

## Μια αριθμομηχανή φτιαγμένη με μεράκι

### Διδακτικοί στόχοι

Στο τέλος της δραστηριότητας θα είστε σε θέση να:

- να χρησιμοποιήσετε εντολές διάδρασης του χρήστη με πρόγραμμα κατά τη διάρκεια εκτέλεσής του.
- να χρησιμοποιήσετε τις μεταβλητές για αριθμητικές πράξεις
- να συνδυάσετε μεταβλητές και εντολές διάδρασης
- να συνδυάσετε εντολές από ποικιλία κατηγοριών εντολών.

### Περιγραφή

Ανοίγετε το [Scratch](#), συνδέεστε και επιλέγετε από το μενού: **Δημιουργία**.

**Το σενάριο του έργου:** Μια φιγούρα (αντικείμενο) χαιρετάει τον χρήστη και τον καλεί να επιλέξει το σύμβολο της πράξης που θέλει να εκτελεστεί. Στη συνέχεια ο χρήστης επιλέγει το σύμβολο της πράξης και ερωτάται ποιος είναι ο 1ος αριθμός και ποιος είναι ο 2ος αριθμός για τους οποίους θέλει να εκτελεστεί η πράξη. Κατόπιν, παρουσιάζεται το αποτέλεσμα.

Διαγράφετε το αντικείμενο που παρουσιάζει τη γάτα.

Παραθέτουμε το βίντεο το οποίο δίνει πλήρη περιγραφή του τρόπου δημιουργίας του κώδικά. Επιστούμε την προσοχή σε δύο σημαντικά σημεία:

1. στη χρησιμοποίηση δύο μεταβλητών και στον συνδυασμό κάθε μεταβλητής με το περιεχόμενο της απάντησης που λαμβάνουμε από το πληκτρολόγιο.
2. στο Μαθηματικό ζήτημα που επιλύεται στη διαίρεση και για την επίλυση του οποίου χρησιμοποιούμε εμφωλευμένη εντολή Εάν..τότε, δηλαδή μια εντολή Εάν...τότε μέσα σε μια άλλη.

### **scratch αριθμομηχανή**

[https://www.youtube.com/watch?v=es0xIZpWTfo&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=es0xIZpWTfo&feature=emb_logo)