

ΑΣΚΗΣΕΙΣ 2

2.1. Να γίνει πρόγραμμα το οποίο ζητάει από το χρήστη έναν αριθμό
Και η γάτα να απαντάει:

Πληκτρολογήσατε τον αριθμό A

Στη θέση του A να μπαίνει ο αριθμός που έχει πληκτρολογήσει ο χρήστης

2.2. Να γίνει πρόγραμμα το οποίο ζητάει από τον χρήστη έναν αριθμό
Και η γάτα να απαντάει:

Το τριπλάσιο του αριθμού ισούται με B

Στη θέση του B, να μπαίνει το αποτέλεσμα του τριπλάσιου του αριθμού, που έχει πληκτρολογήσει ο χρήστης (3 X αριθμός)

2.3. Να γίνει πρόγραμμα στο οποίο ρωτάει η γάτα από τον χρήστη:

Τι ώρα, από τις 8 έως τις 12 πμ, θα θέλατε να γίνει η παρουσίαση της εργασίας σας;

Ο χρήστης να απαντάει με έναν αριθμό από 8 έως 12.
Και η γάτα να απαντάει:

Εντάξει θα σας περιμένω στις A ακριβώς.

Στη θέση του A να μπαίνει ο αριθμός που έχει πληκτρολογήσει ο χρήστης