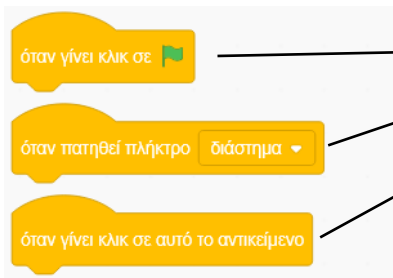


Οι διαστάσεις της οθόνης όπου κινούνται τα αντικείμενα.
 Άρα το αντικείμενό σας μπορεί να κινηθεί οριζόντια το πολύ μέχρι 480 βήματα αν ξεκινάει από τέρμα αριστερά και κατακόρυφα το πολύ μέχρι 360 βήματα αν ξεκινάει από τέρμα επάνω.

Πώς αρχίζω: Αποφασίζω πότε θα ξεκινάει το σενάριο.



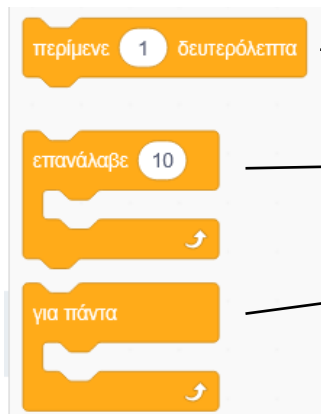
(Κίτρινο)



Θα ξεκινήσει όταν πατηθεί η πράσινη σημαία.
 Θα ξεκινήσει όταν πατηθεί ένα πλήκτρο πχ το «διάστημα»
 Θα ξεκινήσει όταν πατήσουμε επάνω στο αντικείμενο
 Διαλέγω για κάθε αντικείμενο ένα τέτοιο πλακίδιο και από κάτω βάζω όλα τα άλλα πλακίδια εντολών.



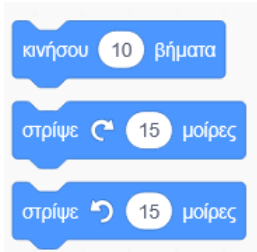
(Πορτοκαλί)



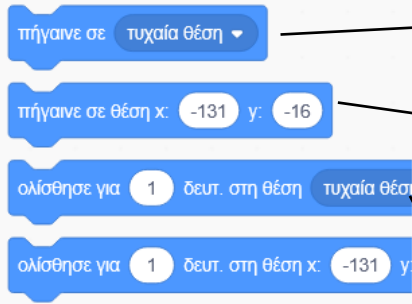
Όταν θέλουμε να περιμένει για λίγο το πρόγραμμα πχ για 1 δευτερόλεπτο. Προσοχή αν θέλουμε λιγότερο γράφουμε 0.4 με τελεία!!!
 Αν θέλουμε κάποιες εντολές να επαναληφθούν πολλές φορές τις βάζουμε μέσα σε ένα «επανάλαβε» και γράφουμε πόσες φορές θα γίνει η επανάληψη.
 Αν θέλουμε κάποιες εντολές να επαναλαμβάνονται για πάντα. τις βάζουμε μέσα σε ένα «για πάντα».



Εδώ θα βρείτε τις εντολές για να κινηθεί το αντικείμενο που έχετε επιλέξει.



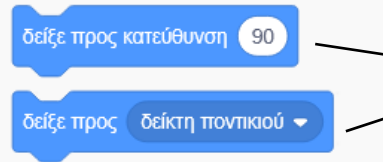
Για να κινηθεί και να στρίψει.
 Μέσα στο λευκό κύκλο μπορείτε να γράψετε ότι αριθμό θέλετε. Προσοχή να είναι μέσα στα όρια της οθόνης.



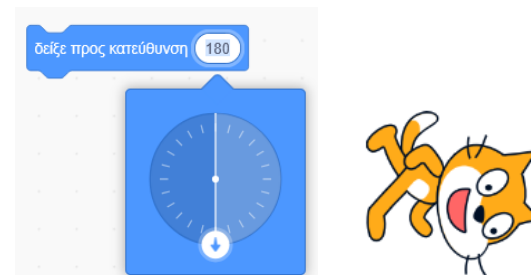
«Πήγαινε σε τυχαία θέση» θα πάει αμέσως σε κάποια θέση, που δεν την ορίζετε εσείς.

«Πήγαινε στη θέση x: -131 y: -16» θα πάει στην συγκεκριμένη θέση. Καλό είναι να έχετε τοποθετήσει το αντικείμενο σε αυτήν την θέση όταν σύρετε το πλακίδιο στο πρόγραμμα, γιατί θα την έχει έτοιμη και δεν θα χρειαστεί να γράψετε τους αριθμούς εσείς.

«Ολίσθησε για 1 δευτ σε τυχαία θέση» θα πάει σιγά-σιγά σε κάποια τυχαία θέση και η κίνηση θα κρατήσει 1 δευτ.



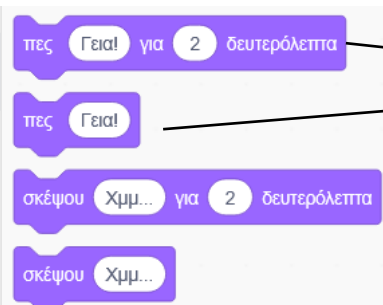
Θα γυρίσει το αντικείμενο προς μια κατεύθυνση, ή προς τα εκεί που είναι ο δείκτης του ποντικιού. Χρήσιμο αν έχει στρίψει το αντικείμενο για να το επαναφέρετε να «κοιτάει» εκεί που θέλετε.



Γυρίζει όλο το αντικείμενο, όχι μόνο το κεφάλι του.



Εδώ θα βρείτε εντολές για να κάνετε το αντικείμενο να φαίνεται σαν να περπατάει ή να φαίνεται σαν να λέει ότι θέλετε.



Θα εμφανιστεί για 2 δευτερόλεπτα το κείμενο που γράφετε πχ. Γεια!

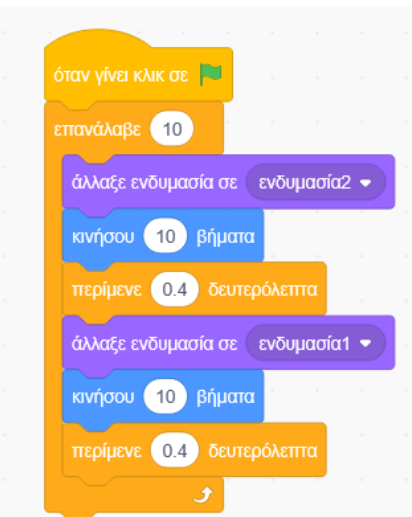
Θα εμφανίζεται για πάντα το κείμενο πχ. Γεια!



Σκέψου:



Πες:



Για να φαίνεται σαν να περπατάει ή να χορεύει το αντικείμενο, πρέπει να του αλλάξετε «φορεσιές» και να βάλετε ένα «περίμενε 0.4 δευτ» μετά από κάθε φορεσιά. Τον χρόνο τον αλλάζετε για να φαίνεται σαν να περπατάει πιο γρήγορα ή πιο αργά.

Το διπλανό πρόγραμμα κάνει τη γάτα να «περπατάει» για 100 βήματα, 10 τη φορά.

Αν δεν βάλετε το «κινήσου 10 βήματα», η γάτα θα κάνει τις κινήσεις αλλά σημειωτόν, δηλαδή στο ίδιο μέρος.

Κάποια αντικείμενα από την κατηγορία ΧΟΡΟΣ έχουν πολλές φορεσιές για να φαίνεται σαν να κάνουν χορευτικές φιγούρες. Εκεί θα αλλάξετε όλες τις ενδυμασίες.