

Όνοματεπώνυμο Μαθητή: _____

Ημερομηνία: _____

Μεταβλητή

- Το περιεχόμενο μιας **μεταβλητής** μπορεί να μεταβάλλεται κατά την εκτέλεση ενός προγράμματος.
- Μια μεταβλητή αντιστοιχεί σε μία θέση της μνήμης του υπολογιστή και γίνεται αναφορά σε αυτή με το όνομα που της δίνουμε εμείς.
- Μία θέση μνήμης μπορεί να έχει **μόνο μία τιμή** κάθε φορά, αλλά μπορούμε να την αλλάζουμε, όποτε είναι απαραίτητο, με μία άλλη τιμή.

Άσκηση επανάληψης

Δίνεται η παρακάτω διαδικασία:

για υπολογισμοί

- (1) **ερώτηση** [Δώσε μου έναν αριθμό α]
- (2) **κάνε** "α απάντηση
- (3) **κάνε** "β 2 * :α
- (4) **κάνε** "γ :β * :α
- (5) **κάνε** "δ :α + :β + :γ
- (6) **κάνε** "ε :δ + 4
- (7) **δείξε** (φρ[Το α είναι:] :α)
- (8) **κάνε** "α :α + 10
- (9) **δείξε** (φρ[Το α είναι:] :α)
- (10) **δείξε** (φρ[Το β είναι:] :β)
- (11) **δείξε** (φρ[Το γ είναι:] :γ)
- (12) **δείξε** (φρ[Το δ είναι:] :δ)
- (13) **δείξε** (φρ[Το ε είναι:] :ε)

τέλος

Εκτελέστε τη διαδικασία υπολογισμοί με το «χέρι» (δηλ. βήμα-βήμα). Στην ερώτηση (Δώσε μου έναν αριθμό α) δώστε τον αριθμό 5. Συμπληρώστε τον πίνακα:

Αρ. γραμμής	α	β	γ	δ	ε	ΟΘΟΝΗ
(1)						Δώσε μου έναν αριθμό α πληκτρολογούμε έναν αριθμό πχ το 5
(2)	5					
(3)						
(4)						
(5)						
(6)						
(7)						
(8)						
(10)						
(11)						
(12)						
(13)						

Για περισσότερη μελέτη

Παράδειγμα:

Οι παρακάτω εντολές

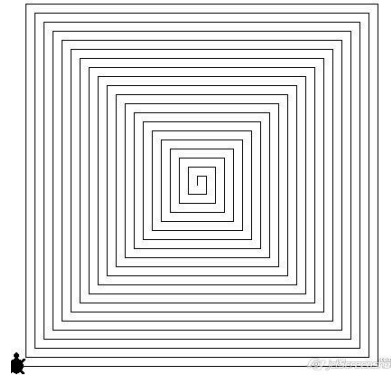
θεσεχρωμα "κόκκινο

σπκ

κάνε "πλευρά 10

επανάλαβε 40 [επανάλαβε 2[μπ :πλευρά δε 90] κάνε "πλευρά :πλευρά + 10]

δημιουργούν το ακόλουθο σχήμα:



Δώσε τις κατάλληλες εντολές έτσι ώστε να δημιουργήσεις

Το επόμενο σχήμα

