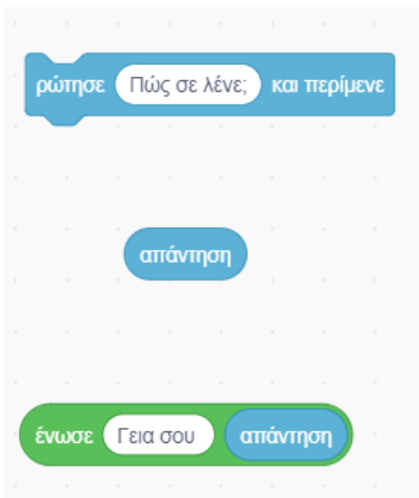


ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

Καλείστε να δημιουργήσετε ένα ChatBot, δηλαδή ένα πρόγραμμα που απαντάει με μορφή ερωταποκρίσεων στον χρήστη.

Για να υλοποιήσουμε ένα chatbot χρειαζόμαστε εντολές που θα προσδώσουν διαδραστικότητα μέσα από ερωτήσεις που θα θέτει στον χρήστη και απαντήσεις που θα δίνει στις ερωτήσεις του χρήστη. Για αυτόν τον λόγο αξιοποιούμε τις παρακάτω εντολές από τους αισθητήρες και από τους τελεστές:

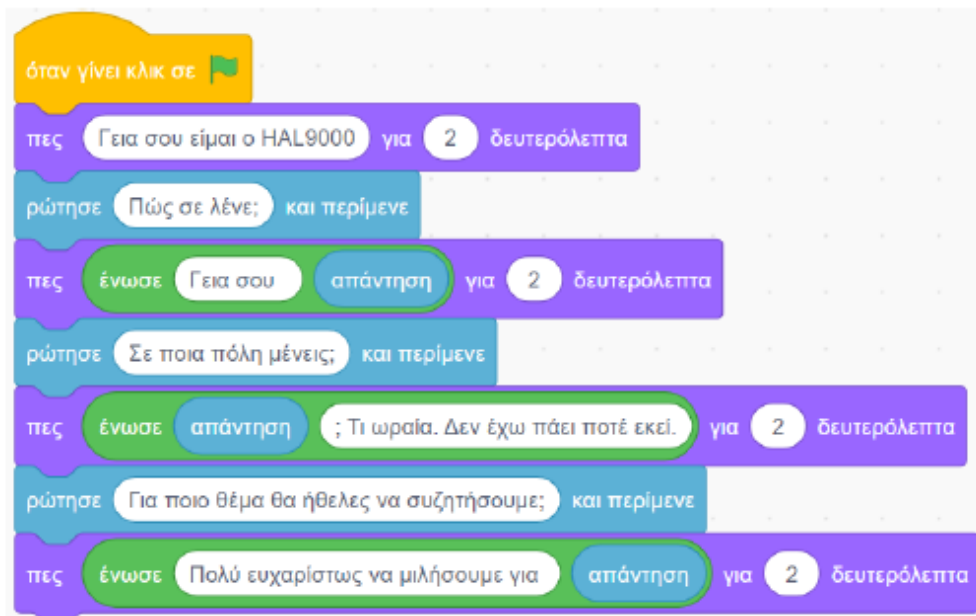


Εμφανίζει ένα πλαίσιο εισόδου δεδομένων στο οποίο περιμένει από τον χρήστη να γράψει την απάντηση του.

Η απάντηση που δίνει ο χρήστης στην ερώτηση καταχωρείται σε μία περιοχή στην μνήμη που ονομάζεται **απάντηση**.

Όταν θέλουμε να ενώσουμε δύο ή περισσότερες λέξεις χρησιμοποιούμε την εντολή **ένωσε**

Το παρακάτω πρόγραμμα είναι μία απλή έκδοση ενός chatbot.



Οι απαντήσεις που δίνει η μηχανή περιέχουν μέρος των απαντήσεων που δίνει ο χρήστης ώστε να προσομοιώνεται με κάποιο τρόπο η ανθρώπινη συμπεριφορά. Μετά την εκτέλεση του προγράμματος, η θέση στη μνήμη με το όνομα **απάντηση** περιέχει την τελευταία είσοδο που δόθηκε. Κάθε φορά που η **απάντηση** δέχεται μια νέα τιμή αυτή γράφεται πάνω στην προηγούμενη η οποία έτσι διαγράφεται.

Στη συνέχεια αποθηκεύστε το έργο σας με το όνομα Scratch2 και ανεβάστε το στο eclass.

ΕΠΕΚΤΑΣΗ: Συμπληρώστε άλλες δύο ερωτήσεις - απαντήσεις της επιλογής σας (π.χ. πόσο χρονών είσαι; Α είσαι μόνο __ χρονών! , Τι ομάδα είσαι; κλπ.)