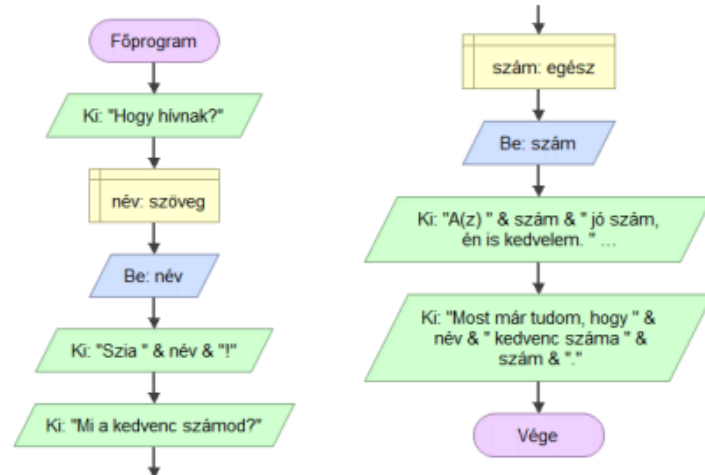


I. Beolvasás, kiírás és változók

Az első feladatok a beolvasás és kiírás utasítások, valamint a változók használatának, típusainak megismerését szolgálják.

1. Beszélgetős, ismerkedős program

Valósítsunk meg egy ismerkedő beszélgetést a számítógép és a felhasználó között!



Új ismeretek:

- program használata (utasítások beszúrása, az algoritmus futtatása)
- Kiírás utasítás (" és & használata, Új sor funkció, változó értékének megjelenítése a kiírásban)
- Deklarálás utasítás (szöveg és egész típusok)
- Beolvasás utasítás

Házi feladatként vagy további gyakorlásra ehhez hasonló, párbeszéd feladatok megoldását javasoljuk.

1. Válassz hátteret, szereplőt!
2. Hozz létre egy [név] és egy [szám] nevű változót!



Folytasd a beszélgetést!

- további két kérdéssel!
- ha a kedvenc szám nagyobb, mint 100, legyen a válasz pl. „az nagy szám!”
- legyen benne elköszönés!

Dokumentáld a munkádat képregény formában!

PL.:

Mit csinál a program? (értelmezés) A program egy egyszerű párbeszédet valósít meg a felhasználóval:

1. Megkérdezi a nevét
2. Eltárolja a nevet (szöveg típusú változóban)
3. Köszön a felhasználónak
4. Megkérdezi a kedvenc számát
5. Eltárolja a számot (egész típusú változóban)
6. Visszajelzést ad a számról
7. Összefoglalja, mit tud meg a felhasználóról
8. Program vége

Készítsd el Scratch segítségével a programot!

