

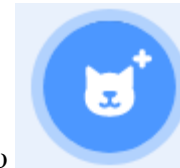
## Γνωρίζουμε το Scratch (μέρος Β)

Σε αυτήν την ενότητα θα γνωρίσουμε ορισμένες ακόμα λειτουργίες του **Scratch**!

Στο παρακάτω **παράδειγμα**, ο προγραμματιστής αξιοποιεί **δύο χαρακτήρες**, τις **εντολές**



καθώς και τις λειτουργίες **εισαγωγής νέου χαρακτήρα**/αντικειμένου





και **εισαγωγής υποβάθρου**



**Δείτε το παράδειγμα** που ακολουθεί και ακολουθήστε τα εξής βήματα:

1. **Μπείτε** στο [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)
2. **Εισάγετε** και **δεύτερο χαρακτήρα** στο Scratch. **Να θυμάστε** ότι ο κάθε χαρακτήρας έχει τη δική του περιοχή εντολών!
3. **Εισάγετε** κάποιο **υπόβαθρο** στο σκηνικό.

4. Μόλις γίνει κλικ στο  ο πρώτος χαρακτήρας θα **αναφέρει** μια φράση για 2 δευτερόλεπτα.

5. Επίσης, μόλις γίνει κλικ στο  ο δεύτερος χαρακτήρας θα **περιμένει** για 2 δευτερόλεπτα και στη συνέχεια θα **αναφέρει** και εκείνος μια φράση για 2 δευτερόλεπτα.

### **Το παράδειγμα**

**3 περιμένε\_δευτερόλεπτα.gif**

