

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α.7.Μ3 Μεταβλητές και Σταθερές

Τι θα μάθουμε σήμερα:

- ❖ Να εξηγούμε και να χρησιμοποιούμε τις μεταβλητές (variables) και τις σταθερές (constants).
- ❖ Να εξηγούμε και να χρησιμοποιούμε τους τύπους των Μεταβλητών και των Σταθερών.
- ❖ Να χρησιμοποιούμε τους κανόνες ονομασίας Μεταβλητών και Σταθερών.
- ❖ Να δηλώνουμε Μεταβλητές και Σταθερές.
- ❖ Να χρησιμοποιούμε την εντολή εκχώρησης Τιμής (assignment).



Δραστηριότητες Εμπέδωσης / Αξιολόγησης

1. Να βρείτε ποια από τα ακόλουθα αναγνωριστικά είναι ορθά και ποια λάθος. Για αυτά που είναι λάθος να εξηγήσετε τον λόγο.

Αναγνωριστικά	Ορθό/Λάθος (Δικαιολόγηση)
MyName	Ορθό <input type="checkbox"/> Λάθος <input type="checkbox"/>
Επίθετο	Ορθό <input type="checkbox"/> Λάθος <input type="checkbox"/> Ελληνικοί χαρακτήρες
2Lessons	Ορθό <input type="checkbox"/> Λάθος <input type="checkbox"/> Ξεκινά με αριθμό
My Name	Ορθό <input type="checkbox"/> Λάθος <input type="checkbox"/> Έχει κενό (space)
myName	Ορθό <input type="checkbox"/> Λάθος <input type="checkbox"/>
Name-Surname	Ορθό <input type="checkbox"/> Λάθος <input type="checkbox"/> Έχει παύλα
NAME_SURNAME	Ορθό <input type="checkbox"/> Λάθος <input type="checkbox"/>
End	Ορθό <input type="checkbox"/> Λάθος <input type="checkbox"/> Εντολή στη Visual Basic
Endless	Ορθό <input type="checkbox"/> Λάθος <input type="checkbox"/>
My(Name)	Ορθό <input type="checkbox"/> Λάθος <input type="checkbox"/> Έχει Παρένθεση
Caption	Ορθό <input type="checkbox"/> Λάθος <input type="checkbox"/> Εντολή στη Visual Basic

A.7.M3

A.7 Προγραμματίζοντας στη Visual Basic–Μεταβλητές και Σταθερές

2. Να καθορίσετε τον τύπο δεδομένων για τις παρακάτω μεταβλητές και να γράψετε ένα κατάλληλο αναγνωριστικό (Identifier) για την καθεμιά.

Περιεχόμενο	Τύπος Δεδομένου	Προτεινόμενο Αναγνωριστικό
Όνομα Σχολείου	string	OnomaSxoliou
Αριθμός τμημάτων του σχολείου	integer	ArithmosTmimaton
Μέσος όρος επίδοσης μαθητών ανά τμήμα	currency	MO
Συνολικός αριθμός μαθητών του σχολείου	integer	SinoloMath
Είναι λύκειο;	boolean	EinaiLikio

3. Να δηλώσετε σταθερές για τα πιο κάτω:

Const Αναγνωριστικό **as** Τύπος = Τιμή

(α) Φόρος Εισοδήματος = 25%

Const Foros as currency=0.25.....

(β) Τάξη = Γ

Const class as string="Γ".....

(γ) Όνομα Εταιρείας = Οι Καλύτεροι Λτδ

Const company as string=" Οι Καλύτεροι Λτδ".....

(δ) π = 3.14

Const pi as currency=3.14.....

4. Να δηλώσετε μεταβλητές για τα πιο κάτω:

DIM Αναγνωριστικό **as** Τύπος

(α) Ονομασία ξενοδοχείου

Dim onomaHotel as string

(β) Διεύθυνση ξενοδοχείου

Dim DieuthHotel as string.....

(γ) Αριθμός δωματίων

Dim ArDomat as integer

(δ) Τιμή δωματίου

Dim timiDomat as currency.....

(ε) Ημερομηνία Έκδοσης Βιβλίου

Dim datebook as string.....

(στ) Αν κάποιο βιβλίο είναι γραμμένο στα ελληνικά

Dim IsGreek as boolean

5. Ο μηνιαίος καθαρός μισθός ενός υπαλλήλου υπολογίζεται αφού πρώτα αφαιρεθεί 10% φόρος εισοδήματος και 3% κοινωνικές ασφαλίσεις.
- (α) Να αναγνωρίσετε τον τύπο και να καθορίσετε αναγνωριστικά για όλες τις μεταβλητές και σταθερές που χρειάζονται για το πιο πάνω πρόβλημα.
- (β) Να γράψετε τις εντολές δήλωσης χρησιμοποιώντας τα αναγνωριστικά των μεταβλητών /σταθερών που έχετε χρησιμοποιήσει πιο πάνω.

+ Επιπρόσθετες Δραστηριότητες

6. Το κόστος μεταφοράς ενός μεγάλου δέματος από το ταχυδρομείο υπολογίζεται με βάση το βάρος του. Αν το βάρος του είναι μεταξύ 1 και 10 κιλά, συμπεριλαμβανομένων, ο πελάτης χρεώνεται 5.5 ευρώ ανά κιλό, διαφορετικά χρεώνεται 7 ευρώ.
- (α) Να αναγνωρίσετε τον τύπο και να καθορίσετε αναγνωριστικά για όλες τις μεταβλητές και τις σταθερές που χρειάζονται για το πιο πάνω πρόβλημα.
- (β) Να γράψετε τις εντολές δήλωσης χρησιμοποιώντας τα αναγνωριστικά των μεταβλητών /σταθερών που έχετε χρησιμοποιήσει πιο πάνω.

Δραστηριότητες για το Σπίτι

7. Το εμβαδόν και η περιφέρεια ενός κύκλου υπολογίζονται με βάση τους τύπους $E = \pi R^2$ και $P = 2\pi R$ αντίστοιχα.
- (α) Να αναγνωρίσετε τον τύπο και να καθορίσετε αναγνωριστικά για όλες τις μεταβλητές και τις σταθερές που χρειάζονται για το πιο πάνω πρόβλημα.
- (β) Να γράψετε τις εντολές δήλωσης χρησιμοποιώντας τα αναγνωριστικά των μεταβλητών /σταθερών που έχετε χρησιμοποιήσει πιο πάνω.

