

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 5

### ΑΣΚΗΣΗ 1

Να γίνει πρόγραμμα που να υπολογίζει το νικητή σε ένα παιχνίδι με ζάρια όπου συμμετέχουν 2 παίκτες και ο κάθε παίκτης ρίχνει και τα δύο ζάρια. Στο παιχνίδι αυτό ισχύουν οι εξής κανόνες:

- a. Αν κανείς δεν έχει άθροισμα 7
  - i. κερδίζει αυτός που έχει μεγαλύτερο άθροισμα και στα δύο ζάρια.
  - ii. Αν έχουν το ίδιο άθροισμα ο αγώνας είναι ισόπαλος
- b. Αν κάποιος έχει άθροισμα 7 κερδίζει αυτός.
- c. Αν και οι δύο έχουν άθροισμα 7 τότε ο αγώνας είναι ισόπαλος.

Να γίνει Πρόγραμμα που

A. να διαβάζει το όνομα και το άθροισμα που έφερε καθένας από τους δύο παίκτες.

B. να εμφανίζει το όνομα του νικητή και το άθροισμά του εκτός αν το παιχνίδι είναι ισόπαλο οπότε να εμφανίζει τη λέξη «ισοπαλία».

### ΑΣΚΗΣΗ 2

Ο τελικός βαθμός κάποιου μαθητή σ' ένα μάθημα υπολογίζεται με βάση την προφορική και γραπτή βαθμολογία σύμφωνα με την ακόλουθη διαδικασία: Αν η διαφορά των δύο βαθμών είναι μεγαλύτερη από 3 μονάδες τότε ο προφορικός βαθμός προσαρμόζεται (αυξάνεται ή μειώνεται ώστε η διαφορά από τον γραπτό να μειωθεί στις 3 μονάδες. Αλλιώς ο προφορικός βαθμός παραμένει αμετάβλητος. Ο τελικός βαθμός είναι ο μέσος όρος του γραπτού και του προφορικού που θα προκύψει από την παραπάνω διαδικασία. Να αναπτύξετε Πρόγραμμα το οποίο:

α) θα διαβάζει τους δύο βαθμούς (προφορικό και γραπτό)

β) θα υπολογίζει τον τελικό βαθμό σύμφωνα με την παραπάνω διαδικασία

γ) θα εμφανίζει τον τελικό βαθμό και αν αυτός είναι μεγαλύτερος ή ίσος του 10 μήνυμα «ΠΡΟΑΓΕΤΑΙ» αλλιώς μήνυμα «ΑΠΟΡΡΙΠΤΕΤΑΙ».