

## Εκπαίδευση WeDo 2.0

### Μπλοκ προγραμματισμού


#### Μπλοκ ροής

	<p><b>Μπλοκ έναρξης</b> Όταν χρησιμοποιείται, τοποθετείται πάντα στην αρχή μιας συμβολοσειράς προγράμματος. Πατήστε το για να ξεκινήσετε τη συμβολοσειρά προγράμματος που έχετε γράψει.</p>
	<p><b>Έναρξη στο μπλοκ μηνυμάτων</b> Όταν χρησιμοποιείται, τοποθετείται πάντα στην αρχή μιας συμβολοσειράς προγράμματος. Θα περιμένει για το σωστό μήνυμα και στη συνέχεια θα ξεκινήσει τη συμβολοσειρά του προγράμματος που έχετε γράψει.</p>
	<p><b>Αποστολή μηνύματος</b> Στέλνει ένα μήνυμα στον καμβά προγραμματισμού. Κάθε μπλοκ Start On Message Block με το ίδιο μήνυμα θα ενεργοποιηθεί. Το μήνυμα μπορεί να έχει τη μορφή κειμένου ή αριθμών.</p>
	<p><b>Περιμένετε</b> Χρησιμοποιήστε αυτό το μπλοκ για να πείτε στο πρόγραμμα να περιμένει να συμβεί κάτι. Μπορεί να περιμένει για είσοδο από έναν αισθητήρα. Αυτό το μπλοκ απαιτεί πάντα είσοδο για να λειτουργήσει σωστά</p>
	<p><b>Επανάληψη μπλοκ</b> Χρησιμοποιήστε αυτό το μπλοκ για την επανάληψη ενεργειών. Τα μπλοκ που τοποθετούνται μέσα στο μπλοκ επανάληψης θα επαναλαμβάνονται σε βρόχο. Αυτό μπορεί επίσης να ονομάζεται «μπλοκ επανάληψης». Ο βρόχος μπορεί να επαναλαμβάνεται για πάντα, για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα ή μέχρι να συμβεί κάτι.</p>
	<p><b>Έναρξη στο μπλοκ πατήματος πλήκτρου</b> Όταν χρησιμοποιείται, τοποθετείται πάντα στην αρχή μιας συμβολοσειράς προγράμματος. Πατήστε το ή το σωστό γράμμα στο πληκτρολόγιο για να ξεκινήσετε τη συμβολοσειρά προγράμματος που έχετε γράψει. Όλες οι συμβολοσειρές προγραμμάτων με το ίδιο γράμμα θα ξεκινήσουν ταυτόχρονα. Για να αλλάξετε το γράμμα ενεργοποίησης, πατήστε παρατεταμένα το μπλοκ για να αποκτήσετε πρόσβαση στο πληκτρολόγιο.</p>


## Μπλοκ Κινητήρα

	<p><b>Μπλοκ Motor This Way</b> Ρυθμίζει τον κινητήρα να περιστρέφει τον άξονα προς την κατεύθυνση που φαίνεται και εκκινεί τον κινητήρα. Πατήστε το μπλοκ για να αλλάξετε γρήγορα την κατεύθυνση περιστροφής</p>
	<p><b>Motor That Way Block</b> Ρυθμίζει τον κινητήρα να περιστρέφει τον άξονα προς την κατεύθυνση που φαίνεται και εκκινεί τον κινητήρα. Πατήστε το μπλοκ για να αλλάξετε γρήγορα την κατεύθυνση περιστροφής</p>
	<p><b>Μπλοκ ισχύος κινητήρα</b> Ρυθμίζει την ισχύ του κινητήρα στο καθορισμένο επίπεδο και εκκινεί τον κινητήρα. Το επίπεδο μπορεί να ρυθμιστεί με αριθμητική είσοδο από 0 έως 10.</p>
	<p><b>Μοτέρ για μπλοκ</b> Εκκινεί τον κινητήρα για ένα επιλεγμένο χρονικό διάστημα που καθορίζεται σε δευτερόλεπτα. Το χρονικό διάστημα μπορεί να ρυθμιστεί με αριθμητική εισαγωγή, χρησιμοποιώντας ακέραιους ή δεκαδικούς αριθμούς.</p>
	<p><b>Μπλοκ απενεργοποίησης κινητήρα</b> Σταματά κάθε κίνηση του κινητήρα.</p>

## Μπλοκ LED





	<p><b>Μπλόκ φωτός</b> Ανάβει το LED στο Smarthub με ένα συγκεκριμένο χρώμα. Το χρώμα μπορεί να αλλάξει με μια αριθμητική εισαγωγή μεταξύ 0 και 10.</p>
---	--

## Μπλοκ Ήχου






	<p><b>Αναπαραγωγή Ήχου.</b> Παίζει έναν ήχο. Ο ήχος επιλέγεται από μια λίστα που είναι διαθέσιμη στο λογισμικό. Μπορείτε να επιλέξετε έναν ήχο χρησιμοποιώντας μια αριθμητική εισαγωγή. Επιλέξτε τον ήχο με τον αριθμό 0 για να αναπαράγετε έναν ήχο που έχετε ηχογραφήσει εσείς οι ίδιοι.</p>
---	--

## Μπλοκ οθόνης

	<p><b>Φόντο Οθόνης.</b> Χρησιμοποιήστε αυτό το μπλοκ για να εμφανίσετε μια εικόνα που έχει επιλεγεί από μια λίστα που είναι διαθέσιμη στο λογισμικό. Μπορείτε να ορίσετε μια εικόνα χρησιμοποιώντας μια αριθμητική εισαγωγή.</p>
	<p><b>Μπλοκ οθόνης</b> Χρησιμοποιήστε αυτό το μπλοκ για να ανοίξετε την περιοχή εμφάνισης στην οθόνη του λογισμικού. Στην περιοχή εμφάνισης θα εμφανιστούν αριθμοί ή κείμενο</p>
	<p><b>Προσθήκη στην οθόνη</b> Προσθέτει μια ποσότητα στον αριθμό που εμφανίζεται αυτή τη στιγμή στην οθόνη. Εισάγετε τον αριθμό που θέλετε να προσθέσετε. Πατήστε στο μπλοκ για να αλλάξετε τη μαθηματική πράξη.</p>
	<p><b>Αφαίρεση από την οθόνη.</b> Αφαιρεί μια ποσότητα από τον αριθμό που εμφανίζεται στην οθόνη. Εισάγετε τον αριθμό που θέλετε να αφαιρέσετε. Πατήστε στο μπλοκ για να αλλάξετε τη μαθηματική πράξη.</p>
	<p><b>Εμφάνιση πολλαπλασιασμού.</b> Πολλαπλασιάζει τον αριθμό που εμφανίζεται στην οθόνη με έναν καθορισμένο αριθμό. Εισάγετε τον αριθμό με τον οποίο θέλετε να πολλαπλασιάσετε. Πατήστε στο μπλοκ για να αλλάξετε τη μαθηματική πράξη.</p>

	<p><b>Εμφάνιση διαίρεσης.</b>          Διαιρεί τον αριθμό που εμφανίζεται στην οθόνη με έναν άλλο αριθμό. Εισάγετε τον αριθμό με τον οποίο θέλετε να διαιρέσετε. Πατήστε στο μπλοκ για να αλλάξετε τη μαθηματική πράξη.</p>
	<p><b>Οθόνη κλειστή</b>          Χρησιμοποιήστε αυτό το μπλοκ για να κλείσετε την περιοχή εμφάνισης στην οθόνη του λογισμικού. Πατήστε στο μπλοκ για να αλλάξετε το μέγεθος.</p>
	<p><b>Εμφάνιση μεσαίου μεγέθους</b>          Χρησιμοποιήστε αυτό το μπλοκ για να ρυθμίσετε την περιοχή προβολής σε μεσαίο μέγεθος. Πατήστε στο μπλοκ για να αλλάξετε το μέγεθος.</p>
	<p><b>Εμφάνιση πλήρους μεγέθους</b>          Χρησιμοποιήστε αυτό το μπλοκ για να ρυθμίσετε την περιοχή προβολής σε πλήρες μέγεθος. Πατήστε στο μπλοκ για να αλλάξετε το μέγεθος.</p>

## Εισαγωγή αριθμών και κειμένου

	<p><b>Αλλαγή αισθητήρα ήχου</b>          Εισάγει τη λειτουργία «αλλαγή στάθμης ήχου» του αισθητήρα ήχου ( από τη συσκευή ) σε ένα μπλοκ</p>
	<p><b>Εισαγωγή αριθμού</b>          Εισάγει μια αριθμητική τιμή σε ένα μπλοκ</p>
	<p><b>Εισαγωγή κειμένου</b>          Εισάγει μια τιμή κειμένου σε ένα μπλοκ.</p>
	<p><b>Είσοδος οθόνης</b>          Εισάγει την αριθμητική τιμή που εμφανίζεται στην περιοχή display σε ένα μπλοκ</p>
	<p><b>Τυχαία είσοδος</b>          Εισάγει μια τυχαία τιμή σε ένα μπλοκ. Το εύρος των αριθμών καθορίζεται από το μπλοκ στο οποίο συνδέεται.</p>

## Εισαγωγή Αισθητήρων

	<p><b>Οποιαδήποτε αλλαγή απόστασης</b> Εισάγει τη λειτουργία αισθητήρα κίνησης "Οποιαδήποτε αλλαγή απόστασης" σε ένα μπλοκ.</p>
	<p><b>Αλλαγή απόστασης πιο κοντά.</b> Εισάγει τη λειτουργία αισθητήρα κίνησης «μείωση της απόστασης μεταξύ του αισθητήρα και ενός αντικειμένου» σε ένα μπλοκ.</p>
	<p><b>Αλλαγή απόστασης περαιτέρω.</b> Εισάγεται η λειτουργία αισθητήρα κίνησης «αύξηση της απόστασης μεταξύ του αισθητήρα και ενός αντικειμένου» σε ένα μπλοκ.</p>
	<p><b>Κούνημα</b> Εισάγει τη λειτουργία αισθητήρα κλίσης «shake» σε ένα μπλοκ</p>
	<p><b>Κλίση προς τα κάτω</b> Εισάγει τη λειτουργία αισθητήρα κλίσης «titl down» σε ένα μπλοκ</p>
	<p><b>Κλίση προς τα πάνω</b> Εισάγει τη λειτουργία αισθητήρα κλίσης «titl up « σε ένα μπλοκ.</p>
	<p><b>Titl that way</b> Εισάγει τη λειτουργία αισθητήρα κλίσης «titl that way» σε ένα μπλοκ</p>
	<p><b>Titl this way</b> Εισάγει τη λειτουργία αισθητήρα κλίσης "title thiw way" σε ένα μπλοκ</p>
	<p><b>Αισθητήρας κλίσης χωρίς κλίση</b> Εισάγει τη λειτουργία αισθητήρα κλίσης « χωρίς» ή οριζόντια θέση σε ένα μπλοκ</p>
	<p><b>Είσοδος αισθητήρα απόστασης</b> Εισάγει την τιμή που ανιχνεύεται από τον αισθητήρα κίνησης ( από 0 εως 10) σε ένα μπλοκ</p>