

תרגילי כיתה (קצרים ופשוטים)

תרגיל 1 – “הודעה סודית”

מטרה: חיזוק ההבנה של TextBox, Label, Button והרעיון של אירוע לחיצה.

שם הפרויקט: `SecretMessage`

:Designer

1. הוסף `Label` עם הטקסט: "כתוב הודעה סודית:".

2. הוסף `TextBox`

3. הוסף `Button` עם הטקסט: "הצג:".

4. הוסף `Label` נוסף ריק – ללא טקסט התחלתי.

:Blocks

- בעת לחיצה על `btn_show`:

- קבע את ה-`Text` של `lbl_result` להיות הטקסט שנמצא ב-`tb_msg.Text`.

- אפס את ה-`Text` של `tb_msg` למחרוזת ריקה (" "), כמו בדוגמה במצגת.
מצגת 2 - רכיבים בסיסיים

שאלת הבנה:

מהו האירוע בתרגיל הזה? ומה התגובה של האפליקציה?

תרגיל 2 – “בחר כותרת לכפתור”

מטרה: להבין שאפשר לשנות גם את תכונת הטקסט של כפתור בזמן ריצה.

שם הפרויקט: `RenameButton`

:Designer

1. `Label` עם הטקסט: "איזה כיתוב תרצה לכפתור?".

2. `tb_caption` (`TextBox`).

3. `Button` אחד (`btn_change`) עם טקסט התחלתי: "שנה אותי".

:Blocks

- בעת לחיצה על `btn_change`:
 - קבע את `btn_change.Text` להיות הטקסט שנמצא ב-`tb_caption.Text`.
 - אפס את הטקסט של `tb_caption` למחרוזת ריקה.
-

תרגיל 3 – “בחר מספר והצג אותו יפה”

מטרה: להשתמש ב-`Hint`, `NumbersOnly`, ושילוב טקסט + מספר (בלי חישוב).

שם הפרויקט: `ShowMyNumber`

:Designer

1. `Label` עם טקסט: "הכנס מספר:".
2. `TextBox`:
 - סמן V ב-`NumbersOnly` (כמו במצגת).
 - מצגת 2 - רכיבים בסיסיים
 - ב-`Hint` כתוב: "enter a number".
3. `Button` עם טקסט: "הצג מספר".
4. `Label` עם טקסט התחלתי: "Your number is: " + הטקסט שנמצא

:Blocks

- בעת לחיצה על `btn_show`:
 - קבע את `lbl_num.Text` להיות "Your number is: " + הטקסט שנמצא ב-`tb_num.Text`.
 - אפס את `tb_num.Text` למחרוזת ריקה.
-

תרגילי בית

תרגיל בית 1 – “מחשבון משפטים”

מטרה: תרגול שינוי טקסט של Label לפי לחיצה על כפתור.

שם הפרויקט: `SentenceApp`

:Designer

1. `Label` גדול (`lbl_sentence`) עם טקסט התחלתי: "בחר משפט".

2. שלושה כפתורים:

○ `btn_hello` – טקסט: "שלום".

○ `btn_joke` – טקסט: "בדיחה".

○ `btn_motivate` – טקסט: "משפט עידוד".

:Blocks

- בלחיצה על `lbl_sentence.Text` → `btn_hello` יהיה: "שלום וברוך הבא לאפליקציה!".
- בלחיצה על `lbl_sentence.Text` → `btn_joke` יהיה משפט מצחיק כלשהו.
- בלחיצה על `lbl_sentence.Text` → `btn_motivate` יהיה משפט עידוד (למשל: "את/ה תותח/ית!").

שאלה קצרה לכתב:

הסבר במילים שלך: מהו האירוע בתרגיל הזה, ומה התגובה?

תרגיל בית 2 – “שינוי רקע + הצגת מספר”

מטרה: לחזק את מה שנלמד בתרגיל הבית במצגת – הצגת מספר מה-`TextBox` ל-`Label` + שינוי צבע רקע.

מצגת 2 - רכיבים בסיסיים

שם הפרויקט: `NumberAndColor`

:Designer

1. `tb_num` (`TextBox`):

○ `NumbersOnly` מסומן.

○ `Hint: "enter a number"`.

2. `lbl_num` (`Label`) – טקסט התחלתי: `"Your number is"`, גודל טקסט 22.

3. שני כפתורים:

○ `btn_show` – טקסט: "הצג מספר".

○ `btn_bg` – טקסט: "שנה צבע רקע".

Blocks:

1. בלחיצה על `btn_show`:

○ העתק את הטקסט מ-`tb_num.Text` לתוך `lbl_num.Text` (כמו: `"Your number is"`).

○ אפס את `tb_num.Text` למחרוזת ריקה.

2. בלחיצה על `btn_bg`:

○ שנה את צבע הרקע של `Screen1.BackgroundColor` לצבע אחר (לבחירת התלמיד/ה).

אופציונלי למתקדמים – "המספר הבא"

אם תרצה לתת אתגר קטן לתלמידים חזקים:

שם הפרויקט: `NextNumber`

1. `TextBox` עם `NumbersOnly`.

2. `Button` – "חשב את המספר הבא".

3. `Label` להצגת התוצאה.

Blocks (ברמה בסיסית):

- בלחיצה על הכפתור:

- קרא את המספר מ-`TextBox`, הוסף לו 1 באמצעות בלוק ה-`Math`.

- הצג ב-`Label`: "המספר הבא הוא: " + התוצאה.

- אפס את ה-`TextBox`.