

Διαδικασία

Η διαδικασία είναι μια λίστα εντολών με όνομα.

Αφού δημιουργήσετε μια διαδικασία, πληκτρολογείτε απλώς το όνομά της και ξεκινά η εκτέλεση όλων των εντολών που αυτή περιέχει.

Μια διαδικασία αποτελείται από τρία μέρη: π.χ.

για τετράγωνο	τη γραμμή τίτλου
στικ επανάλαβε 4 [μπ 100 δε 90]	τις εντολές
τέλος	τη γραμμή τέλους

Παραδείγματα απλών διαδικασιών (χωρίς μεταβλητές)

για τρίγωνο
στικ επανάλαβε 3 [μπ 100 δε 120]
τέλος

για ορθογώνιο
στικ επανάλαβε 2 [μπ 100 δε 90 μπ 50 δε 90]
τέλος

Το όνομα της διαδικασίας δεν πρέπει να περιέχει κενά διαστήματα.

Μεταβλητές

Η μεταβλητή αντιστοιχίζεται σε μια θέση μνήμης του υπολογιστή, η οποία έχει το δικό της όνομα και μέσα στη θέση αυτή μπορούν να αποθηκευτούν προσωρινά αριθμοί ή λέξεις.

Η μεταβλητή μπορεί να έχει μία μόνο τιμή κάθε φορά και πάντα κρατάει την τελευταία τιμή που της έχει εκχωρηθεί.

Η μεταβλητή ξεχωρίζει από ονόματα διαδικασιών ή εντολών από την (:) κολλημένη μπροστά από το όνομά τους. Προσοχή! Όταν ορίζουμε μια μεταβλητή και μόνο τότε δεν συνοδεύεται από την (:) αλλά από τα (")

Δήλωση ονόματος μεταβλητής - Εκχώρηση τιμής μεταβλητής

Κάνε "β 100	αριθμός
Κάνε "υ 20	αριθμός
Κάνε "Ε (:β) * (:υ) / 2	αλγεβρική παράσταση για το εμβαδόν τριγώνου

Κάνε "ονομα "Γιάννης" λέξη
Κάνε "μήνυμα1 [Το όνομά μου είναι Γιάννης] κείμενο
Κάνε "μήνυμα2 (φρ[Το όνομά μου είναι:] :όνομα) κείμενο - μεταβλητή

Εμφάνιση τιμής μεταβλητής στην οθόνη

Δείξε :β → 100
Δείξε :β * :υ / 2 → 1000
Δείξε :όνομα → Γιάννης
Δείξε :μήνυμα1 → Το όνομά μου είναι Γιάννης(χωρίς μεταβλητή)
Δείξε :μήνυμα2 → Το όνομά μου είναι Γιάννης(με μεταβλητή)
Δείξε (φρ[Το εμβαδόν τριγώνου είναι] :Ε) → Το εμβαδόν τριγώνου είναι:1000

Παραδείγματα παραμετρικών διαδικασιών (με μεταβλητές)

1. Παράδειγμα παραμετρικής διαδικασίας με μια μεταβλητή για τετράγωνο :χ

σγκ επανάλαβε 4 [μπ :χ δε 90]

τέλος

Για να δημιουργηθεί ένα τετράγωνο με πλευρά 50 pixels πληκτρολογούμε στο Κέντρο Εντολών: τετράγωνο 50

2. Παράδειγμα παραμετρικής διαδικασίας με δύο μεταβλητές για ορθογώνιο :χ :ψ

σγκ επανάλαβε 2 [μπ :χ δε 90 μπ :ψ δε 90]

τέλος

Για να δημιουργηθεί ένα ορθογώνιο με μήκη πλευρών 50 και 80 pixels, πληκτρολογούμε στο Κέντρο Εντολών: ορθογώνιο 50 80

Επικοινωνία με τον χρήστη

1. Πως ανακοινώνουμε κάτι στον χρήστη

Χρησιμοποιούμε την εντολή «Ανακοίνωση»

Παραδείγματα:

- Ανακοίνωση "Πληροφορική" → λέξη
- Ανακοίνωση [Το MicroWorldsPro είναι μια γλώσσα Προγραμματισμού] → φράση

- Ανακοίνωση 15 / 2 → αποτέλεσμα πράξης

2. Πως ρωτάμε κάτι τον χρήστη

Χρησιμοποιούμε την εντολή «Ερώτηση». Τότε ανοίγει ένα πλαίσιο διαλόγου στο οποίο εμφανίζεται η ερώτηση που έχει δοθεί ως είσοδος. Το πλαίσιο αυτό περιέχει και ένα πεδίο για την πληκτρολόγηση της απάντησης.

Παράδειγμα:

Ερώτηση [Πως σε λένε;]

Πληκτρολογώ, «Νίκο»

3. Πως μπορούμε να πάρουμε την απάντηση που πληκτρολογεί ο χρήστης

Η απάντηση που δίνει ο χρήστης στο πλαίσιο διαλόγου της Ερώτησης, αποθηκεύεται κάπου στη μνήμη του υπολογιστή.

Για να το εμφανίσουμε στην οθόνη χρησιμοποιούμε την εντολή Απάντηση.

Δηλαδή:

Δείξε (φρ[Με λένε] Απάντηση)

Στην οθόνη θα φανεί: **Με λένε Νίκο**