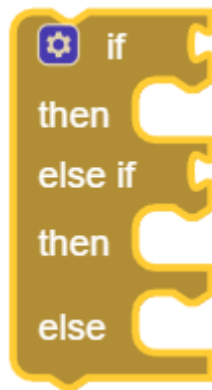


## Εφαρμογή Νο 6

Θα σχεδιάσουμε μια εφαρμογή η οποία θα δέχεται ένα αριθμό και θα εμφανίζει μήνυμα «Θετικός» αν είναι θετικός , «Αρνητικός» αν είναι αρνητικός αλλιώς «Μηδέν».

Το αποτέλεσμα θα φαίνεται με το πάτημα ενός κουμπιού Button1 ή με τη χρήση Αισθητήρα Κίνησης δηλαδή όταν κουνάμε το κινητό θα εμφανίζει το αποτέλεσμα.

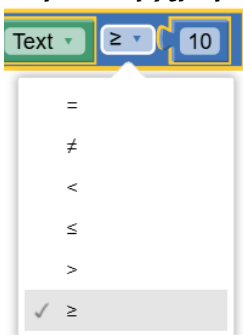
Η εφαρμογή θα κάνει χρήση της **Δομή Πολλαπλής Επιλογής**



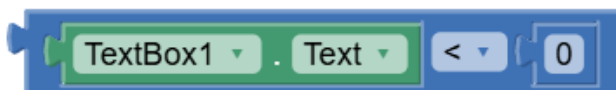
Η παραπάνω δομή επιλογής είναι πολλαπλή και λειτουργεί ως εξής:  
Στο σκέλος if ελέγχεται μια συνθήκη όπως:



Δηλαδή χρησιμοποιώντας ένα συγκριτικό τελεστή όπως



Αν ισχύει η συνθήκη δηλαδή π.χ. στο παράδειγμα μας ο αριθμός στο TextBox1 που πληκτρολογούμε είναι μεγαλύτερος από ο τότε εκτελούνται οι εντολές στο **πρώτο then** αλλιώς αν



οι εντολές στο **δεύτερο then**. Αν δεν ισχύει ούτε το πρώτο ούτε το δεύτερο πάει στις εντολές **else**.

Άρα τα Blocks πρέπει να είναι κάπως έτσι:

```
when Button1 .Click
do
  if
    TextBox1 . Text > 0
  then
    set Label1 . Text to " ΘΕΤΙΚΟΣ "
  else if
    TextBox1 . Text < 0
  then
    set Label1 . Text to " ΑΡΝΗΤΙΚΟΣ "
  else
    set Label1 . Text to " ΜΗΔΕΝ "
```

Αν χρησιμοποιήσουμε τον αισθητήρα Accelerometer Sensor τότε

```
when AccelerometerSensor1 .Shaking
do
  if
    TextBox1 . Text > 0
  then
    set Label1 . Text to " ΘΕΤΙΚΟΣ "
  else if
    TextBox1 . Text < 0
  then
    set Label1 . Text to " ΑΡΝΗΤΙΚΟΣ "
  else
    set Label1 . Text to " ΜΗΔΕΝ "
```