

תרגילי כיתה (קצרים ופיטוטים)

תרגיל 1 – “הודעה סודית”

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

שם הפרויקט: SecretMessage

:Designer

. 1. הוסיף Label עם הטקסט: " כתוב הודעה סודית: ".

. 2. הוסיף TextBox

. 3. הוסיף Button עם הטקסט: "הצג".

. 4. הוסיף Label נוסף ריק – ללא טקסט תחלה.

:Blocks

• בעת לחיצה על btn_show

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

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

שאלת הבנה:

מהו האירוע בתרגיל זהה? ומה התגובה של האפליקציה?

תרגיל 2 – “בחירה לכפתור”

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

שם הפרויקט: RenameButton

:Designer

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

.(TextBox tb_caption .2

.`btn_change` עם טקסט התחלתי: "שנה אותו".

:Blocks

- בעת לחיצה על `btn_change`
- קבע את `Text.Text` ליהוֹת הטקסט שנמצא ב-`Text.tb_caption`.
- אפס את הטקסט של `tb_caption` למחוזת ריקה.

תרגיל 3 – "בחר מספר והציג אותו יפה"

מטרה: להשתמש ב-`Hint`, `NumbersOnly`, ושיילוב טקסט + מספר (בל' חישוב).

שם הפרויקט: `ShowMyNumber`

:Designer

.`Label` עם טקסט: "הכнес מספר:".

:`TextBox` .2

- סמן `7` ב-`NumbersOnly` (כמו במצבת).
- מצבת 2 - רכיבים בסיסיים

.`Hint` כתוב: "enter a number".

.`Button` עם טקסט: "הציג מספר".

.`Label` עם טקסט התחלתי: "Your number is".

:Blocks

- בעת לחיצה על `btn_show`
- קבע את `Text.Text` ליהוֹת "Your number is" + הטקסט שנמצא ב-`tb_num.Text`.
- אפס את `tb_num.Text` למחוזת ריקה.

תרגילי בית

תרגיל בית 1 – "מחשבון משפטים"

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

שם הפרויקט: SentenceApp

:Designer

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

2. שלושה כפתורים:

o btn_hello – טקסט: "שלום".

o btn_joke – טקסט: "בדיחה".

o btn_motivate – טקסט: "משפט עידוד".

:Blocks

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

שאלה קצרה לכתב:

הסביר במילים שלך: מהו האירוע בתרגיל זהה, 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

:**TextBox** (tb_num . 1
NumbersOnly ○
. "Hint: "enter a number ○
.

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

3. שני כפתורים:

– טקסט – **btn_show** ○
– טקסט: "הציג מספר". ○
– טקסט: "שנה צבע רקע". ○

Blocks

1. בלחיצה על **btn_show**

Your number" lbl_num.Texttb_num.Text (כמו: ○ העתק את הטקסט מ- **lbl_num.Text** לתוכן **tb_num.Text** (כמו:
.is: " + tb_num.Text

○ אפס את **tb_num.Text** למחזורת ריקה.

2. בלחיצה על **btn_bg**

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

אופציוני למתקדים – “המספר הבא”

אם תרצה לחתת אתגר קטן לתלמידים חזקים:

שם הפרוייקט: NextNumber

.NumbersOnly עם **TextBox** . 1

. – **Button** . 2. ○ חשב את המספר הבא".

.3. ○ להציג התוצאה.

Blocks (ברמה בסיסית):

- בלחיצה על הכפתור:

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

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

- אפסו את ה-`TextBox`.