

Θέμα Δ - Πες Βρες

Το παιχνίδι «Πες Βρες» παίζεται από δύο ομάδες ατόμων όπου διαρκεί **10** γύρους. Σε κάθε γύρο γίνεται μία ερώτηση στην κάθε ομάδα η οποία έχει **1'** λεπτό στην διάθεσή της να αναφέρει και μαντεύει όσες περισσότερες από τις σωστές (ενδεδειγμένες) απαντήσεις στην ερώτηση. Η κάθε απάντηση έχει κάποιους πόντους τους οποίους παίρνει η ομάδα αν καταφέρει και την μαντέψει επιτυχώς. Ύστερα από την λήξη του **1'** λεπτού ή όταν η ομάδα βρει όλες τις σωστές (ενδεδειγμένες) απαντήσεις, τότε περνάμε στην επόμενη ομάδα όπου γίνεται η ακριβώς ίδια διαδικασία. Νικήτρια ανακηρύσσεται η ομάδα που θα συγκεντρώσει του περισσότερους πόντους στο τέλος των **10** γύρων.

Δ1. α. Να γραφεί πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ όπου να περιέχει τμήμα δηλώσεων **(μονάδες 1)** και να επιτελεί τα παρακάτω:

β. Να διαβάσει τα ονόματα των ομάδων, με έλεγχο εγκυρότητας ώστε να είναι διαφορετικά μεταξύ τους. **(μονάδες 1)**

Δ2. Για κάθε γύρο του παιχνιδιού να,

- καλεί στην διαδικασία **ΕΡΩΤΗΣΗ** όπως περιγράφεται στο ερώτημα **Δ6**. Μία φορά για την πρώτη ομάδα και μία για την δεύτερη ομάδα. **(μονάδες 2)**
- ενημερώνει τους πόντους των ομάδων κατάλληλα. **(μονάδες 2)**

Δ3. Να εμφανίζει το όνομα της νικήτριας ομάδας. **(μονάδες 2)**

Δ4. Να υπολογίζει και να εμφανίζει τον αριθμό του γύρου όπου οποιαδήποτε από τις δύο ομάδες συγκέντρωσε τους περισσότερους πόντους. Θεωρήστε ότι ήταν μοναδικός. **(μονάδες 4)**

Δ5. Να υπολογίζει και να εμφανίζει το πλήθος των κινητών με την μέγιστη συνολική βαθμολογία. **(μονάδες 5)**

Δ6. Να αναπτυχθεί διαδικασία **ΕΡΩΤΗΣΗ** η οποία να,

- διαβάσει την ερώτηση,

- διαβάζει έναν πίνακα χαρακτήρων **ΣΩΣΤΕΣ[10]** με τις σωστά ενδεδειγμένες απαντήσεις στην ερώτηση καθώς και αντίστοιχο πίνακα ακεραίων **ΠΟΝΤ[10]** με τους πόντους της κάθε ερώτηση, στην κλίμακα **[0,10]**. Έπειτα, διαβάζει επαναληπτικά τις μαντεψιές που αναφέρουν οι μαθητές και ελέγχει για κάθε μαντεψιά αν βρίσκεται μέσα στις σωστές απαντήσεις. Αν βρίσκεται τότε παίρνει τους αντίστοιχους πόντους της απάντησης. Η επαναληπτική διαδικασία των μαντεψιών τερματίζει όταν δοθεί ως μαντεψιά ο χαρακτήρας του κενού «» που σηματοδοτεί την λήξη του χρόνου ή ότι η ομάδα βρήκε όλες τις απαντήσεις.

Αν μία μαντεψιά ξαναδοθεί σωστά δεν πρέπει να προσμετρώνται ξανά οι πόντοι της. Μόνο την πρώτη φορά. **(μονάδες 8)**

ΓΥΦΟΤΑΚΗΣ