**Άσκηση Scratch – Πρόγραμμα Πρόσθεσης Δύο Αριθμών**

Σε αυτήν την άσκηση, οι μαθητές θα δημιουργήσουν ένα πρόγραμμα στο Scratch που θα ζητά από τον χρήστη δύο αριθμούς, θα τους προσθέτει και θα εμφανίζει το αποτέλεσμα.

📌 Βήματα Υλοποίησης

1️⃣ Δημιουργία Νέου Έργου στο Scratch

Άνοιξε το Scratch.

Δημιούργησε ένα νέο έργο.

Διάλεξε αν θέλεις να κρατήσεις τη γάτα ή να επιλέξεις έναν άλλο χαρακτήρα.

2️⃣ Δημιουργία Μεταβλητών

Πήγαινε στην καρτέλα "Μεταβλητές".

Πάτησε "Δημιουργία μεταβλητής" και φτιάξε τις εξής μεταβλητές:

αριθμός1

αριθμός2

αποτέλεσμα

3️⃣ Προσθήκη Μπλοκ Κώδικα

Βήμα 1: Όταν ξεκινά το πρόγραμμα

Από την κατηγορία "Συμβάντα", πρόσθεσε το μπλοκ:

🟧 "Όταν γίνει κλικ στο πράσινο σημαιάκι"

Βήμα 2: Ζητάμε από τον χρήστη τον πρώτο αριθμό

Από την κατηγορία "Όψεις", πρόσθεσε:

🟦 "Πες [Δώσε έναν αριθμό] για 2 δευτερόλεπτα"

Από την κατηγορία "Αισθητήρες", πρόσθεσε:

🔵 "Ρώτησε [Δώσε έναν αριθμό] και περίμενε"

Από την κατηγορία "Μεταβλητές", πρόσθεσε:

🟠 "Ορισμός [αριθμός1] σε (απάντηση)"

Βήμα 3: Ζητάμε από τον χρήστη τον δεύτερο αριθμό

Επανέλαβε τα ίδια βήματα, αλλά αυτή τη φορά:

Αντί για "Δώσε έναν αριθμό", γράψε "Δώσε άλλον αριθμό".

Αποθήκευσε την απάντηση στη μεταβλητή "αριθμός2".

Βήμα 4: Υπολογισμός του αθροίσματος

Από την κατηγορία "Μεταβλητές", πρόσθεσε:

🟠 "Ορισμός [αποτέλεσμα] σε ([αριθμός1] + [αριθμός2])"

Για να βρεις το "+", πήγαινε στην κατηγορία "Τελεστές" (πράσινα μπλοκ).

Βήμα 5: Εμφάνιση του αποτελέσματος

Από την κατηγορία "Όψεις", πρόσθεσε:

🟦 "Πες [Το αποτέλεσμα είναι: (αποτέλεσμα)] για 3 δευτερόλεπτα"

🎯 Τελικό Αποτέλεσμα

Μετά την εκτέλεση του προγράμματος:

Ο χρήστης θα εισάγει δύο αριθμούς.

Το Scratch θα τους προσθέσει.

Θα εμφανίσει το αποτέλεσμα.

