

## Φύλλο Δραστηριότητας

Τίτλος: *Scratch\_Activity\_ax+b=0*

Τάξη: Γ' Γυμνασίου

Διδακτική ενότητα: Ο προγραμματισμός στην πράξη

Διάρκεια: 20' - 30'

Η δραστηριότητα: Δουλεύοντας με μεταβλητές στο Scratch.

Δημιούργησε ένα σενάριο με το Scratch το οποίο θα επιλύει την  $ax+b=0$ .

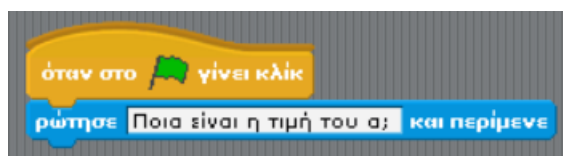
Το σενάριο να υλοποιηθεί με χρήση μεταβλητών  $a$  και  $b$  που θα χρειαστεί να δημιουργήσεις.

**Βοήθεια** Οι εντολές που θα χρειαστείς, μια ή περισσότερες φορές, είναι: **όταν στο ... γίνει κλικ** (Έλεγχος) **ρώτησε ... και περίμενε** (Αισθητήρες), **όρισε το ... σε...** (Μεταβλητές), **εάν ... αλλιώς ...** (Έλεγχος), **απάντηση** (Αισθητήρες), **πες ...** (Όψεις), **ένωσε ...** (Τελεστές), **ισότητα** (Τελεστές) και **όχι** (Τελεστές).

**Και λίγα Μαθηματικά για τους ξεχασιάρηδες...**

Αν  $a \neq 0$ , τότε η εξίσωση  $ax + b = 0$  έχει μοναδική λύση την  $x = -\frac{b}{a}$   
Αν  $a = 0$ , τότε η εξίσωση  $ax + b = 0$  γίνεται  $0x = -b$  και  
αν  $b \neq 0$ , δεν έχει λύση (αδύνατη), ενώ  
αν  $b = 0$ , κάθε αριθμός είναι λύση της (ταυτότητα ή αόριστη).

Πάμε λοιπόν να ξεκινήσουμε:



Η συνέχεια δικιά σου...

