

Λίγα Λόγια για την Πένα:

Το Scratch μας δίνει τη δυνατότητα να σχεδιάζουμε στην οθόνη, την πορεία που ακολουθεί μία μορφή κατά την κίνηση της.



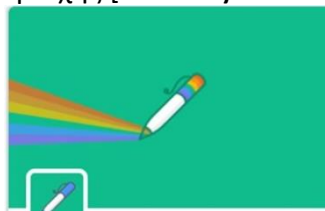
Για να **σχεδιάσουμε**, αρκεί να δώσουμε πρώτα την εντολή και μετά να κινήσουμε τη μορφή κατάλληλα ώστε να σχεδιάσει αυτό που θέλουμε.

Οι εντολές για τη σχεδίαση βρίσκονται σε μία ξεχωριστή παλέτα εντολών, την οποία (σε αντίθεση με τις προηγούμενες που είδαμε και ήταν άμεσα διαθέσιμες), πρέπει πρώτα να ενεργοποιήσουμε.

Για να προσθέσουμε μία επιπλέον παλέτα εντολών χρησιμοποιούμε το κουμπί «Προσθήκη Επέκτασης»



που βρίσκεται στο κάτω μέρος της περιοχής [Παλέτες Εντολών]. Στο παράθυρο που



Πένα
Σχεδίασε με τα αντικείμενά σου.

εμφανίζεται, επιλέγουμε την επέκταση [Πένα]

και πλέον στην περιοχή

[Παλέτες Εντολών] έχουμε διαθέσιμη και την παλέτα εντολών



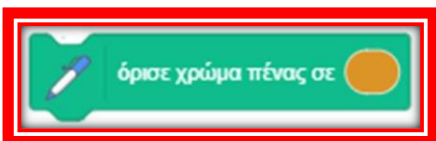
Με την εντολή **σταματάμε** τη σχεδίαση από τη μορφή μας.

Αν θέλουμε να **καθαρίσουμε** από την οθόνη από τα σχέδια που έχουν δημιουργηθεί μέχρι εκείνη τη στιγμή

χρησιμοποιούμε την εντολή



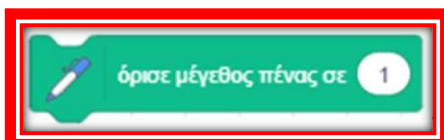
Για να ορίσουμε το είδος της πέννας αρχικά στο έργο μας χρησιμοποιούμε τις εντολές

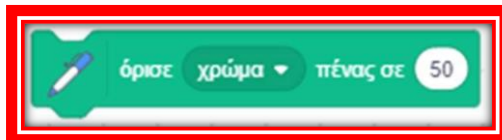


για το **χρώμα** της πέννας και

για το

μέγεθος της.





Ειδικά η εντολή

μας επιτρέπει εκτός από το χρώμα να

ελέγξουμε και τον **κορεσμό, τη φωτεινότητα και τη διαφάνεια της πέννας.**

Στη συνέχεια μπορούμε να μεταβάλλουμε αυτές τις τιμές μέσα στον κώδικα μας με τις εντολές

