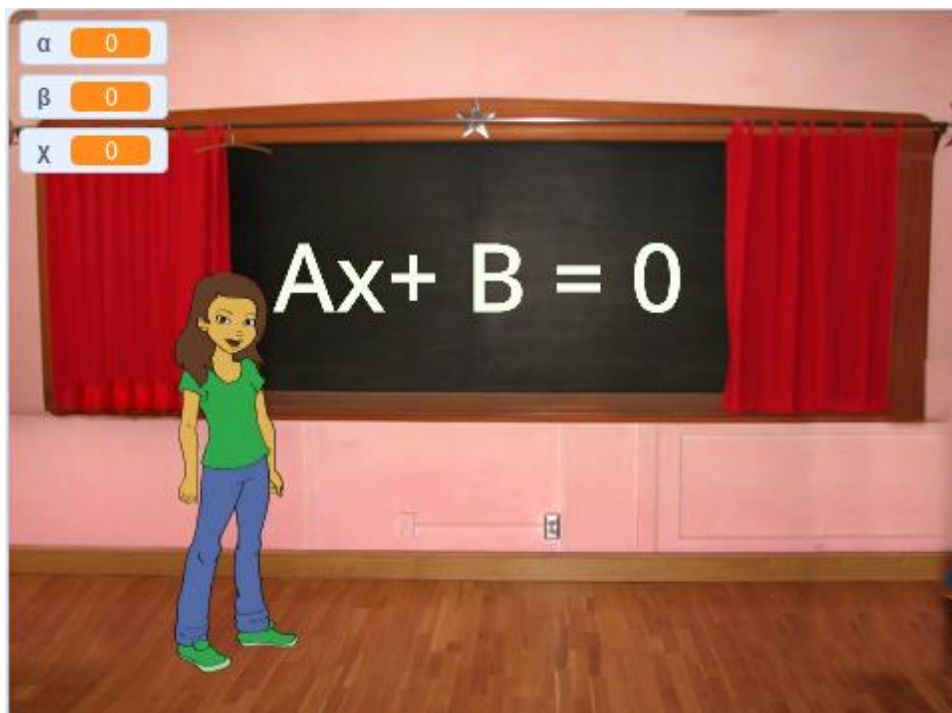


ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΟ SCRATCH

3. ΕΞΙΣΩΣΗ Α' ΒΑΘΜΟΥ

Δημιουργήστε ένα νέο έργο που θα λύνει εξισώσεις α' βαθμού ($Ax + B = 0$). Η σκηνή σας μπορεί να μοιάζει με την παρακάτω ...



Αρχικά δημιουργήστε 2 μεταβλητές, A και B.

Έπειτα, δημιουργήστε κατάλληλο σενάριο για ένα αντικείμενο ώστε:

α) να ρωτάει τον χρήστη «Ποιος είναι ο συντελεστής A;», να περιμένει απάντηση και μετά να την τοποθετεί στην μεταβλητή A

β) να ρωτάει τον χρήστη «Ποιος είναι ο συντελεστής B;», να περιμένει απάντηση και μετά να την τοποθετεί στην μεταβλητή B

γ) να ελέγχει Αν οι μεταβλητές A και B είναι 0 και αν αυτό ισχύει τότε
να εμφανίζει μήνυμα «Ταυτότητα»

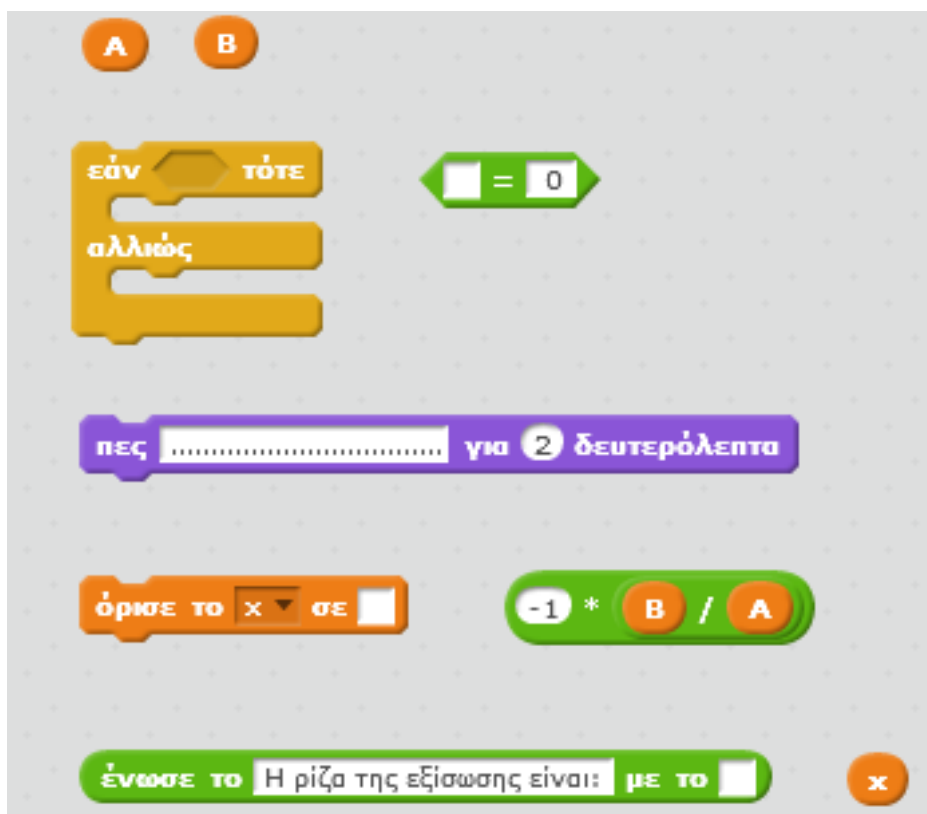
Αλλιώς

να ελέγχει Αν η μεταβλητή A είναι 0 και η B δεν είναι 0 και αν αυτό ισχύει
να εμφανίζει μήνυμα «Αδύνατη»

Αλλιώς

να υπολογίζει και να εμφανίζει μια μεταβλητή X που είναι ίση με το πηλίκο $-B/A$

Θα χρειαστείτε μεταξύ άλλων τις παρακάτω εντολές:



Δώστε στο έργο σας το όνομα "Εξίσωση" και αποθηκεύστε το στον Η/Υ σας στον προσωπικό σας φάκελο.