

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΜΑΘΗΤΩΝ Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ALGO-VISUAL BASIC



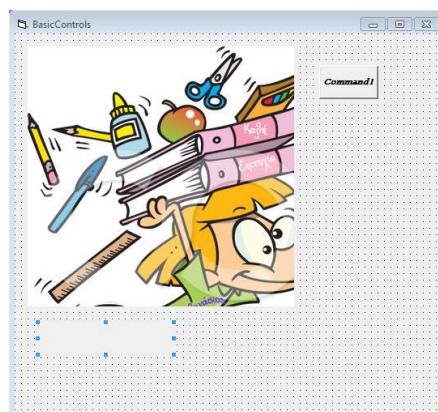
1. Κάνετε **download** το αρχείο **ForTestAlgoVB.zip** πάνω στο **desktop** σας.
2. Αποσυμπιέστε το (*Extract to*)

ALGO

3. Ανοίξετε το αρχείο **synarmologise-emvado-kyklou** κάνε τις απαραίτητες αλλαγές για να υπολογίζεται το εμβαδό του κύκλου και αποθήκευσε το **αρχείο με το ίδιο όνομα.** (Μον.1)
4. Ανοίξετε το αρχείο **Pros8ese-oti-lipei-An-ba8mos-Miktroteros-10** κάνε τις απαραίτητες αλλαγές για να τυπώνει το μήνυμα **fail αν ο βαθμός που δίνεις είναι μικρότερος του 10** διαφορετικά να παίρνεις μήνυμα **Pass αποθήκευσε το αρχείο με το ίδιο όνομα.** (Μον.1)
5. Ανοίξετε το αρχείο **Bres-to-La8os-TRIAGLE** κάνε τις απαραίτητες αλλαγές για να υπολογίζεται το εμβαδό του τριγώνου και αποθήκευσε το **αρχείο με το ίδιο όνομα.** (Μον.1)
6. Ανοίξετε το αρχείο **Bres-to-La8os-MO** κάνε τις απαραίτητες αλλαγές για να υπολογίζεται το Μέσο Όρο τριών αριθμών και αποθήκευσε το **αρχείο με το ίδιο όνομα.** (Μον.1)

VISUAL BASIC

7. Ανοίξετε το Project με όνομα **BasicControl**
 - Στο **command1** να φαίνεται το **OK** στην Οθόνη. (Μον.1)
 - Βάψετε το κουμπί **cmdOk** με χρώμα απαλό μώβ. (Μον.1)
 - Τακτοποιήστε την εικόνα ώστε να χωρά στα όρια της (Μον.1)
 - Κάντε τα γράμματα τους μηνύματος **lblmessage** Sagoe Script και size **16.** (Μον.1)
 - αποθήκευσε το **Project με το ίδιο όνομα.**



8. Ανοίξετε το Project με όνομα **ShowPicture**.

☞ Στο **command1** να φαίνεται το **Show** στην Οθόνη (Μον.1)

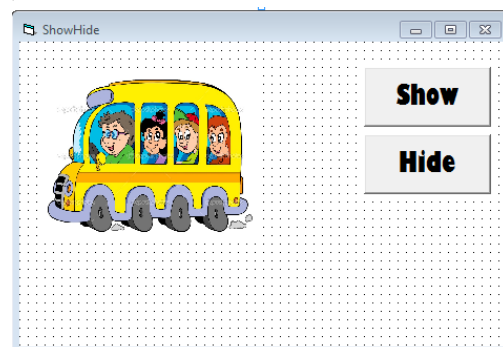
☞ Στο **command2** να φαίνεται το **Hide** στην Οθόνη (Μον.1)

☞ Γράψτε την απαραίτητη εντολή έτσι ώστε να εμφανίζεται εικόνα όταν πατηθεί το κουμπί **Show**. (Μον.1)

☞ Γράψτε την απαραίτητη εντολή έτσι ώστε να εξαφανίζεται η εικόνα όταν πατηθεί το κουμπί **Hide**. (Μον.1)

☞ Κάντε τις απαραίτητες ρυθμίσεις για να εμφανίζεται το μήνυμα « κρύψε την εικόνα» όταν περάσει το ποντίκι πάνω από το κουμπί **Hide**. (Μον.1)

☞ αποθήκευσε το **Project με το ίδιο όνομα**.



9. Ανοίξετε το Project με όνομα **DayNight**.

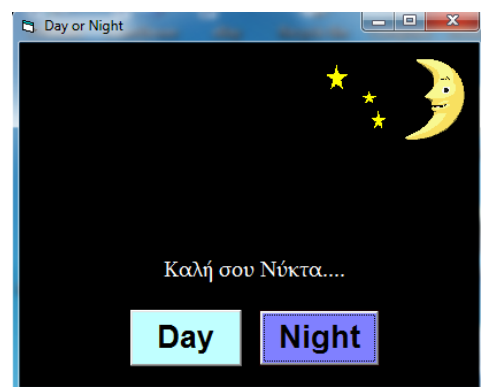
☞ Πατώντας το κουμπί **Day** θα πρέπει να εμφανίζεται (Μον.1.5)

- ⊙ ο ήλιος και
- ⊙ ένα σύννεφο
- ⊙ και μήνυμα Καλή σου μέρα...

☞ Πατώντας το κουμπί **Night** θα πρέπει να εμφανίζεται (Μον.1.5)

- ⊙ Το φεγγάρι
- ⊙ Τα τρία αστέρια
- ⊙ και μήνυμα Καλή σου Νύκτα....

☞ αποθήκευσε το **Project με το ίδιο όνομα**.



10. Ανοίξετε το Project με όνομα **AirPlane**.

☞ Στοχεύοντας το **αεροπλάνο** να χάνεται (Μον.1)

☞ Φροντίστε το αεροπλάνο να κινείται πιο γρήγορα. (Μον.1)

☞ αποθήκευσε το **Project με το ίδιο όνομα**.

11. Ανοίξετε το Project με όνομα **CalculateMO**.

☞ Πατώντας το κουμπί **Υπολόγισε** θα πρέπει να βρίσκει το ΜΟ των 3 αριθμών. (Μον.1)

☞ Πατώντας το κουμπί **Καθάρισε** σβήνεται ο ΜΟ και οι τρεις αριθμοί. (Μον.1)

☞ αποθήκευσε το **Project με το ίδιο όνομα**.

