

Σ' αυτή τη δραστηριότητα θα χρησιμοποιήσουμε τη δομή επανάληψης του Scratch για να σχεδιάσουμε βασικά γεωμετρικά σχήματα. Επίσης, θα χρησιμοποιήσουμε τη μετάδοση «μηνυμάτων» ώστε να σχεδιάζονται τα αντίστοιχα σχήματα όταν πατάμε πάνω στα «σχήματα- κουμπιά» που θα σχεδιάσουμε στην αριστερή περιοχή της σκηνής.

## Οι εντολές για το μαγικό ραβδί

The image shows a Scratch script for a 'Magic Wand' sprite. The script is divided into three main sections, each triggered by a click event:

- Circle:** When clicked, it sets the drawing direction to 90 degrees, erases the previous drawing, and then draws a circle with a radius of 9 pixels at the coordinates (-5, 9).
- Triangle:** When clicked, it sets the drawing direction to 30 degrees, erases the previous drawing, and then draws a triangle with a side length of 120 pixels at the coordinates (-5, 9).
- Square:** When clicked, it sets the drawing direction to 90 degrees, erases the previous drawing, and then draws a square with a side length of 100 pixels at the coordinates (-5, 9).

The stage on the right shows the 'Magic Wand' sprite and the three resulting shapes: a purple circle, a purple square, and a purple triangle. The sprite's properties are set to x: -5, y: 9, size: 100, and direction: 90.

## Οι εντολές για τον κύκλο

The script for drawing a circle consists of two blocks:

- When clicked on this object
- Send message: circle

## Οι εντολές για το τρίγωνο

The script for drawing a triangle consists of two blocks:

- When clicked on this object
- Send message: triangle

## Οι εντολές για το τετράγωνο

The script for drawing a square consists of two blocks:

- When clicked on this object
- Send message: square