

Примена математичких формула

Најпре морамо знати како се користе аритметичке операције (сабирање, одузимање, множење и дељење). У делу „**Операције**“ (зелене боје) налазе се блокови за ове рачунске операције. У празне кружиће уносимо бројеве.

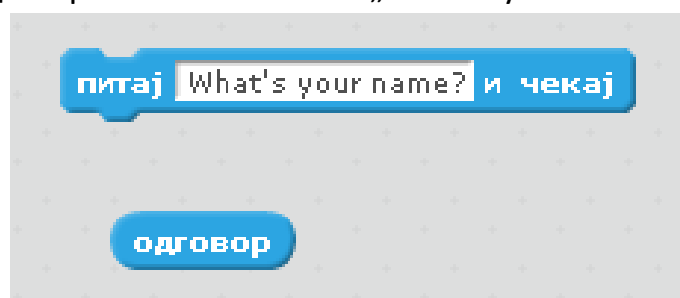


Иако постоје само два празна места, могуће је израчунати вредност израза $(2+1) \cdot (12-10)$ и то на следећи начин: у блок за множење, на место првог чиниоца (прва рупица) стављамо блок за сабирање, а на место другог чиниоца (друга рупица), блок за одузимање.



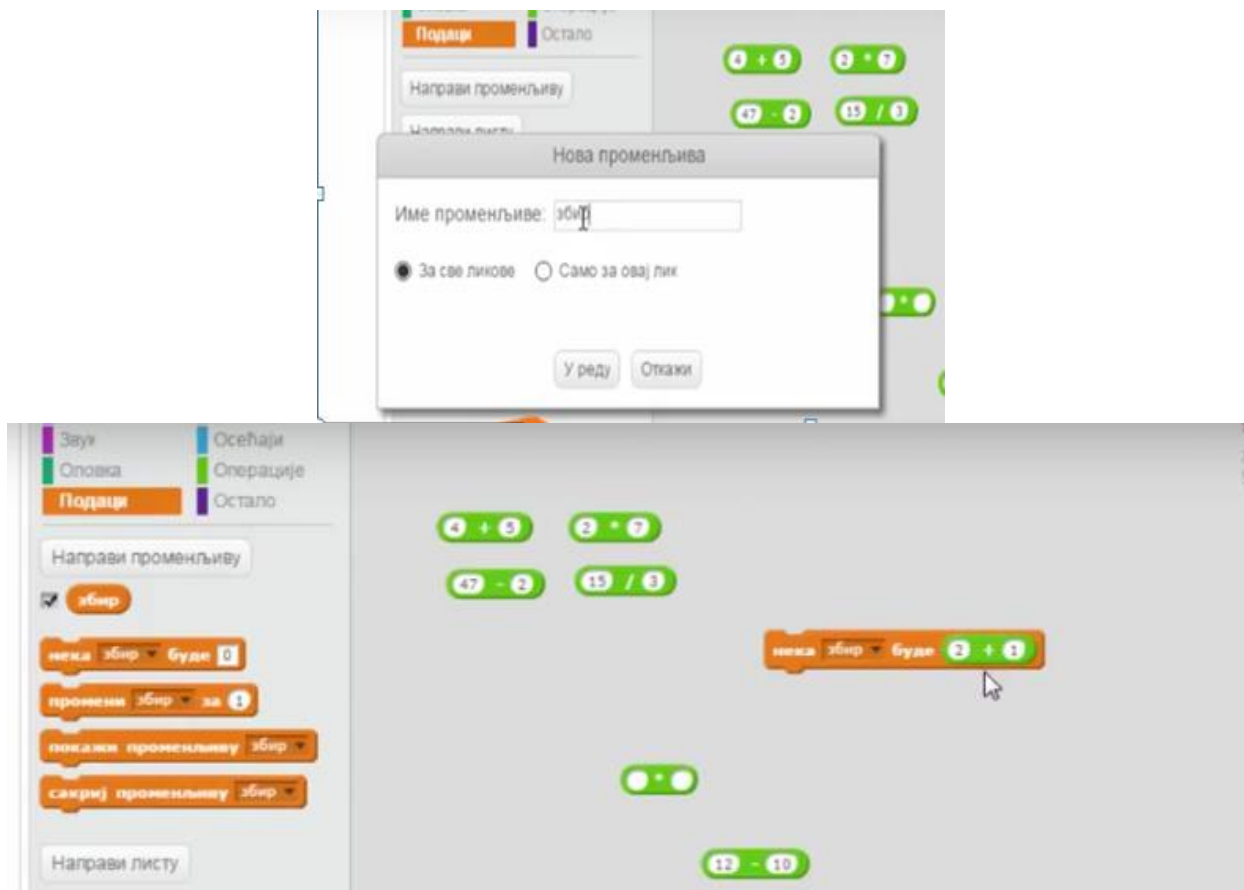
Променљива је место у меморији рачунара, попут кутије која има своје име, а у којој се чувају неке вредности (неки број, слово или текст).

Када користимо наредбу *Питај...и чекај*, употребљавамо и наредбу **одговор**. **Одговор** је у ствари једна променљива. Уместо „What's your name?“ куцамо своје питање.



Променљиву можемо сами да направимо у делу „Подаци“ (наранџасте боје), наредбом „Направи променљиву“ и дајемо име променљивој (на пример **збир**). Затим променљивој дајемо вредност наредбом „нека **збир** буде $(2+1)$ “.

Променљиву ћемо касније користити у програму у аритметичким операцијама, у наредби „изговори“ и сл.



Задатак:

Написати програм који рачуна збир 2 броја. Лик – маца те најпре пита да унесеш први сабирак и убадиш га у променљиву “а”. Затим исто и са другим сабирком “b”. Онда се збир убацује у променљиву “с”. На крају ти маца изговори тај збир.

Решење:

