

שיעור מספר 9 - משתנים

בהצלחה



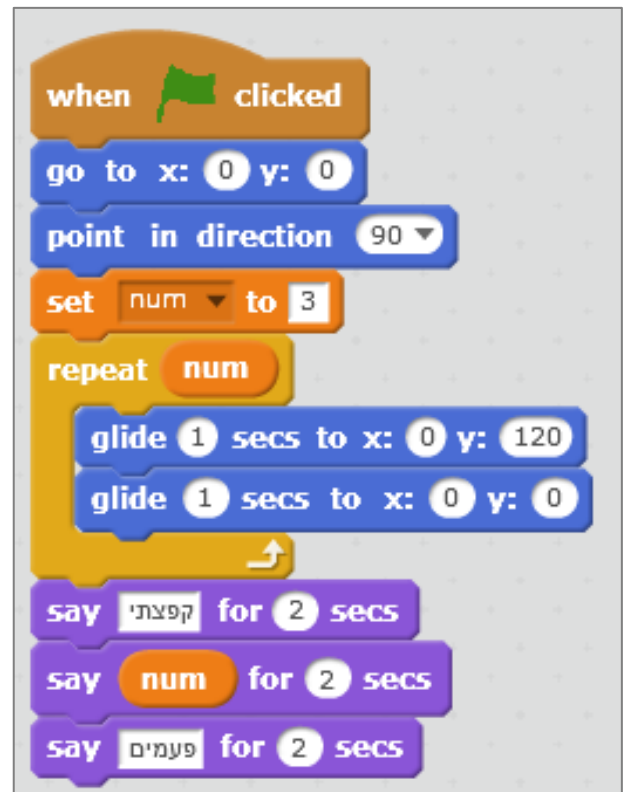
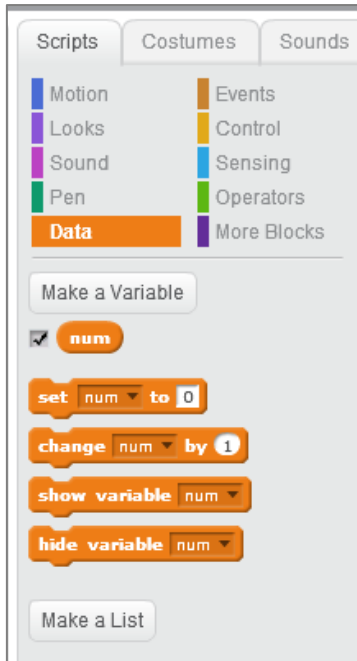
1. החתול שלנו רוצה לקפוץ מספר פעמים ואחר כך לומר את מספר הפעמים שקפץ

ראשית יש ליצור משתנה, בחרו עם העכבר בלבנת **Data**

בחרו בכפתור צור משתנה

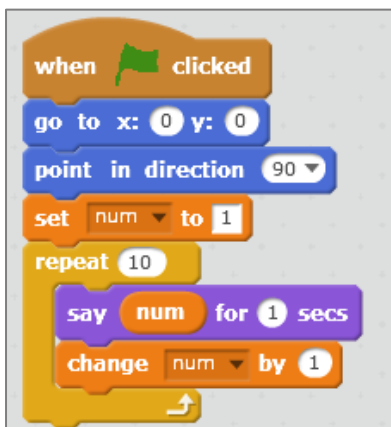
ובחלון הדו שיח קבעו את שם המשתנה ל – **num**.

צרו את התסריט הבא :



הריצו את התסריט.

שנו את הערך של המשתנה **num** והריצו שוב.



2. החתול שלנו רוצה לספור מ – 1 עד 10, עזרו לו לספור.

צרו את התסריט הבא :

ראשית יש ליצור משתנה, בחרו בלבנת **נתונים**

בחרו בפקודת צור משתנה

ובחלון הדו שיח קבעו את שם המשתנה ל – **number**.

שנות את התסריט כך שהוא יספור לאחר (מ 1 עד 10)

3. חתול שלנו עושה חישובים.

כתבו את התסריט הבא:

האם תוכלו לנחש מהו המספר אותו יאמר החתול?

קבעו את ערך המשתנה ל - 7 מה יאמר החתול?

קבעו את ערך המשתנה ל - 10 מה יאמר החתול?



4. שנו את התסריט:

מה עושה התסריט?

מה אומרת הדמות בכל פעם?



5. כתבו תסריט בו דמות מקבלת ערך של מספר למשתנה וסופרת בקפיצות של 2, שלוש פעמים. לדוגמא אם קבענו את ערך המשתנה ל -3, הדמות תאמר 5, 7 ו-9.

6. תקנו את התסריט ובקשו מהדמות לספור בקפיצות של 3.

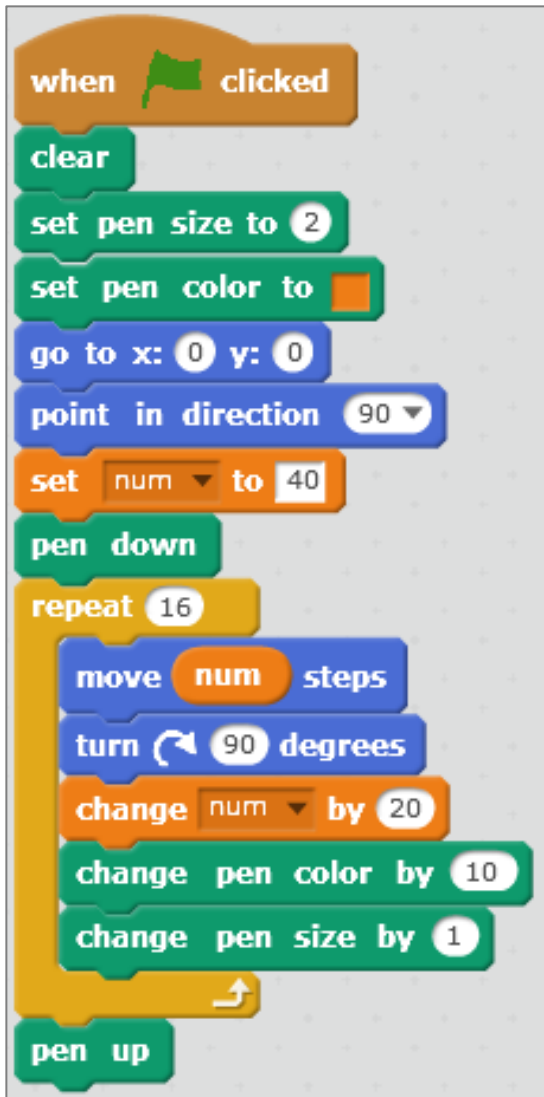
7. כתבו תסריט בו מכונית מתחילה לנוע ומגבירה את מהירותה. לצורך נסיעת המכונית השתמשו בפקודת



, בלולאת חזור ובפקודת



8. כתבו תסריט בו מטוס נוחת. לצורך הנחיתה המטוס יתחיל לנוע מהר יותר ויקטין את מהירות עד לנגיעה בקרקע.



9. הריצו את התסריט הבא, מה מתקבל?

נסו לשנות את הערכים המספריים בתסריט.

האם תוכלו לשנות / ליצור תסריט אחר בסגנון זה?

כתבו תסריט שעושה שימוש במשתנים, העלו אותו לסטודיו

<https://scratch.mit.edu/studios/4427168>

