

ΑΣΚΗΣΕΙΣ 3

3.1. Να γίνει πρόγραμμα το οποίο

- θέτει αρχική τιμή στις μεταβλητές:

$x = 3$

$y = 16$

$z = x + y$

- τυπώνει:

$z =$ τιμή του z

3.2. Να γίνει πρόγραμμα το οποίο:

- ζητάει μια τιμή για έναν αριθμό και τον αποθηκεύει σε μία μεταβλητή x
- ζητάει μια τιμή για έναν αριθμό και τον αποθηκεύει σε μία μεταβλητή y
- αυξάνει το x κατ 10
- αυξάνει το y κατ x
- δημιουργεί μια μεταβλητή z και της δίνει τιμή $x + y$
- τυπώνει στην οθόνη:

$x =$ τιμή του x $y =$ τιμή του y $z =$ τιμή του z

3.3. Να γίνει πρόγραμμα το οποίο ζητάει τις δύο πλευρές ενός ορθογωνίου παραλληλογράμμου, τις αποθηκεύει σε δύο μεταβλητές x και y και τυπώνει:

περιμετρος ορθογωνιου= **A** εμβαδο ορθογωνιου= **B**

Όπου **A** να τυπώνεται το αποτέλεσμα $2 \cdot x + 2 \cdot y$

Όπου **B** να τυπώνεται το αποτέλεσμα $x \cdot y$

(Να χρησιμοποιήσετε 3 φορές τον τελεστή ένωσης)

3.4. Να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα με τις παρακάτω εντολές:

- $x=4$
- αύξησε το x κατ 20
- $y=x+45$
- $z=1+\text{τετραγωνική ρίζα του } (x)$
- αύξησε το z κατά x
- δώσε στη μεταβλητή y την τιμή που έχει μεταβλητή y επί z
- δώσε στη μεταβλητή x την τιμή που έχει μεταβλητή x επί y

3.5. Να γίνει πρόγραμμα το οποίο:

- Δημιουργεί μία μεταβλητή με την ονομασία γινόμενο και της δίνει αρχική τιμή 1.
- Επαναλαμβάνει 10 φορές τις εντολές;
 - Ζητάει μία τιμή από το πληκτρολόγιο και την αποθηκεύει σε μία μεταβλητή x
 - Δίνει στο γινόμενο την τιμή που έχει το γινόμενο επί τη μεταβλητή x
- Αφού τελειώσει η επανάληψη τυπώνει στην οθόνη:

Το γινόμενο των 10 αριθμών που δώσατε ισούται με **A**

Όπου **A** η τιμή μεταβλητής γινόμενο



3.6. Να γίνει πρόγραμμα το οποίο:

- Δημιουργεί μία μεταβλητή με την ονομασία δυναμη και της δίνει αρχική τιμή 1.
- Ζητάει μία τιμή από το πληκτρολόγιο και την αποθηκεύει σε μία μεταβλητή: βαση
- Ζητάει μία τιμή από το πληκτρολόγιο και την αποθηκεύει σε μία μεταβλητή: εκθετης
- Επαναλαμβάνει τόσες φορές όσες λέει ο εκθέτης;
 - Δίνει στη μεταβλητη δυναμη, την τιμή που έχει η μεταβλητη δυναμη, επί τη μεταβλητή βαση
- Αφού τελειώσει η επανάληψη τυπώνει στην οθόνη:

$$A ^ B = C$$

Όπου **A** η τιμή μεταβλητής: βαση

Όπου **^** ο χαρακτήρας **^**

Όπου **B** η τιμή μεταβλητής: εκθετης

Όπου **C** η τιμή μεταβλητής: δυναμη