Πληροφορική Α' Γυμνασίου
Επανάληψη στην εντολή
Εάν – Τότε - Αλλιώς



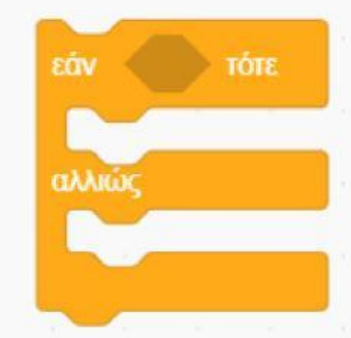
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Δραστηριότητα 1η

- ❑ Σε τι διαφέρουν οι παρακάτω δύο εντολές στο Scratch;



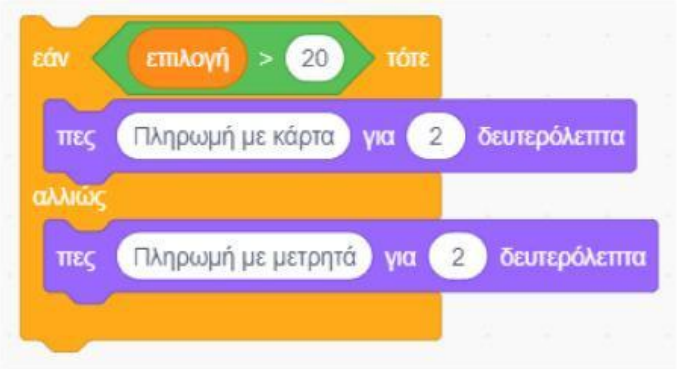
Εικόνα 1



Εικόνα 2

Δραστηριότητα 2η

- ❑ Δίνεται το παρακάτω τμήμα προγράμματος σε Scratch



LIVEWORKSHEETS

- ❑ Πως ονομάζεται η επιλογή (πορτοκαλί παζλακι);
- ❑ Τι θα εμφανίσει το πρόγραμμα, αν η **επιλογή** έχει την τιμή **3**;
- ❑ Τι θα εμφανίσει το πρόγραμμα, αν η **επιλογή** έχει την τιμή **30**;
- ❑ Τι θα εμφανίσει το πρόγραμμα, αν η **επιλογή** έχει την τιμή **20**;

Δραστηριότητα 3η

Ανοίξτε το αρχείο **θερμοκρασία.sb3**

Να φτιάξετε πρόγραμμα στο Scratch, το οποίο ανάλογα με την θερμοκρασία, ο Γιάννης να εμφανίζει το μήνυμα:



- *«Έχει αρκετή ζέστη σήμερα!!»* , **αν η θερμοκρασία είναι πάνω από 18 βαθμούς**
- **αλλιώς** *«Έχει αρκετή ψύχρα!!»*

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

Δραστηριότητα 4η

Ανοίξτε το αρχείο **αγορά κιθάρας.sb3**

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

Όταν πατάμε την **πράσινη σημαία**, ο Γιάννης θα εμφανίζει το εξής μήνυμα



- **«Θα αγοράσω την κιθάρα»** αν τα χρήματα του είναι περισσότερα από την τιμή της κιθάρας
- **«Κρίμα! Δεν μου φτάνουν τα λεφτά!»** αν τα χρήματα του είναι λιγότερα από την τιμή της κιθάρας
- **«Τα έχω ακριβώς»**, αν τα λεφτά του είναι ακριβώς όση η τιμή της κιθάρας.

Βελτίωση 1η: Στην περίπτωση που ο Γιάννης μπορεί να αγοράσει την κιθάρα, να λέει και **πόσα χρήματα** θα του **περισσέψουν**. Στην περίπτωση που δεν μπορεί, πόσα χρήματα **του λείπουν** ακόμα.

Βελτίωση 2η: Κάθε φορά που πατάτε την Έναρξη να αλλάζει χρώμα η κιθάρα.

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

LIVEWORKSHEETS