

## Аритметички оператори

У продавници, кутија житарица обично кошта око 200 динара. Ове недеље се продаје за 156 динара. Није тешко израчунати да ћеш, ако је током ове недеље купиш, уштедети 44 динара.

Јасно је да **рачунске операције попут сабирања, одузимања, множења и дељења** немају значај само на часовима математике. Непрестано их користиш у свакодневном животу.

Програмирање има за циљ да нам олакша свакодневни живот. Scratch нам помаже у извршавању одређених рачунских (кажемо и аритметичких) операција.

Блокови који омогућавају рачунање називају се аритметички оператори. Налазе се у категорији **Операције**.



Слика. Основне аритметичке операције (сабирање, одузимање, множење и дељење)

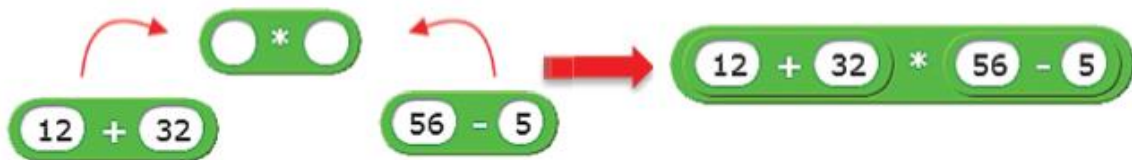
Резултат њиховог извршавања је број.



Слика. Резултат извршавања аритметичке операције сабирање


Ако желиш да провериш како аритметички оператори за сабирање, одузимање, множење и дељење раде, довољно је да у празна поља унесеш бројеве, два пута кликнеш на блок и видиш резултат извршавања. Scratch нам омогућава да израчунамо и сложеније математичке изразе (оне са заградама).

Аритметички израз:  $(12 + 32) * (56 - 5)$  може да изгледа овако:



Слика. Приказ сложеног аритметичког израза  $(12 + 32) * (56 - 5)$

## Вежбање аритметичке операције

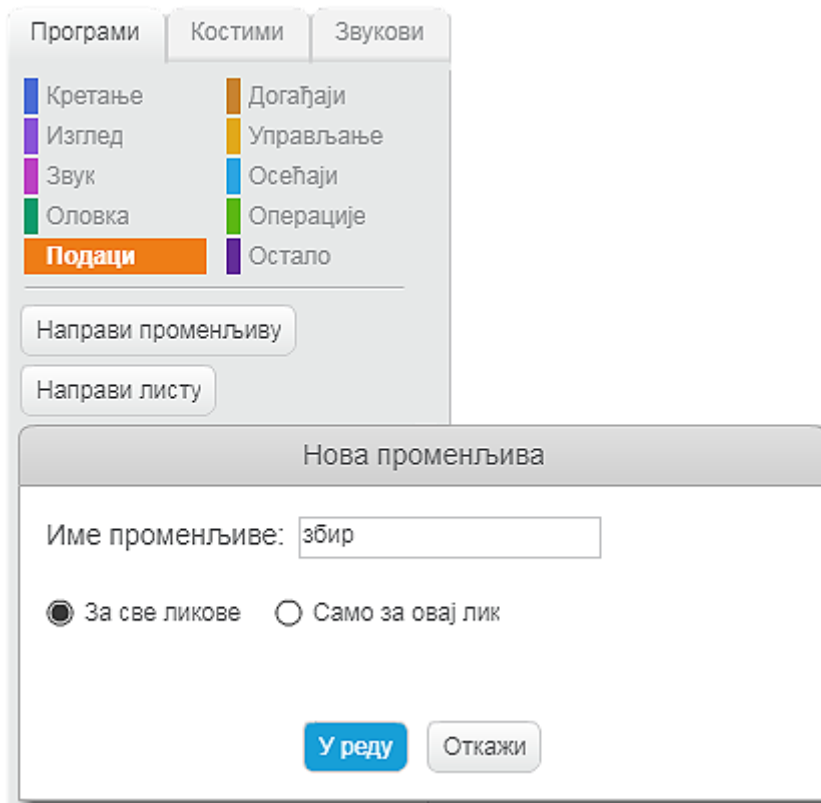
Пример	Резултат – Вредност
$(25 \cdot 25 - 255) - 525 : 25$ 	349
$23 \cdot 9 - 10$	
$\frac{27}{3} + (23 \cdot 9 - 10)$	

**ПРОМЕНЉИВЕ** можеш да схватиш као просторе у меморији рачунара, сличне кутијама, у којима се међурезултати чувају. Променљиве имају своја имена.



Када, у програму, желиш да користиш вредност променљиве, довољно је да наведеш њено име.

У Scratch-у, променљиве ствараш у категорији **Подаци**.



Јасно је да наш израз  $(2 + 1) * (12 - 10)$  можеш да представиш другачије. Стварањем две променљиве: **збир** и **разлика**, израз мења изглед:

