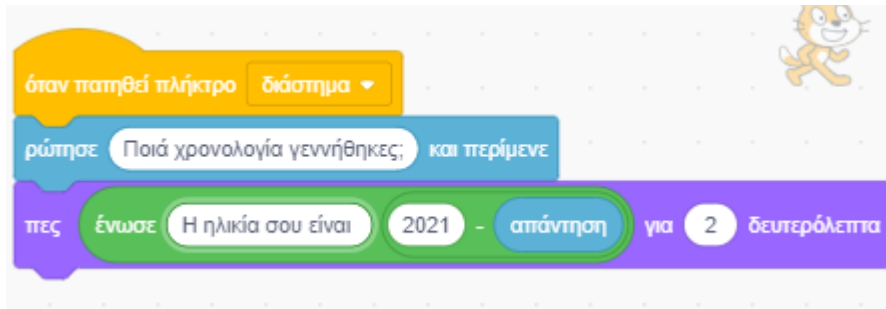


## Διάλογος του χρήστη με το περιβάλλον του Scratch

- Βάλε μια φιγούρα στο scratch
- Χρησιμοποίησε τα αντίστοιχα τουβλάκια από την κατηγορία **συμβάντα, αισθητήρες, όψεις και τελεστές** και γράψε το παρακάτω σενάριο για τη φιγούρα σου έτσι ώστε όταν πατάμε το πλήκτρο κενό, να ρωτάει τη χρονολογία γέννησης σου και να υπολογίζει μέσα στην εντολή πες την ηλικία σου.



Με τον ίδιο τρόπο:

1. Βάλε μια φιγούρα του scratch η οποία θα έχει το εξής σενάριο:
  - Όταν πατήσουμε το κάτω βέλος
  - Να μας ρωτάει «Δώσε μου ένα αριθμό να υπολογίσω τον κύβο του» και να υπολογίζει μέσα στην εντολή πες τον κύβο του αριθμού.
2. Βάλε μια φιγούρα του scratch η οποία θα έχει το εξής σενάριο:
  - Όταν πατήσουμε το αριστερό βέλος
  - Να μας ρωτάει «Δώσε μου την ακτίνα του κύκλου» και να υπολογίζει μέσα στην εντολή πες το εμβαδόν του κύκλου.
3. Βάλε μια φιγούρα του scratch η οποία θα έχει το εξής σενάριο:
  - Όταν πατήσουμε το κάτω βέλος
  - Να μας ρωτάει «Δώσε μου το μήκος της πλευράς» και να σχεδιάζει ένα τετράγωνο με το μήκος της πλευράς που έδωσε ο χρήστης.