ΨΗΦΙΑΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ Α΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ - ΜΕΡΟΣ A.5.2 – ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΠΟΣΟΣΤΑ

Γιώργος Ψυχάρης, Στέφανος Κεΐσογλου

**ΠΟΣΟΣΤΑ «ΚΡΥΜΜΕΝΑ» ΣΤΑ ΚΟΥΜΠΙΑ ΤΗΣ ΑΡΙΘΜΟΜΗΧΑΝΗΣ**

**ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1**

Ένα κατάστημα κάνει εκπτώσεις με βάση 4 διαφορετικά ποσοστά έκπτωσης που γίνονται σε διάφορα προϊόντα. Ένας πωλητής έχει κατασκευάσει στην αριθμομηχανή του FP 2 κουμπιά με τα ονόματα «x%» και «y%» για να υπολογίζει το ποσό της έκπτωσης με βάση τα 2 από τα 4 ποσοστά έκπτωσης που κάνει το κατάστημα. Επίσης, έχει κατασκευάσει άλλα 2 κουμπιά με τα ονόματα «Τελικό α%» και «Τελικό β%» για να υπολογίζει το τελικό ποσό που θα πληρώσει ο πελάτης με καθένα από τα άλλα δύο ποσοστά έκπτωσης που κάνει το κατάστημα.

Μπορείτε να βρείτε ποια είναι τα 4 διαφορετικά ποσοστά έκπτωσης στο συγκεκριμένο κατάστημα;

**ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2**

Ένα άλλο κατάστημα κάνει το ίδιο ποσοστό έκπτωσης σε όλα τα προϊόντα και το διαφημίζει με την επιγραφή «ΑΓΟΡΕΣ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΗ ΜΙΣΗ ΤΙΜΗ». Ένας πωλητής έχει κατασκευάσει στην αριθμομηχανή του FP δύο κουμπιά Α και Β. Το ένα από τα δύο δίνει το ποσό της έκπτωσης και το άλλο το τελικό ποσό που πληρώνει ο πελάτης.

- Μπορείτε να βρείτε ποιο κουμπί υπολογίζει την έκπτωση και ποιο το ποσό που πληρώνει ο πελάτης;

- Ποιο είναι το ποσοστό της έκπτωσης;

- Ποιο ποσό θα πληρώσει ένας πελάτης που αγόρασε προϊόντα με αρχική τιμή 120 ευρώ;