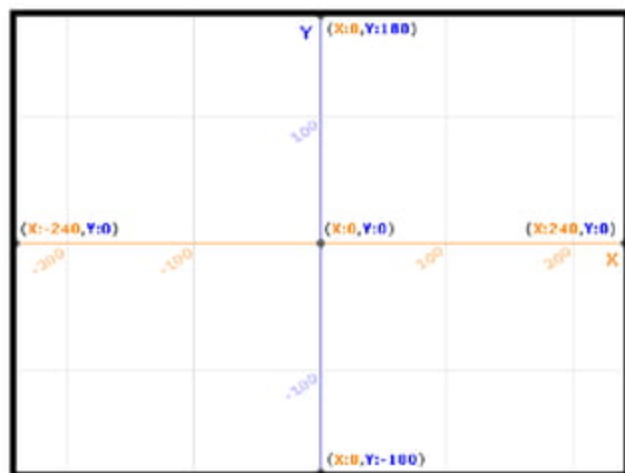




Scratch: «Σκηνή & συντεταγμένες»

Η σκηνή του Scratch έχει σχήμα ορθογωνίου με διαστάσεις: 480 μήκος επί 360 ύψος.



Ορίζονται δυο άξονες, ο X και ο Y. Ένα σημείο της σκηνής καθορίζεται συνεπώς από δυο ακέραιους αριθμούς, τις συντεταγμένες (X,Y), για τις οποίες ισχύει το $-240 \leq X \leq 240$ και $-180 \leq Y \leq 180$.

Συνεπώς, ο οριζόντιος άξονας X, ξεκινάει από το σημείο $X=-240$ αριστερά και φτάνει στο σημείο $X=240$ δεξιά.

Ο κάθετος άξονας Y, ξεκινάει από το σημείο $Y=-180$ κάτω και φτάνει στο σημείο $Y=180$ πάνω.

Το σημείο (0,0) σημαίνει $X=0$ και $Y=0$ και βρίσκεται στο κέντρο της σκηνής.

Κατανοώντας τους δυο άξονες και τις συντεταγμένες των σημείων της σκηνής μπορούμε εύκολα να τοποθετήσουμε τα αντικείμενά μας εκεί που επιθυμούμε.

Στο ακόλουθο απλό προγραμματάκι, η γατούλα μας λέει τις συντεταγμένες κάθε σημείου που δείχνει ο δείκτης του ποντικιού μας.