

חומרים שהוכנו על-ידי מורי הניסוי תש"ע להוראת "יסודות מדעי המחשב"

ניתן להשתמש בחומרים לצורך הוראה בלבד.

לא ניתן לפרסם את החומרים או לעשות בהם כל שימוש מסחרי

ללא קבלת אישור מראש מצוות הפיתוח

דף עבודה: פלט, משתנים, השמה

כתיבה ועריכה:

שמעון אבן חיים

§3 אבולוציה – פלט מסתנים והשמה

21 ספטמבר 2009

1. כתוב קטע תוכנית המדפיס את שמך על המסך.

2. כתוב קטע תוכנית המציג על המסך את שמך מוקף במסגרת של כוכביות

למשל אם השם הוא יאיר, הפלט יהיה:

```
*****  
*Yair*  
*****
```

3. לפניך קטע תוכנית:

```
int num1, num2;  
num1 = 7;  
num2 = 12;  
Console.WriteLine("The two numbers are: {0} and {1}", num1, num2);
```

רשום מהו הפלט. הקלד את קטע התוכנית ובדוק את תשובתך.

4. בחר שני משתנים, הראשון לשמירת מספר הבנות בכיתה והשני לשמירת מספר הבנים בקבוצה. לכל

משתנה בחר שם מתאים, והוסף תיעוד מתאים.

בצע השמה של הערכים הנכונים לכל משתנה, והצג כפלט הודעה מתאימה.

5. הגדר משתנה לשמירת שם, וכיתה. בצע השמה של שמך וכיתתך למשתנה זה.

הדפס את ההודעה הבאה:

My name is שם and I'm in class כיתה .

6. לפניך קטע תוכנית:

```
int x = 5;  
double y = 4.7;  
y = x;  
Console.WriteLine("y = {0}", y);
```

רשום מהו הפלט. הקלד את קטע התוכנית ובדוק את תשובתך.

7. לפניך קטע תוכנית:

```
double x = 4.6;  
int y = x;  
Console.WriteLine("y = {0}", y);
```

רשום מהו הפלט. הקלד את קטע התוכנית ובדוק את תשובתך

מהי מסקנתך משאלות 6 ו 7?

☺ הרצאה!!!