**Σενάριο 17 – Τελεστές**

Πρέπει να προγραμματίσετε το παιχνίδι με το οποίο ο παίκτης επιλύει απλές μαθηματικές λειτουργίες.

1. Πρώτα πρέπει να **ανοίξετε το πρόγραμμα** *Τελεστές*. Σε αυτό θα βρείτε ένα φόντο και στοιχεία - τους αριθμούς.
2. Στη συνέχεια πρέπει να προσθέσετε τον κώδικα ώστε το **φόντο (μαθηματικές πράξεις) θα αλλάξουν τυχαία 10 φορές.**

Προσοχή:

* Πρέπει να **προσθέσετε μια νέα μεταβλητή** ***Operation*** στην οποία θα αποθηκεύεται τη μαθηματική πράξη – φόντο (πηγαίνετε στην καρτέλα Variables και κάνετε κλικ στο κουμπί New Variable).
* Πρέπει να **θέσετε τυχαία τιμή στη μεταβλητή** **Operation** (χρησιμοποιήστε τις εντολές  και ) .
* Πρέπει να **αλλάξετε φόντο** στην τυχαία επιλεγμένη μαθηματική πράξη – άλλο φόντο (χρησιμοποιήστε την εντολή ).

1. Πρέπει να προσθέσετε κώδικα που να **αλλάζει τυχαία τον αριθμό** (στοιχείο). Πρώτα πρέπει να δημιουργήσετε μια καινούρια μεταβλητή Number. Μετά πρέπει να προσθέσετε τον κώδικα που αλλάζει τον αριθμό, όταν αλλάζει και η πράξη.

Κάντε το χρησιμοποιώντας την εντολή μετάδοσης μηνύματος .

Όταν ο παίκτης λαμβάνει μήνυμα (), ο αριθμός αλλάζει τυχαία (ίδιο με το βήμα 2).

1. Πρέπει να προσθέσετε κώδικα όπου **ο παίκτης μπορεί να εισάγει το αποτέλεσμα**..

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Χρησιμοποιήστε την εντολή .*

1. Τώρα πρέπει να προσθέσετε κώδικα ώστε να ελέγχει αν ο παίκτης έχει βάλει το σωστό αποτέλεσμα.

Προσοχή:

* Πρέπει να δημιουργήσετε δυο νέες μεταβλητές *Correct* και *Incorrect* που θα μετράνε πόσες σωστές και λάθος απαντήσεις έχει δώσει ο παίκτης.
* **Πρέπει να ελέγξετε ποια μαθηματική πράξη λαμβάνει χώρα.**

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ:* Χρησιμοποιήστε τις εντολές */Users/tadejanemanic/Downloads/Racunanje script pic (8).png και .*

* **Πρέπει να επαληθεύσετε ότι η απάντηση του παίκτη είναι σωστή.**

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ:* Χρησιμοποιήστε τις εντολές , /Users/tadejanemanic/Downloads/Racunanje script pic (10).png, .

* **Εάν η απάντηση του παίκτη είναι σωστή, πρέπει να αυξήσετε τη μεταβλητή των σωστών απαντήσεων κατά 1, διαφορετικά θα πρέπει να αυξήσετε τη μεταβλητή των λανθασμένων απαντήσεων κατά 1.**

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ:* Χρησιμοποιήστε τις εντολές * και* .

1. Τέλος, πρέπει να προσθέσετε τον κώδικα που επιτρέπει στον παίκτη να γνωρίζει πόσους βαθμούς έχει κερδίσει.

Προσοχή:

* **Πρέπει να στείλετε ένα μήνυμα:** *sum the points*.

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Χρησιμοποιήστε την εντολή* .

* Όταν ο αριθμός λαμβάνει το μήνυμα, υπολογίζει **πόσους πόντους έχει κερδίσει ο παίκτης**. Οι πόντοι υπολογίζονται αφαιρώντας τον αριθμό των λανθασμένων απαντήσεων από τον αριθμό των σωστών απαντήσεων.

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ:* Χρησιμοποιήστε τις εντολές * και* .

Operations: <https://snap.berkeley.edu/project?user=ddureva&project=operations_half>