**Φύλλο εργασίας 3**

Η άσκηση αυτή χωρίζεται σε τρία μέρη:

**Α)** Μαθαίνουμε την εντολή εισόδου «ρώτησε…. και περίμενε» που θα βρείτε στους αισθητήρες, όπου ο χρήστης πληκτρολογεί μία απάντηση που αποθηκεύεται ως μία μεταβλητή που μπορεί να παίρνει διάφορες τιμές. Στην συνέχεια συνδυάζουμε την εντολή εξόδου «πες …..» με την εντολή «ένωσε» απ’ τους τελεστές για σύνθετα μηνύματα που περιέχουν και μεταβλητές.

**Ρωτήστε «πώς σε λένε;». Απαντήστε δίνοντας διαφορετικά κάθε φορά ονόματα με την εντολή εξόδου «πες…..» και το εξής μήνυμα : Χάρηκα πολύ «απάντηση» εμένα με λένε Γκάρφιλντ.**

**Β)** Εξασκηθείτε στις τέσσερις αριθμητικές πράξεις που θα βρείτε στους «τελεστές». Εμφανίστε τα αποτελέσματα των πράξεων με την εντολή «πες…..» στην οθόνη γραφικών.

**Υπολογίστε χρησιμοποιώντας τις εντολές του Scratch την αριθμητική παράσταση : 3.(7+5)/2**

**Γ) Κάνοντας χρήση των παραπάνω εντολών απ΄ τις ασκήσεις Α και Β να δημιουργήσετε ένα πρόγραμμα που θα ζητάει έναν τυχαίο αριθμό και μόλις εισαχθεί αυτός απ’ το πληκτρολόγιο θα εμφανίζει μήνυμα που θα λέει: το τετράγωνο του… είναι … Θα υπολογίζει δηλαδή το αποτέλεσμα και θα το εμφανίζει με πλήρη απάντηση.**

Θα χρησιμοποιηθούν οι εντολές : «ρώτησε…, πες……» και απ’ τους τελεστές τόσο οι μαθηματικές πράξεις όσο και η εντολή «ένωσε…».

**Κάνετε το ίδιο για τον κύβο ενός αριθμού.**