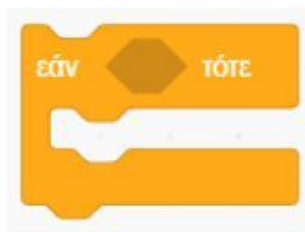
Εάν – Τότε - Αλλιώς



ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Δραστηριότητα 1η

□ Σε τι διαφέρουν οι παρακάτω δύο εντολές στο Scratch;



Εικόνα 1



Εικόνα 2

Δραστηριότητα 2η

□ Δίνεται το παρακάτω τμήμα προγράμματος σε Scratch



- ❑ Τι είναι ο αριθμός 1; Εντολή – Μεταβλητή – αριθμός
- ❑ Τι θα εμφανίσει το πρόγραμμα, αν ο αριθμός 1 έχει την τιμή 3;
- ❑ Τι θα εμφανίσει το πρόγραμμα, αν ο αριθμός 1 έχει την τιμή 11;
- ❑ Τι θα εμφανίσει το πρόγραμμα, αν ο αριθμός 1 έχει την τιμή 10;

Δραστηριότητα 3^η

Ανοίξτε το αρχείο **βαθμολογία.sb3**

Να φτιάξετε πρόγραμμα στο Scratch, το οποίο ανάλογα με την βαθμολογία του **Χρήστου** να εμφανίζει το μήνυμα:

- «Τα πήγα πολύ καλά» , **αν η βαθμολογία του είναι πάνω από 16**
- **αλλιώς** «Μπορούσα να τα πάω και καλύτερα!»

Το πρόγραμμά σας να το αποθηκεύσετε στο φάκελο **SHARED**



Δραστηριότητα 4^η

Ανοίξτε το αρχείο **βάρος.sb3**

Να συμπληρώσετε το πρόγραμμα με τις εντολές που λείπουν έτσι ώστε:

Όταν πατάμε το κουμπί **Ζυγίσε**, το κουμπί να εμφανίζει το εξής μήνυμα

- «**Ο Dee ζυγίζει περισσότερο**» αν το βάρος του Dee είναι μεγαλύτερο από του Devin
- «**Ο Devin ζυγίζει περισσότερο**» αν το βάρος του Devin είναι μεγαλύτερο από του Dee.
- «**Ζυγίζουν τα ίδια κιλά**», αν έχουν το ίδιο βάρος.



Βελτίωση 1^η: Κάθε φορά που πατάτε το κουμπί **Ζυγίσε**, να αλλάζει χρώμα το κουμπιού

Βελτίωση 2^η: Κάθε φορά που πατάτε το κουμπί **Ζυγίσε** να αλλάζουν ενδυμασία ο Dee και ο Devin.

Το πρόγραμμά σας να το αποθηκεύσετε στο φάκελο **SHARED**