



Вовед во микробит

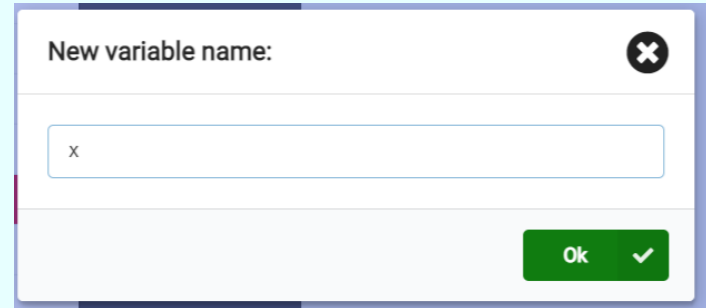
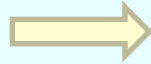
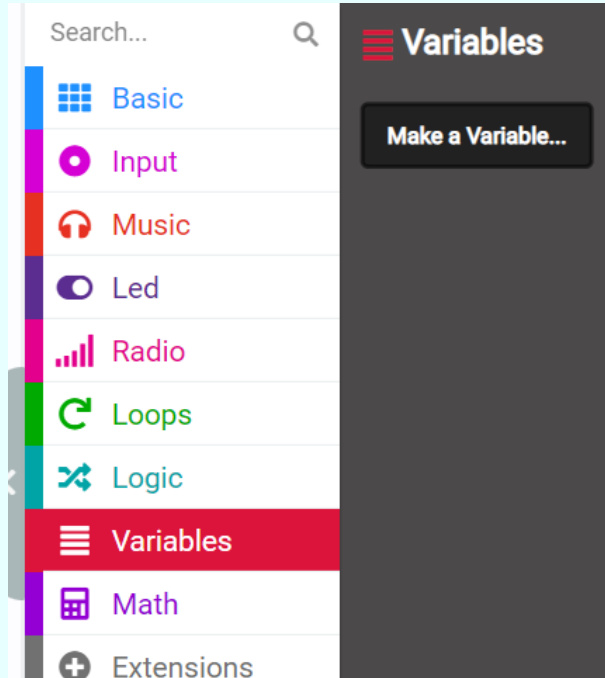
2 - променливи

Што се променливи?

- Величини кои ја менуваат својата вредност!!!



Креирање на променлива - микробит









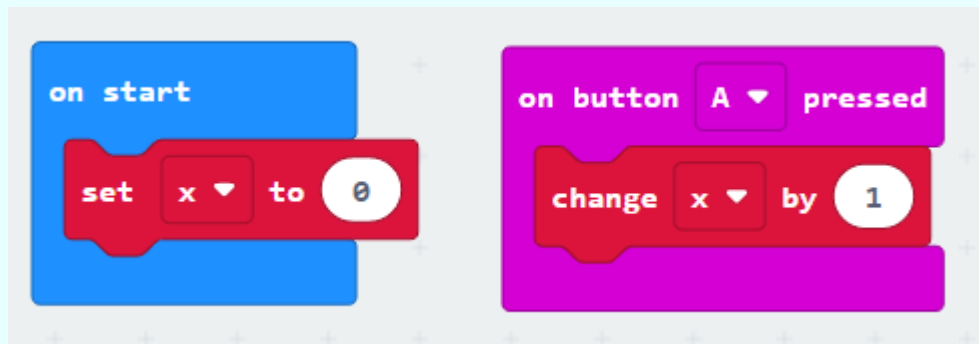
Внесување на број

(еден од начините)

За да се внесе број потребно е да се:

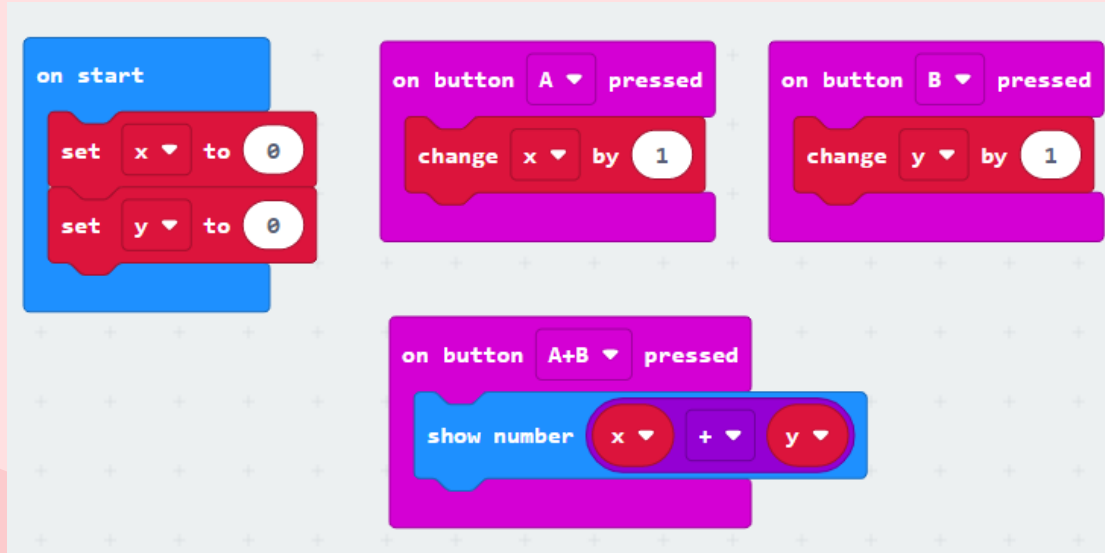
1. Креира променлива
 2. Иницијализира (да се постави почетна вредност) променливата на 0
 3. Со притискање на едно од копчињата (A, B) да се зголемува вредноста за 1.
- 
- 
- 
- 

Внесување на број - микробит



Забелешка: За да се внесе бројот 2, се притиска 2 пати на копчето А; за да се внесе бројот 3, се притиска 3 пати на копчето А.....

Задача 1: Напиши програма за собирање на два броја



Задача 2: Напиши програма за пресметување плоштина на правоаголник

The image shows a Scratch script designed to calculate the area of a rectangle. The script is composed of the following blocks:

- on start** (blue block):
 - set `x` to `0` (red block)
 - set `y` to `0` (red block)
- on button A pressed** (purple block):
 - change `x` by `1` (red block)
- on button B pressed** (purple block):
 - change `y` by `1` (red block)
- on button A+B pressed** (purple block):
 - show number `x` `x` `y` (blue block)

The script uses variables `x` and `y` to track the dimensions of the rectangle. Pressing button A increments `x` by 1, and pressing button B increments `y` by 1. Pressing button A+B displays the current values of `x` and `y`.

Задача 3: Напиши програма за пресметување периметар на квадрат



```
on start
  set x to 0
on button A pressed
  change x by 1
on button A+B pressed
  show number 4 x x
```



Задача 4: Напиши програма за претворање метри во сантиметри

