

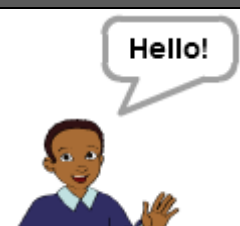
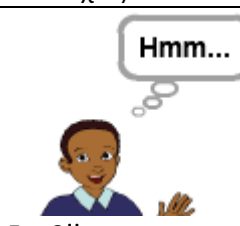
## Επανάληψη στις εντολές του Scratch 2.0

Κινήσεις	
	<p>Το αντικείμενο κινείται πχ 10 βήματα                      Στρίβει δεξιά πχ 15°                      Στρίβει αριστερά πχ 15°</p>
	<p>Το αντικείμενο παίρνει την κατεύθυνση που διαλέγουμε από την πτυσσόμενη λίστα, δηλ. δεξιά ή αριστερά ή πάνω ή κάτω</p>
	<p>Μπορούμε να διαλέξουμε την κατεύθυνση του αντικειμένου από την πτυσσόμενη λίστα, δηλ. προς τον δείκτη του ποντικιού ή προς ένα άλλο αντικείμενο πχ Boy1</p>
	<p>Ορίζουμε ακριβώς την θέση που θα πάει το αντικείμενο πχ (0, 0) και στην επόμενη εντολή ορίζουμε και σε πόσο χρόνο θα πάει πχ 1''</p>
	<p>Το αντικείμενο πηγαίνει στην θέση που διαλέγουμε από την λίστα δηλ στο δείκτη του ποντικιού ή σε κάποιο άλλο αντικείμενο πχ Boy1. Εκτός από την λίστα μπορούμε να βάλουμε και μια μεταβλητή</p>
	<p>προσθέτουμε στην συντεταγμένη x πχ το 10                      κάνουμε την συντεταγμένη x πχ 0                      προσθέτουμε στην συντεταγμένη ψ πχ το 10                      κάνουμε την συντεταγμένη x πχ 0</p>
	<p>-Όταν το αντικείμενο βρεθεί στα όρια της επιφάνειας εργασίας αλλάζει κατεύθυνση                      -αλλάζει κατεύθυνση παραμένοντας στην οριζόντια γραμμή</p>




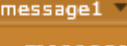


Δεδομένα	
	<p>Δημιουργούμε μία νέα μεταβλητή και της δίνουμε ένα όνομα πχ α1. Ορίζουμε αν θα είναι για όλα τα αντικείμενα ή μόνο για ένα</p>
	<p>-δίνουμε την τιμή πχ 0 στην μεταβλητή α1                      -αλλάζουμε την τιμή της μεταβλητής α1 <u>προσθέτοντας</u> πχ 1 (μπορούμε να προσθέσουμε και αρνητικό αριθμό)</p>



Ήχος	
	<p>Αρχίζει να παίζει τον ήχο που διαλέγουμε από την πτυσσόμενη λίστα ή ηχογραφούμε κάποιο νέο ήχο και συνεχίζει με την επόμενη εντολή</p>
	<p>Παίζει το ήχο, που διαλέγουμε από την λίστα, μέχρι το τέλος και μετά συνεχίζει με την επόμενη εντολή</p>



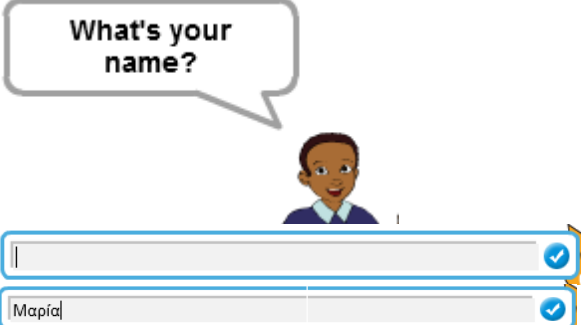
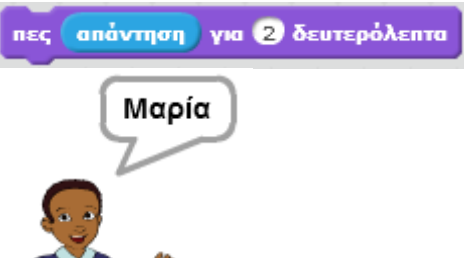

σταμάτησε όλους τους ήχους	Σταματά όλους τους ήχους
----------------------------	--------------------------



<b>Όψεις</b> πες Hello! για 2 δευτερόλεπτα πες Hello!	 <p>Hello!</p> <p>-Για 2'' -συνεχώς</p>
σκέψου Hmm... για 2 δευτερόλεπτα σκέψου Hmm...	 <p>Hmm...</p> <p>Για 2'' -συνεχώς</p>
Εμφάνιση Απόκρυψη	<p>-Το αντικείμενο φαίνεται στην επιφάνεια εργασίας</p> <p>-Το αντικείμενο δεν φαίνεται στην επιφάνεια εργασίας</p>
άλλαξε την ενδυμασία σε boy1-d boy1-a boy1-b boy1-c boy1-d	<p>Διαλέγουμε μία ενδυμασία από την πτυσσόμενη λίστα</p>
άλλαξε στην επόμενη ενδυμασία	<p>Το αντικείμενο αλλάζει στην επόμενη ενδυμασία</p>
άλλαξε το υπόβαθρο σε backdrop1 backdrop1 άλλαξε στο επόμενο υπόβαθρο previous backdrop	<p>Αλλάζουμε το υπόβαθρο διαλέγοντας από τη λίστα</p>
άλλαξε το εφέ χρώματος κατά 25 χρώματος κυρτότητας περιστροφής εικονοστοιχειοποίησης ψηφιδωτού φωτεινότητας εξαφάνισης	<p>Αλλάζει κάποιο χαρακτηριστικό του αντικειμένου από την πτυσσόμενη λίστα όπως χρώμα, κυρτότητα κλπ προσθέτοντας πχ 25 βαθμούς</p>
όρισε το εφέ χρώματος σε 0 επανάφερε τα γραφικά εφέ	<p>-Το χαρακτηριστικό του χρώματος γίνεται 0</p> <p>-όλα τα χαρακτηριστικά παίρνουν τις αρχικές τιμές</p>
άλλαξε το μέγεθος του αντικειμένου κατά 10 όρισε το μέγεθος του αντικειμένου σε 100 %	<p>-Το αντικείμενο μεγαλώνει κατά πχ 10 (με αρνητική τιμή μικραίνει)</p> <p>-ορίζουμε ποσοστό του αρχικού μεγέθους πχ 100%</p>

<p>πήγαινε στην μπροστινή στρώση</p> <p>πήγαινε πίσω 1 επίπεδα</p>	<p>-Φέρνει το αντικείμενο μπροστά από όλα τα άλλα</p> <p>-ένα επίπεδο πίσω</p>
--	--

Συμβάντα	
Όταν στο  γίνει κλικ	Όταν πατήσουμε την πράσινη σημαία εκτελούνται οι εντολές που ακολουθούν
Όταν το πλήκτρο  πατηθεί	Διαλέγουμε ένα πλήκτρο από την πτυσσόμενη λίστα. Όταν πατάμε αυτό το πλήκτρο πχ space θα εκτελούνται οι εντολές που ακολουθούν
Όταν σε αυτό το αντικείμενο γίνει κλικ	Οι εντολές που ακολουθούν εκτελούνται όταν κάνουμε κλικ στο αντικείμενο που βρισκόμαστε
Όταν το υπόβαθρο αλλάξει σε 	Οι εντολές που ακολουθούν εκτελούνται όταν αλλάξει το υπόβαθρο σε αυτό που ορίζεται στην εντολή
Όταν λάβω το 	Οι εντολές που ακολουθούν εκτελούνται όταν ληφθεί το μήνυμα που μεταδόθηκε από άλλο σενάριο.
μετάδωσε 	Η εντολή που μεταδίδει ένα μήνυμα προς όλα τα αντικείμενα και το σκηνικό
μετάδωσε το  και περίμενε	μεταδίδει ένα μήνυμα προς όλα τα αντικείμενα και περιμένει να το εκτελέσουν για να συνεχίσει

Έλεγχος	
περίμενε 1 δευτερόλεπτα	Περιμένει πχ 1'' πριν εκτελέσει την επόμενη εντολή
επανάλαβε 10	Επαναλαμβάνει πχ 10 φορές τις εντολές που βρίσκονται μέσα στο μπλογκ
για πάντα	Επαναλαμβάνει για πάντα τις εντολές που βρίσκονται μέσα στο μπλογκ
εάν  τότε	Εάν η συνθήκη πχ $a1 < 0$ είναι αληθής τότε εκτελούνται οι εντολές που βρίσκονται μέσα στο μπλογκ
εάν  τότε αλλιώς	Εάν η συνθήκη πχ $a1 < 0$ είναι αληθής τότε εκτελούνται οι εντολές που είναι μετά το <b>τότε</b> Αλλιώς αν η συνθήκη δεν είναι αληθής εκτελούνται οι εντολές που είναι μετά το <b>αλλιώς</b> μέσα στο μπλογκ

<p><b>Αισθητήρες</b></p> <p>αγγίζει το  δείκτη του ποντικιού          όρια          Sprite1</p>	<p>Χρησιμοποιείται σαν συνθήκη σε άλλα πλακίδια εντολών          Σημαίνει: όταν το αντικείμενο αγγίζει αυτό που διαλέγουμε από την πτυσσόμενη λίστα</p>
<p>αγγίζει το χρώμα </p>	<p>Χρησιμοποιείται σαν συνθήκη σε άλλα πλακίδια εντολών          Σημαίνει: όταν το αντικείμενο αγγίζει το χρώμα που έχουμε επιλέξει</p>
<p>ρώτησε What's your name? και περίμενε</p>	
<p>απάντηση</p>	<p>Η τιμή που δώσαμε στην παραπάνω ερώτηση αποθηκεύεται προσωρινά στην <b>απάντηση</b></p> <p>πες <b>απάντηση</b> για 2 δευτερόλεπτα</p> 
<p>πατήθηκε το πλήκτρο  space</p> <p>Πάνω βέλος          κάτω βέλος          δεξί βέλος          αριστερό βέλος          space          a          b          c          d          e</p>	<p>Χρησιμοποιείται σαν συνθήκη σε άλλα πλακίδια εντολών          Ελέγχει αν έχει πατηθεί το πλήκτρο που διαλέγουμε από την πτυσσόμενη λίστα</p>

<p><b>Τελεστές</b></p>	<p>Χρησιμοποιούνται σαν συνθήκες ή πεδία σε άλλα πλακίδια εντολών</p>
<p></p>	<p>-πρόσθεση          -αφαίρεση          -πολλαπλασιασμός          -διαίρεση</p>
<p>επίλεξε έναν τυχαίο αριθμό από το 1 μέχρι το 10</p>	<p>Επιλέγεται τυχαία ένας αριθμός ανάμεσα από τους πχ 1 και 10</p>
<p></p>	<p>-μικρότερο          -ίσο          -μεγαλύτερο</p>