|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ΕΝΤΟΛΕΣ(οδηγίες) | ΜΝΗΜΗ | ΚΕΝΤΡΟΕΝΤΟΛΩΝ(Γκρί περιοχή)  | ΠΕΡΙΟΧΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ(Αναδυόμενο παράθυρο) |
| ΠΕΡΙΟΧΗ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ |
| Δείξε "ΚΟΡΟΝΟΪΌΣ |  |  |  |
| Ανακοίνωση [2+1] |  |  |  |
| Δείξε(φρ [σύνολο:] 5 + 2 ) |  |  |  |
| κάνε "β 4 |  |  |  |
| Κάνε "α :β + 2 |  |  |  |
| δείξε δύναμη :α 2 |  |  |  |
| Ανακοίνωση τετραγωνικήρίζα :β |  |  |  |
| Κάνε "ζώο1 "ελέφαντας |  |  |  |
| Κάνε "ζώο2 [ποντικός] |  |  |  |
| Ανακοίνωση(φρ [Ο] :ζώο2 [κυνηγά τον] :ζώο1) |  |  |  |

1. Στον παρακάτω πίνακα γράψτε τι θα καταχωρήσει(στη μνήμη) ή θα εμφανίσει(σε κάποια περιοχή της οθόνης) ο Η/Υ όταν διαβάσει τις εντολές της 1ης στήλης(παράδειγμα, στην πρώτη γραμμή θα εμφανίσει μόνο στο κέντρο εντολών τη λέξη: καλημέρα )
2. Στη δεξιά στήλη του παρακάτω πίνακα γράψτε τις εντολές που πρέπει να δώσετε στον Η/Υ ώστε να γίνουν αυτά που περιγράφουν οι οδηγίες στις γραμμές της πρώτης στήλης

|  |  |
| --- | --- |
| ΟΔΗΓΙΑ | ΕΝΤΟΛΗ |
| Ζήτησε μια τιμή από το χρήστη και καταχώρησέ την στη μεταβλητή χ (Σημείωση: Δύο εντολές) |  |
| Δημιούργησε μια μεταβλητή με όνομα "παιδί" και καταχώρησε σε αυτή την τιμή "Αχιλλέας" |  |
| Δημιούργησε μια μεταβλητή με όνομα "παιχνίδι" και καταχώρησε σε αυτή την τιμή "μπάλλα" |  |
| Με χρήση των μεταβλητών "παιδί" και "παιχνίδι" εμφάνισε σε αναδυόμενο παράθυρο το κείμενο: "Χθές έπαιξα μπάλλα με τον Αχιλλέας" |  |