

ΑΡΧΙΚΑ ΒΗΜΑΤΑ ΣΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΤΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ → SCRATCH



ΚΑΡΤΕΛΕΣ ΕΝΤΟΛΩΝ
 ΟΙ ΕΝΤΟΛΕΣ
 ΧΩΡΙΖΟΝΤΑΙ ΣΕ
 ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ, ΚΑΙ ΚΑΘΕ
 ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΧΕΙ ΑΛΛΟ
 ΧΡΩΜΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΤΙΣ
 ΒΡΙΣΚΟΥΜΕ ΕΥΚΟΛΑ.



Οι εντολές και τα σενάρια

Για να δημιουργήσω ένα σενάριο για ένα αντικείμενο ή ένα σκηνικό, πρέπει πρώτα να επιλέξω το αντικείμενο ή το σκηνικό. Στη συνέχεια πηγαίνω στην καρτέλα «Σενάρια» και εκεί εισάγω τις εντολές που θα εκτελέσει ένα αντικείμενο.



Καρτέλα
 «Σενάρια»

Πράσινη Σημαία

Η πράσινη σημαία δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να την πατήσει και να εκκινήσει ένα ή περισσότερα σενάρια και πιο συγκεκριμένα ξεκινάει αυτά τα σενάρια που ως πρώτη εντολή έχουν την εντολή



Έτσι μπορώ ταυτόχρονα να ξεκινήσω πολλά σενάρια ενός ή περισσότερων αντικειμένων και υποβιβθρών

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ _ΓΕΩΜΕΤΡΙΚΑ ΣΧΗΜΑΤΑ

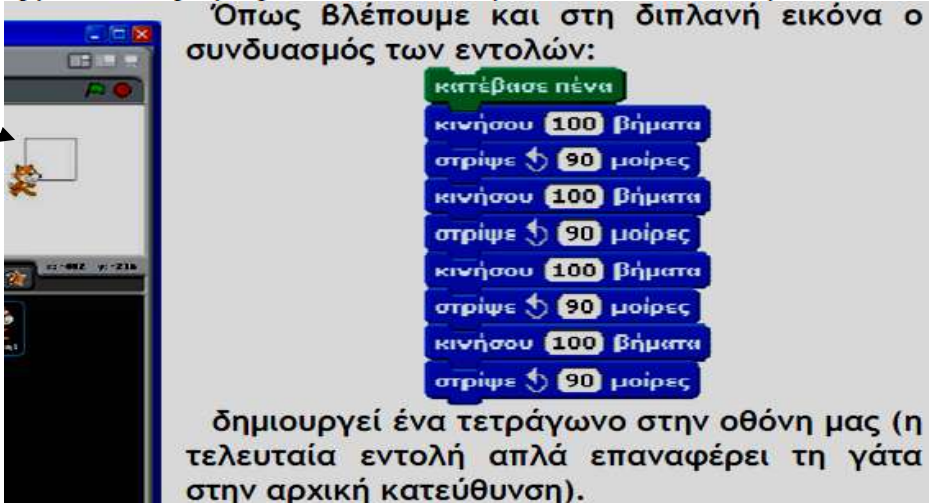
ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ

- **κινήσου 10 βήματα**: Με την εκτέλεση της εντολής αυτής η γάτα προχωράει μπροστά τόσα βήματα όσα έχουμε ορίσει (στο συγκεκριμένο παράδειγμα 10). Για να κινηθεί η γάτα προς τα πίσω αρκεί να εισάγουμε έναν αρνητικό αριθμό, π.χ.
κινήσου -50 βήματα
- **στρίψε ↻ 15 μοίρες**: Η γάτα στρίβει προς τα δεξιά τόσες μοίρες όσες έχουμε ορίσει (στο παράδειγμα 15).
- **στρίψε ↺ 60 μοίρες**: Η γάτα στρίβει προς τα αριστερά τόσες μοίρες όσες έχουμε ορίσει (στην περίπτωση μας 60).
- **κατέβασε πένα**: Δίνει εντολή στη γάτα να αφήνει ίχνος από κάθε σημείο της οθόνης που περνάει. Αν δεν έχουμε δώσει στην αρχή αυτή την εντολή, η γάτα μετακινείται με τις κα-

τάλληλες εντολές στην οθόνη, χωρίς να σχεδιάζει τίποτε.

- **σηκώσε πένα**: Δίνει εντολή στη γάτα να σταματήσει να αφήνει ίχνος καθώς προχωράει.
- **καθάρισε**: Σβήνει τα σχέδια που έχουμε δημιουργήσει στη σκηνή
- **πήγαινε στο x: 0 y: 0**: Μεταφέρει τη γάτα στο κέντρο της σκηνής
- **δείξε στην κατεύθυνση 90**: Στρέφει τη γάτα προς την αρχική κατεύθυνση (προς τα δεξιά).

Όπως βλέπουμε και στη διπλανή εικόνα ο συνδυασμός των εντολών:



- **κατέβασε πένα**
- **κινήσου 100 βήματα**
- **στρίψε ↻ 90 μοίρες**
- **κινήσου 100 βήματα**
- **στρίψε ↺ 90 μοίρες**
- **κινήσου 100 βήματα**
- **στρίψε ↻ 90 μοίρες**
- **κινήσου 100 βήματα**
- **στρίψε ↺ 90 μοίρες**

δημιουργεί ένα τετράγωνο στην οθόνη μας (η τελευταία εντολή απλά επαναφέρει τη γάτα στην αρχική κατεύθυνση).