




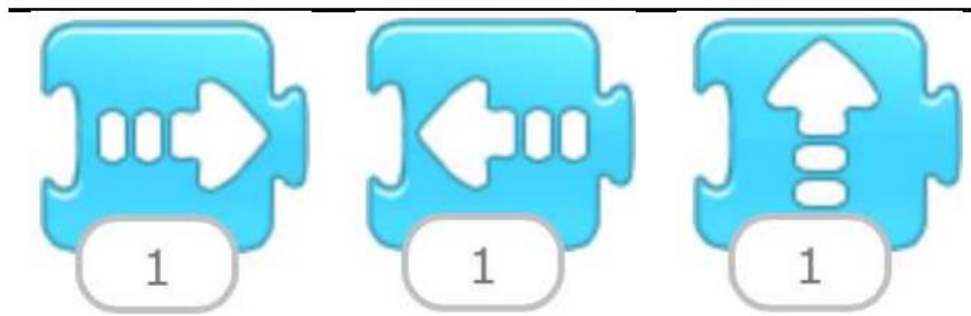


## ΕΝΤΟΛΕΣ EMILVES

		
Εκκίνηση με το πάτημα της πράσινης σημαίας	Εκκίνηση όταν ο ένας χαρακτήρας ακουμπήσει τον άλλο	Αποστολή μηνύματος συγκεκριμένου χρώματος
		
Εκκίνηση όταν πατηθεί ο χαρακτήρας	Εκκίνηση όταν σταλθεί ένα μήνυμα συγκεκριμένου χρώματος	

**Πίνακας 2.** Πλακίδια αποκρινόμενα σε συμβάντα (Triggering Blocks)



*Κινήσου δεξιά*

*Κινήσου αριστερά*

*Κινήσου επάνω*



*Κινήσου κάτω*

*Περιστροφή δεξιά*

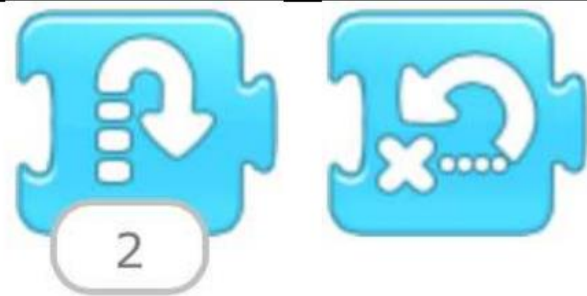
*Περιστροφή αριστερά*



*Κινήσου κάτω*

*Περιστροφή δεξιά*







*Περιστροφή αριστερά*





*Αναπήδησε για έναν  
συγκεκριμένο αριθμό*

*Επαναφορά του  
χαρακτήρα στην αρχική  
του θέση*

**Πίνακας 3.** Πλακίδια κίνησης (Motion Blocks)

		
<i>Εμφάνιση μηνύματος</i>	<i>Μεγαλώνει το μέγεθος του χαρακτήρα</i>	<i>Συρρικνώνει το μέγεθος του χαρακτήρα</i>
		
<i>Επαναφέρει τον χαρακτήρα στο αρχικό του μέγεθος</i>	<i>Σβήνει σταδιακά τον χαρακτήρα έως ότου καταστεί μη ορατός</i>	<i>Εμφανίζει σταδιακά τον χαρακτήρα έως ότου καταστεί ορατός</i>

**Πίνακας 4.** Πλακίδια εμφάνισης (Looks Blocks)

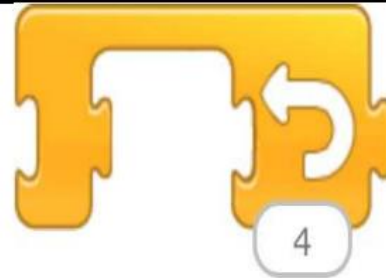
	
<i>Αναπαράγει έναν 'pop' ήχο</i>	<i>Αναπαράγει έναν ήχο ηχογραφημένο από τον χρήστη</i>

**Πίνακας 5.** Πλακίδια ήχου (Sound Blocks)



*Διακόπτει την εκτέλεση του σεναρίου για ένα συγκεκριμένο αριθμό (εκφρασμένο σε δέκατα του δευτερολέπτου)*

*Σταματά την εκτέλεση του σεναρίου*



*Μεταβάλλει την ταχύτητα ενός χαρακτήρα*

*Εκτελεί τα πλακίδια που περικλείονται εντός του πλακιδίου ένα συγκεκριμένο αριθμό επαναλήψεων*

**Πίνακας 6.** Πλακίδια ελέγχου (Control Blocks)



*Προσδιορίζει το τέλος ενός σεναρίου εντολών*

*Προκαλεί το σενάριο εντολών να εκτελείται για πάντα*

*Προκαλεί την εναλλαγή σε συγκεκριμένη σελίδα του έργου*

**Πίνακας 7.** Πλακίδια τερματισμού (End Blocks)