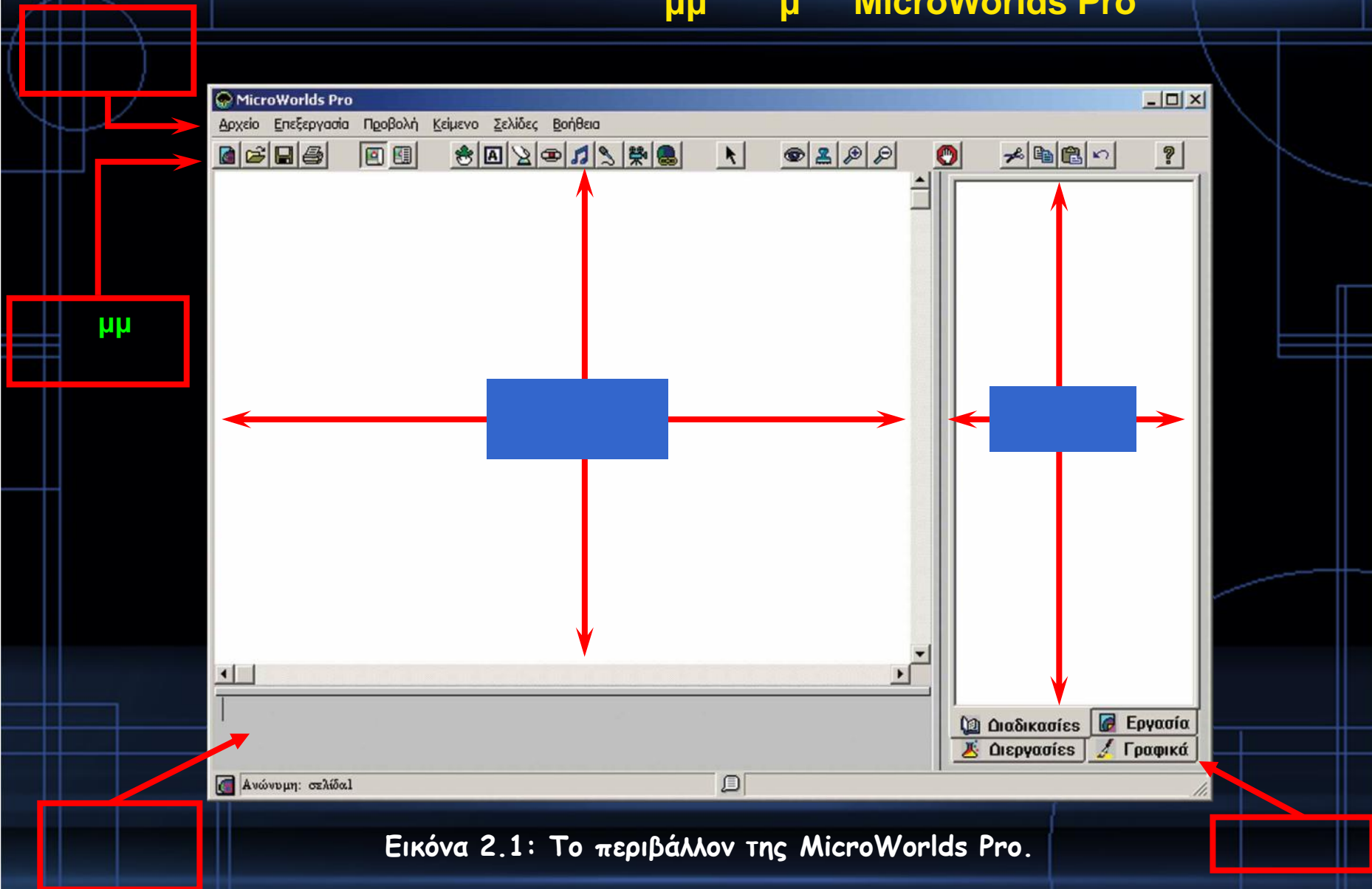


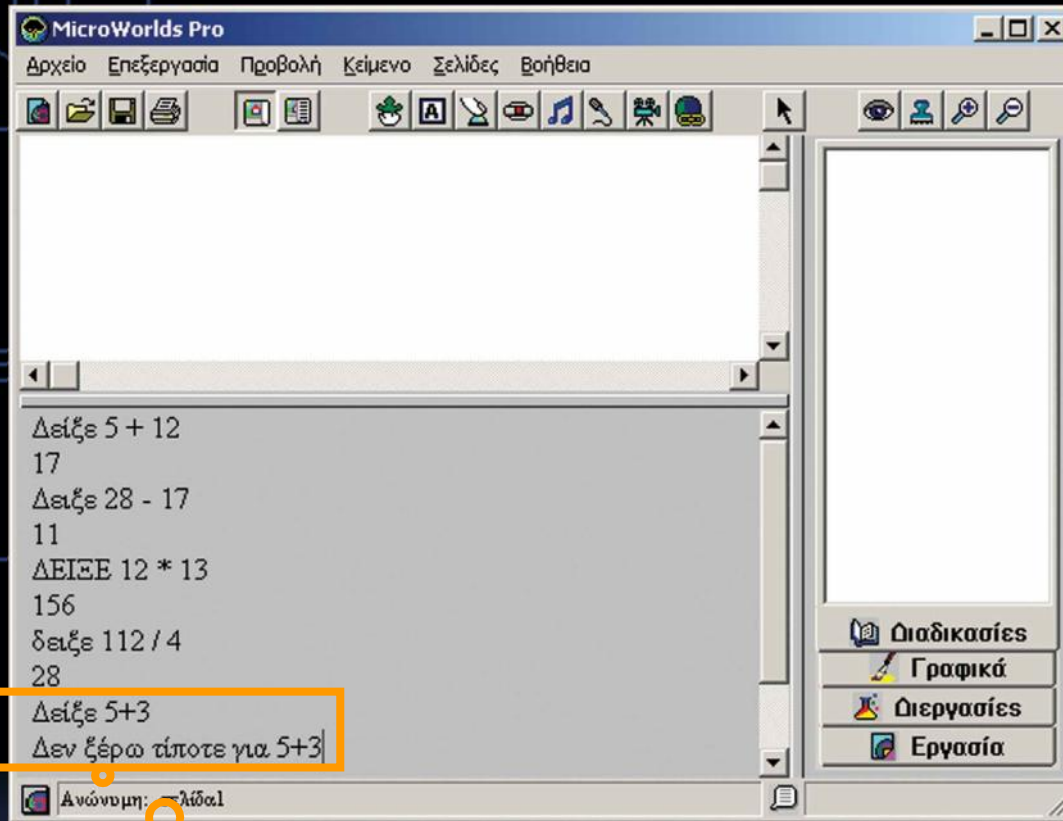
ΕΝΟΤΗΤΑ 1 - Κεφάλαιο 2: Ο Προγραμματισμός στην πράξη

μμ μ MicroWorlds Pro

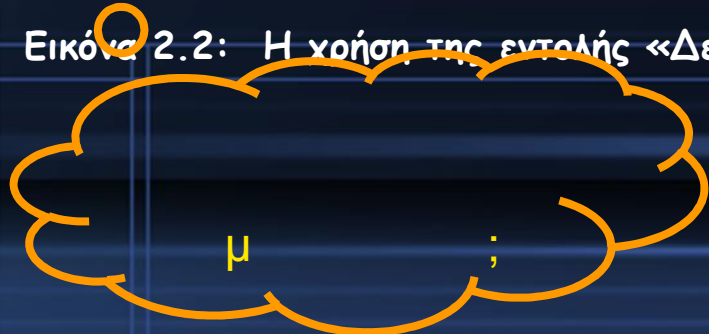


Εικόνα 2.1: Το περιβάλλον της MicroWorlds Pro.

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 - Κεφάλαιο 2: Ο Προγραμματισμός στην πράξη



Εικόνα 2.2: Η χρήση της εντολής «Δείξε».



μ μ :

12 / 2 * 3

(12 / 2) * 3

12 / (2 * 3)

"

[μ μ

]

([

μ

μ

] 200 / 25 ")

μ

μ

Enter

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 - Κεφάλαιο 2: Ο Προγραμματισμός στην πράξη

μ μ

[]

[?]

([] [! μ μ .])

[μ μ
:] μ 2



ΕΝΟΤΗΤΑ 1 - Κεφάλαιο 2: Ο Προγραμματισμός στην πράξη

Logo

μ

μ

μ

μ μ

....

μ

μ μ

,

μ

μ

μ

μ « μ

»:



μ

μ

μ

,

μ

:

(μ)

μ

::

μ

()

μ

::

μ

() μ

:

μ

μ

() μ

:

μ

μ

() :

μ

,

μ

μ

() :

μ

μ

μ

() :

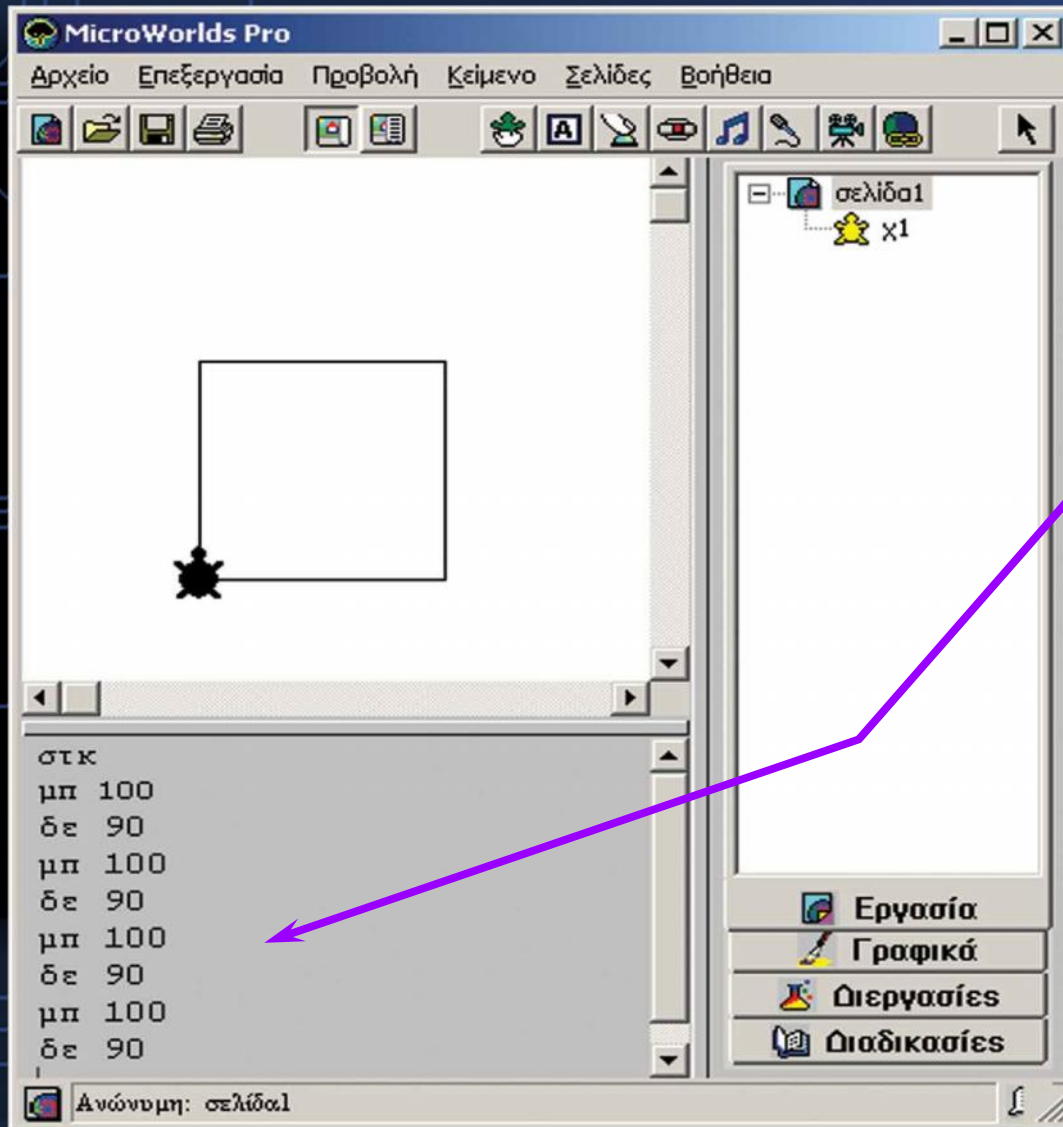
μ

μ

μ

μ

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 - Κεφάλαιο 2: Ο Προγραμματισμός στην πράξη

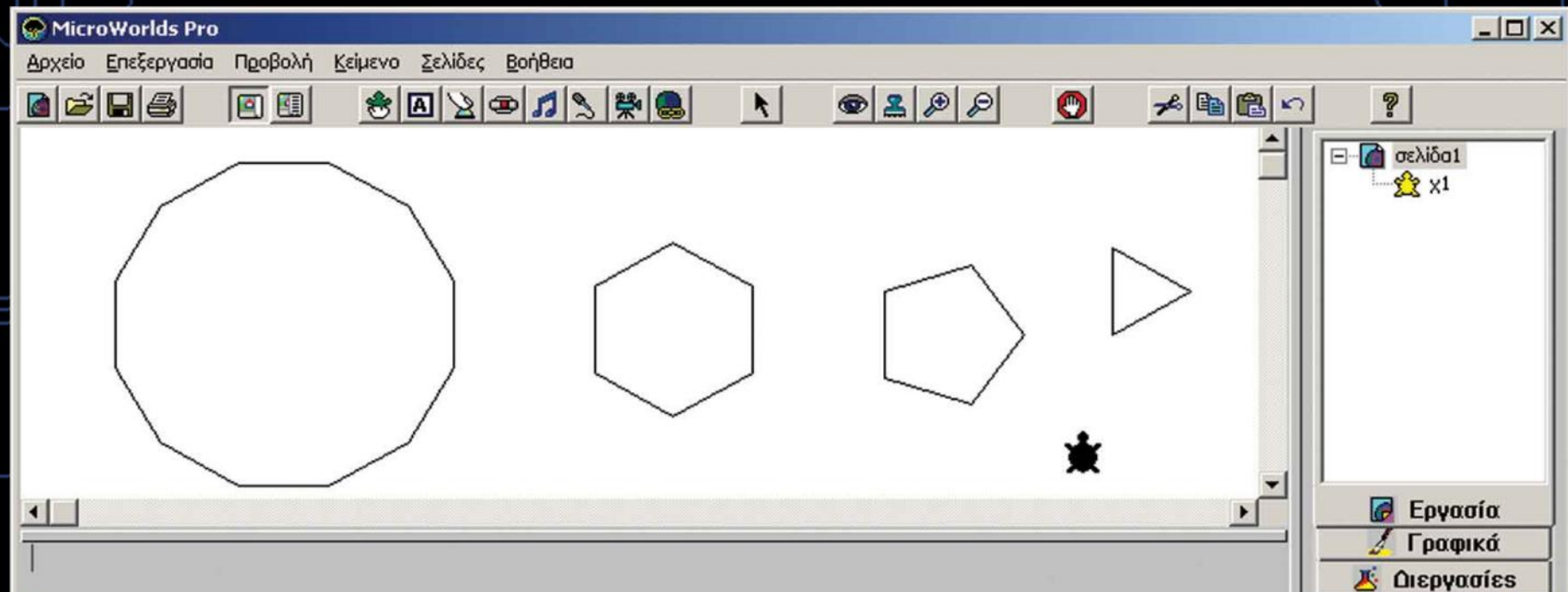


μ μ
μμ
μ
«μ 100» « 90»
μ .

μ μ :
90] 4[μ 100
μ ;

Εικόνα 2.3: Δημιουργία ενός τετραγώνου με τη βοήθεια της χελώνας.

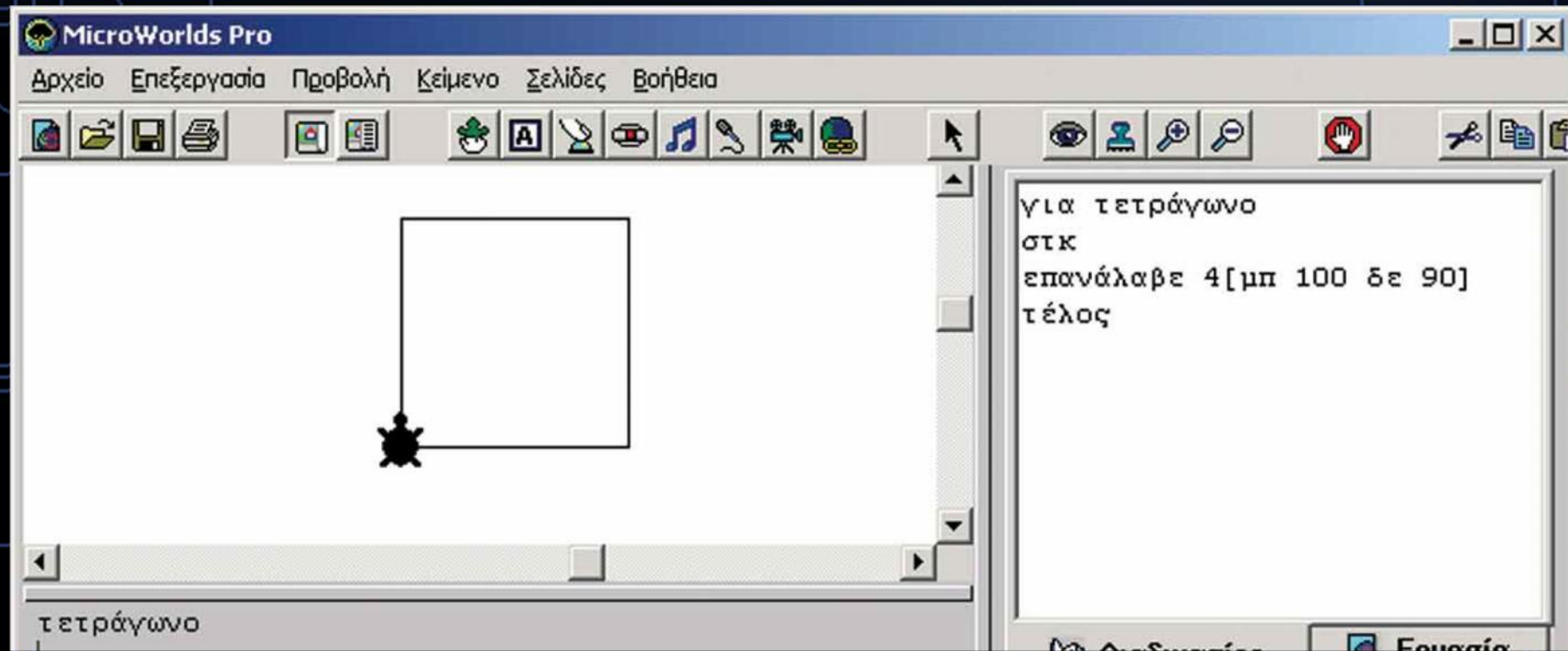
ΕΝΟΤΗΤΑ 1 – Κεφάλαιο 2: Ο Προγραμματισμός στην πράξη



Εικόνα 2.4: Δημιουργία γεωμετρικών σχημάτων.

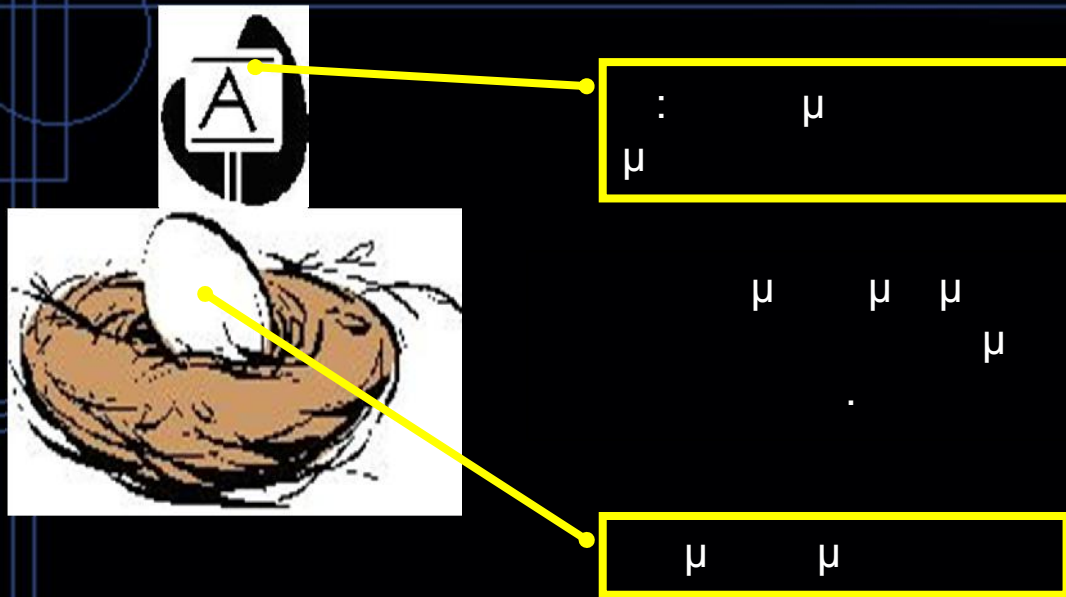
ΕΝΟΤΗΤΑ 1 – Κεφάλαιο 2: Ο Προγραμματισμός στην πράξη

μ



Εικόνα 2.5: Η διαδικασία τετράγωνο έχει δημιουργήσει μια νέα εντολή «τετράγωνο».

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 - Κεφάλαιο 2: Ο Προγραμματισμός στην πράξη

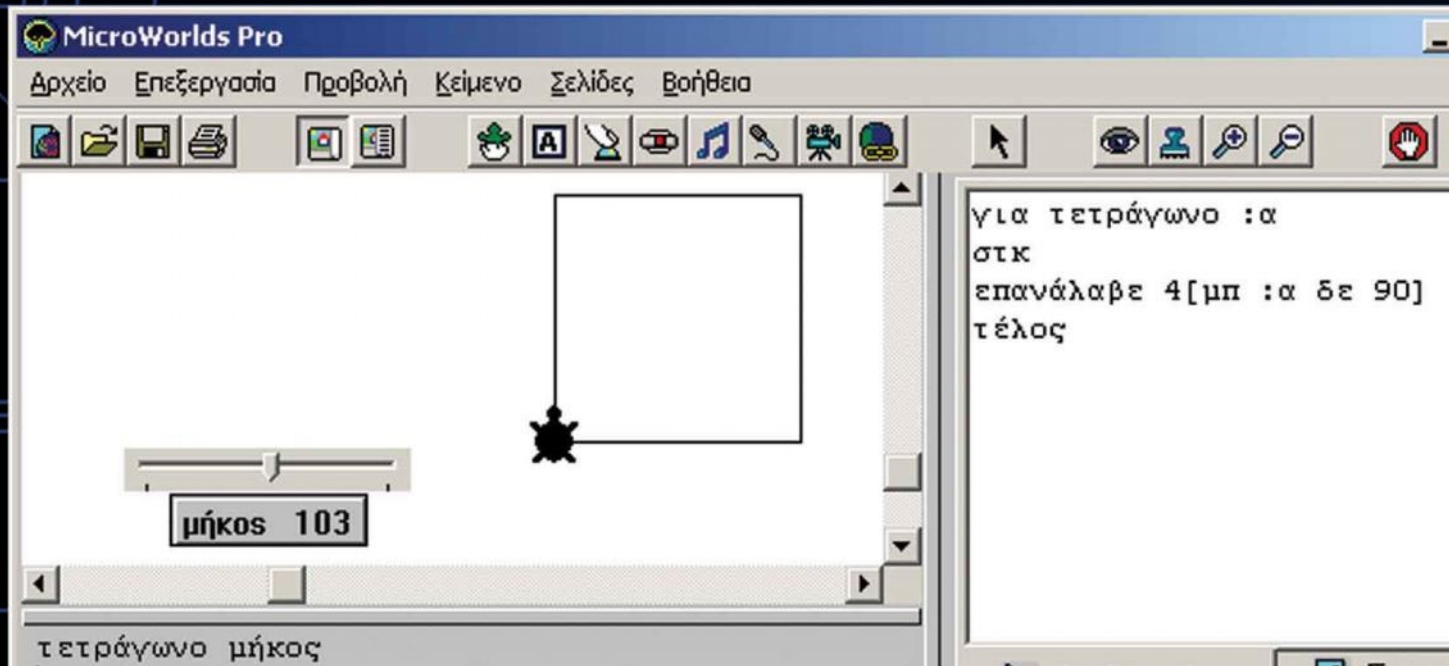


```
κάνε "χ 2  
δείξε :χ  
2  
  
δείξε ΤετραγωνικήΡίζα :χ  
1,41421356237
```

Εικόνα 2.4: Εκχώρηση τιμής σε μεταβλητή και εμφάνισή της στην οθόνη

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 – Κεφάλαιο 2: Ο Προγραμματισμός στην πράξη

μ μ

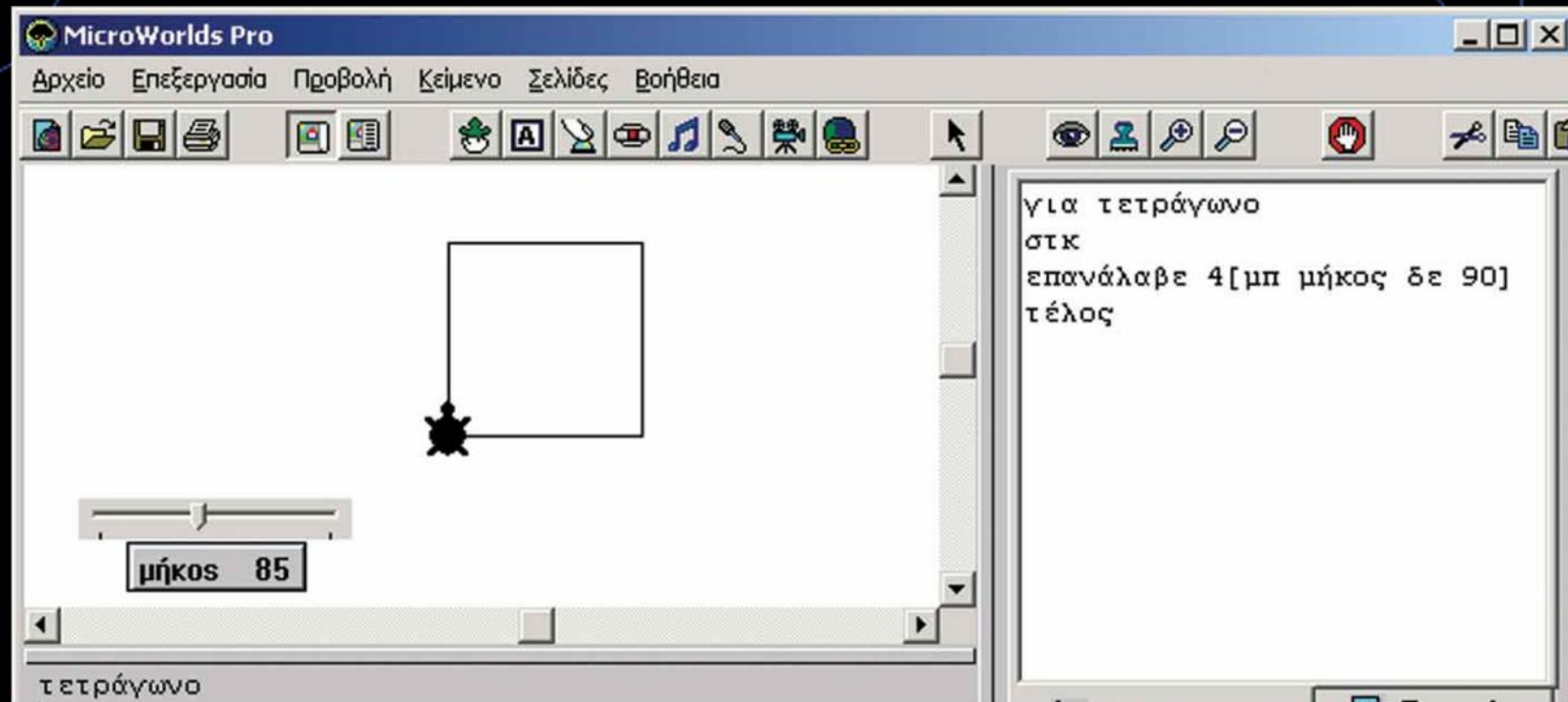


Εικόνα 2.6: Η διαδικασία τετράγωνο παίρνει τιμές από το μεταβολέα «μήκος»



Εικόνα 2.5: Παράθυρο καθορισμού τιμών του μεταβολέα

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 – Κεφάλαιο 2: Ο Προγραμματισμός στην πράξη

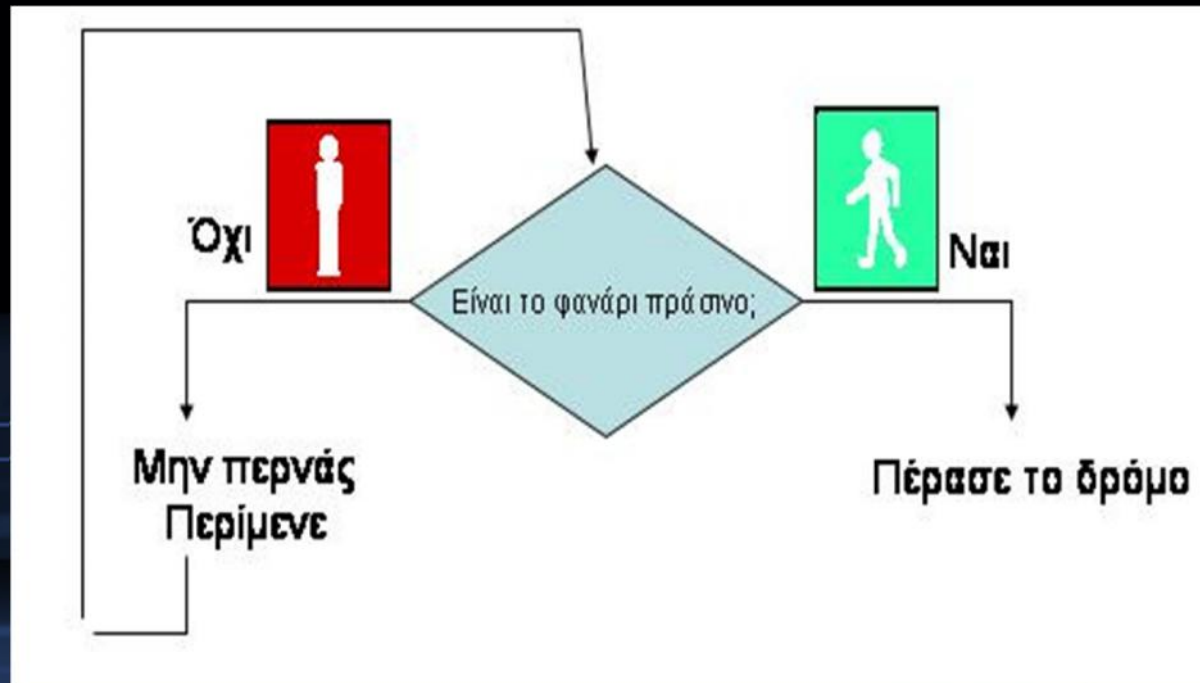


Εικόνα 2.7: Με τη χρήση μεταβολέα δίνουμε πιο εύκολα αριθμητικές τιμές σε μια διαδικασία.

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 - Κεφάλαιο 2: Ο Προγραμματισμός στην πράξη

...

- 1.
- 2.
- 3.



ΕΝΟΤΗΤΑ 1 - Κεφάλαιο 2: Ο Προγραμματισμός στην πράξη

- x , $x > 0$,
- 0 , $x = 0$
- $-x$, $x < 0$.

Logo

[1][2]

(')

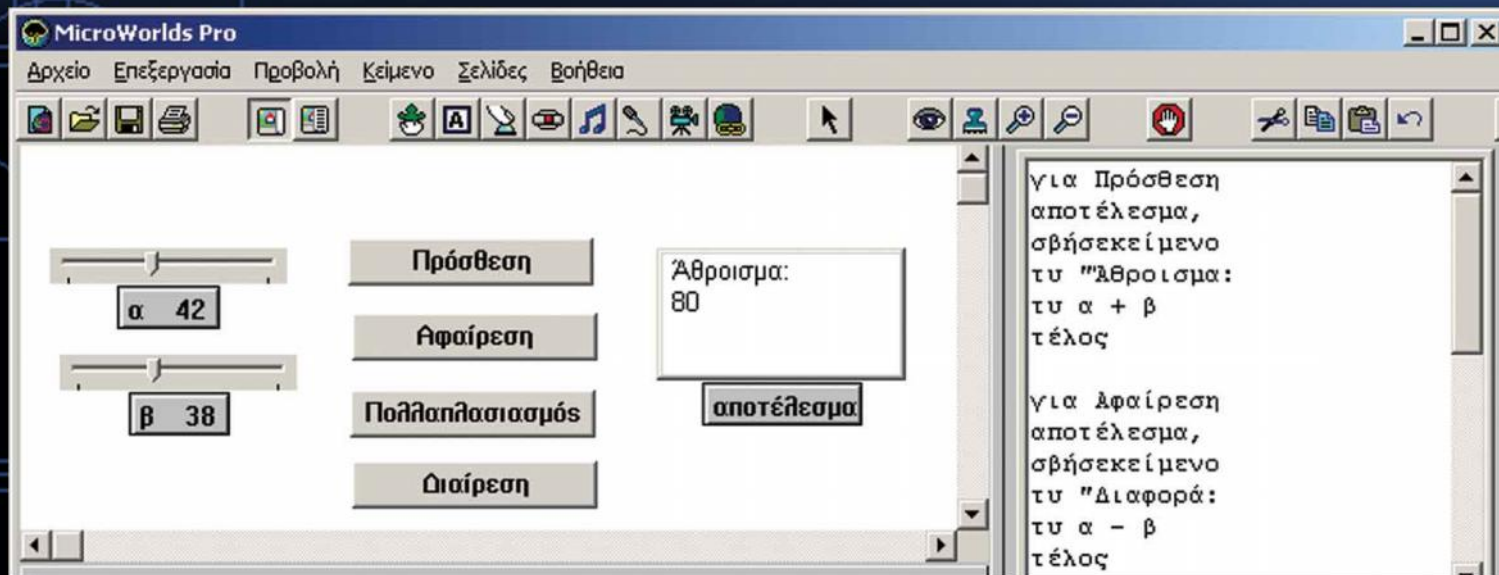
:

< 0

[([:] (-1) * :)]

[([:] :)]

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 – Κεφάλαιο 2: Ο Προγραμματισμός στην πράξη



Αριθμομηχανή

Κυνηγό σκύλου γάτας

