

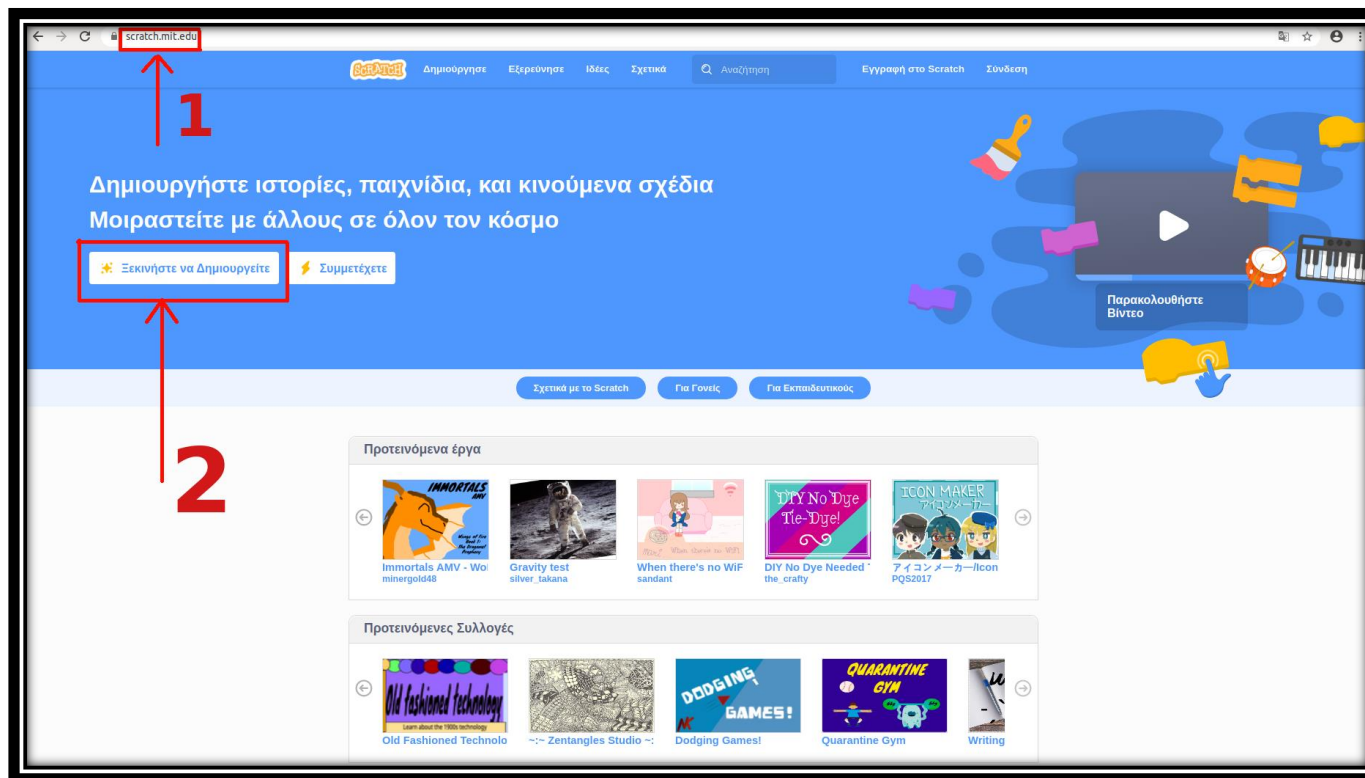
Γνωρίζουμε το Scratch (μέρος Α)

Σε αυτό το μάθημα γίνεται μια πρώτη **γνωριμία** με το εκπαιδευτικό λογισμικό **Scratch**.

Ακολουθήστε τις οδηγίες και **καλή διασκέδαση!!**

Για την πρώτη επαφή με το Scratch, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

1. Μπείτε στην ιστοσελίδα <https://scratch.mit.edu/>
2. Κάντε κλικ στην επιλογή **Ξεκινήστε να Δημιουργείτε**



Στη συνέχεια θα **εμφανιστεί** η παρακάτω πλατφόρμα με τις εξής λειτουργίες:

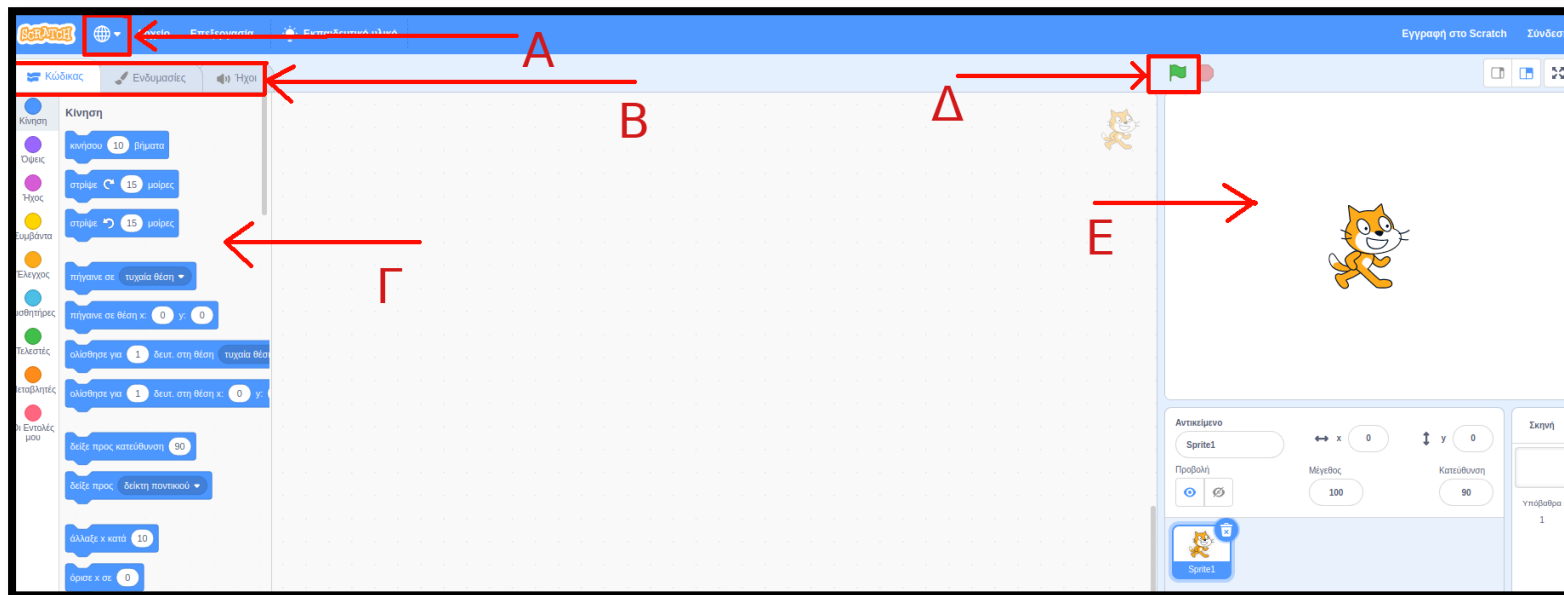
A. Η **Γλώσσα** που χρησιμοποιεί η διεπαφή (μπορούμε να επιλέξουμε όποια θέλουμε από τη λίστα).

B. Οι **καρτέλες**: Κώδικας, Ενδυμασίες, Ήχοι.

Γ. Η λίστα με τις **εντολές** (καρτέλα Κώδικας).

Δ. Η **πράσινη σημαία** (στο παράδειγμα που ακολουθεί, πατώντας την ξεκινάει ο χαρακτήρας μας να εκτελεί τις εντολές που του έχουμε δώσει).

E. Η **περιοχή** που **δρα** ο χαρακτήρας μας (η γάτα στο συγκεκριμένο παράδειγμα).

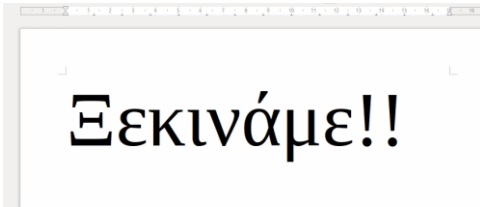


Στο παρακάτω παράδειγμα φαίνεται πώς ο χρήστης της εφαρμογής **συνδυάζει** την

όταν γίνει κλικ σε 

με την **εντολή**

πες **Γεια!** για **2** δευτερόλεπτα

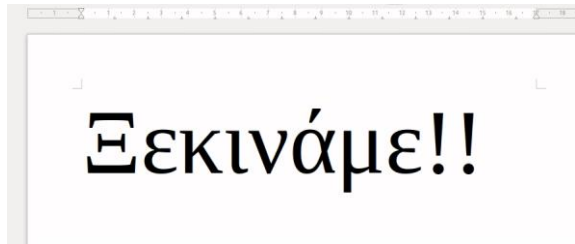


1.gif



Στη συνέχεια, όταν κάνει **κλικ** στο κουμπί με την

ξεκινάει ο χαρακτήρας μας (η γάτα) να **εκτελεί** τις **εντολές** που δώσαμε:



2.gif