ΨΗΦΙΑΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

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

Γιώργος Ψυχάρης, Στέφανος Κεΐσογλου

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

**Οδηγίες για τις δραστηριότητες**

Ανοίγουμε το λογισμικό FunctionProbeGR.exe.

Επιλέγουμε από το μενού ενός παραθύρου «Αρχείο-Φόρτωση χώρου εργασίας». Για τη ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1 ανοίγουμε το αρχείο «Kefa5\_1\_drastiriotita\_1a.prb» και για τη ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2 το αρχείο «Kefa5\_1\_drastiriotita\_1b.prb».

Οι δραστηριότητες θα γίνουν στο παράθυρο Αριθμομηχανή.

**Ο τρόπος με τον οποίο γίνονται οι υπολογισμοί στην Αριθμομηχανή**

**Οι αριθμοί εισάγονται από το πληκτρολόγιο ή πατώντας με το δείκτη τα κουμπιά στο πληκτρολόγιο της οθόνης.**

**Για να ξεκινήσετε υπολογισμούς, κάντε κλικ στα αντίστοιχα κουμπιά των πράξεων στο πληκτρολόγιο της οθόνης ή χρησιμοποιείστε τα πλήκτρα του πληκτρολογίου : +, -, \*, /.**

**Για να βρείτε το αποτέλεσμα σε έναν υπολογισμό κάντε κλικ στο κουμπί του ίσον (=) ή πατήστε το πλήκτρο ‘Enter’.**

**Υπάρχουν δύο τρόποι για να ξεκινήσετε ένα νέο υπολογισμό:**

1. **Πατώντας το πλήκτρο ‘Enter’ θα εμφανιστεί το αποτέλεσμα του τρέχοντος υπολογισμού και θα ξεκινήσει ο καινούριος έχοντας ως αρχική αυτή την ίδια τιμή. Παρατηρείστε ότι πλήκτρο ‘Enter’ δε καθαρίζει το** πλαίσιο αποτελεσμάτων (πάνω ακριβώς από το πληκτρολόγιο) ούτε σβήνει κάποιον από τους αριθμούς που έχουν πληκτρολογηθεί.
2. **Εισάγοντας έναν αριθμό μετά από ένα σημείο ‘ίσον’ ο τρέχων υπολογισμός ολοκληρώνεται. Ο αριθμός που εισαγάγατε θα γίνει η αρχή ενός νέου υπολογισμού στην ίδια γραμμή. Πρέπει να πατήστε το ίσον ‘=’ και το πλήκτρο ‘Enter’ για να ξεκινήσετε ένα τελείως καινούριο υπολογισμό.**

Όταν στο πλαίσιο αποτελεσμάτων εμφανίζεται το αποτέλεσμα του πιο πρόσφατου υπολογισμού, η εισαγωγή οποιουδήποτε σημείου πράξης θα προκαλέσει έναρξη ενός νέου υπολογισμού, ο οποίος θα έχει ως αρχική τιμή το αποτέλεσμα του προηγούμενου.

**Διαγραφή τιμών και υπολογισμών**

**Για να σβήσετε μια τιμή αμέσως μόλις την εισαγάγατε, μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο ‘CE’ και στη συνέχεια να εισάγετε νέο αριθμό. Όταν σβήνετε μια αριθμητική τιμή ο υπόλοιπος τύπος μένει ανέπαφος.**

**Για να διαγράψετε έναν υπολογισμό αμέσως μόλις τον εισαγάγατε, μπορείτε να πατήσετε το κουμπί ‘crl’ στο πληκτρολόγιο. Αμέσως, ολόκληρη η σειρά θα διαγραφεί. Προσοχή, όμως διότι δεν μπορείτε να διαγράψετε προηγούμενες σειρές υπολογισμών.**

**Νέα κουμπιά**

Στην αριθμομηχανή του FP ο χρήστης μπορεί να φτιάξει ο ίδιος κουμπιά για να κάνει γρηγορότερα υπολογισμούς.

Στη ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1 έχουν κατασκευαστεί τέσσερα κουμπιά. Για παράδειγμα, το κουμπί «x%» υπολογίζει το ποσό της έκπτωσης για ένα συγκεκριμένο ποσοστό έκπτωσης που κάνει το κατάστημα.

Πληκτρολογούμε ένα ποσό, π.χ. 120. Αν πατήσουμε στη συνέχεια το κουμπί «x%» στο πλαίσιο αποτελεσμάτων της αριθμομηχανής (πάνω ακριβώς από το πληκτρολόγιο) εμφανίζεται το ποσό της έκπτωσης για αρχική τιμή 120 ευρώ. Το ποσό αυτό έχει υπολογιστεί με βάση το ποσοστό που κρύβει το συγκεκριμένο κουμπί. Μπορείς με δοκιμές κι άλλων αριθμών να βρεις το «κρυμμένο» ποσοστό;

Παρατήρηση: Πριν από κάθε νέο υπολογισμό με το κουμπί πατάμε ‘Enter’. Όταν στο πλαίσιο αποτελεσμάτων εμφανίζεται το αποτέλεσμα του πιο πρόσφατου υπολογισμού, το πάτημα ενός κουμπιού που έχει φτιάξει ο χρήστης θα προκαλέσει έναρξη ενός νέου υπολογισμού, ο οποίος θα έχει ως αρχική τιμή το αποτέλεσμα του προηγούμενου. Για παράδειγμα, ας πούμε ότι έχετε πληκτρολογήσει το ποσό 120 και μετά το κουμπί «x%». Στο πλαίσιο αποτελεσμάτων εμφανίζεται αποτέλεσμα 18. Αν πατήσετε στη συνέχεια πάλι το κουμπί «x%» (χωρίς ‘Enter’) η αριθμομηχανή θα υπολογίσει την έκπτωση για αρχική τιμή 18.