

# LEGO® Education WeDo 2.0 Programming Blocks

## Τουβλάκια Ροής



### Ξεκίνημα (Start)

Πάντα μπαίνει στην αρχή μιας ακολουθίας προγραμματισμού. Το πατάς για να ξεκινήσεις την ακολουθία.



### Ξεκίνημα με μήνυμα

Όταν το χρησιμοποιείς, το βάζεις στην αρχή μιας ακολουθίας.

Θα περιμένει για το σωστό μήνυμα πριν ξεκινήσει την ακολουθία προγραμματισμού.



### Αποστολή μηνύματος

Στέλνει μήνυμα στον Πίνακα με τις επιλογές Προγραμματισμού. Κάθε τουβλάκι **Ξεκίνημα με μήνυμα** που έχει το ίδιο μήνυμα με αυτό θα ενεργοποιηθεί. Το μήνυμα μπορεί να είναι κείμενο ή αριθμοί.



### Αναμονή

Το χρησιμοποιείς για να πεις στο πρόγραμμα να περιμένει για κάτι που θα συμβεί. Μπορεί να περιμένει για κάποιο χρονικό διάστημα ή για εισαγωγή δεδομένων από κάποιο αισθητήρα. Χρειάζεται πάντα κάποια εισαγωγή εντολής για να δουλέψει σωστά.



### Επανάληψη

Επανάληψη πράξεων. Τα τουβλάκια που μπαίνουν μέσα σε αυτό θα δημιουργούν μία επαναλαμβανόμενη ακολουθία. Μπορεί να ονομαστεί και τουβλάκι ακολουθίας. Η ακολουθία μπορεί να επαναλαμβάνεται επ'αόριστον, για κάποιο διάστημα ή μέχρι να συμβεί κάτι.



### Ξεκίνημα με πάτημα κουμπιού

Μπαίνει στην αρχή μια ακολουθίας. Πατάς σε αυτό ή στο σωστό γράμμα στο πληκτρολόγιο για να ξεκινήσει η ακολουθία. Όλες οι ακολουθίες με το ίδιο γράμμα θα ξεκινήσουν ταυτόχρονα. Για να αλλάξεις το γράμμα ενεργοποίησης, πάτησε για ώρα στο τουβλάκι για να αποκτήσεις πρόσβαση στο πληκτρολόγιο.

## Τουβλάκια Κίνησης



### Κίνηση προς τα αριστερά

Στρέφει τον άξονα προς την κατεύθυνση αυτή και ξεκινάει την κίνηση. Χτύπα το τουβλάκι με γρήγορη κίνηση για να αλλάξει τη διεύθυνση περιστροφής.



### Κίνηση προς τα δεξιά

Στρέφει τον άξονα προς την κατεύθυνση αυτή και ξεκινάει την κίνηση. Χτύπα το τουβλάκι με γρήγορη κίνηση για να αλλάξει τη διεύθυνση περιστροφής.



### Ισχύς κίνησης

Θέτει την ισχύ στο καθορισμένο επίπεδο και ξεκινά την κίνηση. Το επίπεδο μπορεί να οριστεί με εισαγωγή αριθμού από 0 έως 10.



### Κίνηση για ορισμένο χρόνο

Θέτει σε κίνηση για ορισμένο χρόνο μετρημένο σε δευτερόλεπτα. Ο χρόνος μπορεί να οριστεί με εισαγωγή αριθμού ακέραιου ή δεκαδικού.



### Σταμάτημα

Σταματά κάθε κίνηση.

## LED Blocks



### Τουβλάκι φωτός

Φωτίζει το Led στο Smarthub με συγκεκριμένο χρώμα. Το χρώμα μπορεί να αλλάξει με εισαγωγή αριθμού από το 0 έως το 10.

## Τουβλάκια Ήχου



### Παίξε Ήχο

Παίζει έναν ήχο ο οποίος μπορεί να επιλεγεί από μια λίστα διαθέσιμη στο λογισμικό. Μπορείς να επιλέξεις έναν ήχο με εισαγωγή αριθμού. Διαλέγοντας το 0 μπορείς να παίξεις έναν ήχο που έχεις ηχογραφήσει.

# Display Blocks

## Εικόνα φόντου

Το χρησιμοποιείς για να προβάλλεις μια εικόνα που μπορείς να επιλέξεις από το λογισμικό. Η εικόνα μπορεί να οριστεί με εισαγωγή αριθμού.



### Προβολή/Οθόνη

Ανοίγει την περιοχή προβολής στην οθόνη του λογισμικού. Αριθμοί ή κείμενο θα εμφανιστούν στην περιοχή προβολής.



### Προσθήκη στην Οθόνη

Προσθέτει μια ποσότητα στο αριθμό που φαίνεται στην οθόνη. Βάλε τον αριθμό που θέλεις να προσθέσεις και χτύπα απαλά το τουβλάκι για να αλλάξεις τη μαθηματική πράξη.



### Αφαίρεση στην Οθόνη

Αφαιρεί μια ποσότητα από τον αριθμό που φαίνεται στην οθόνη. Βάλε τον αριθμό που θέλεις να αφαιρέσεις και χτύπα απαλά το τουβλάκι για να αλλάξεις τη μαθηματική πράξη.



### Πολλαπλασιασμός στην Οθόνη

Πολλαπλασιάζει τον αριθμό που φαίνεται στην οθόνη με έναν συγκεκριμένο αριθμό. Βάλε τον αριθμό με τον οποίο θέλεις να πολλαπλασιάσεις και χτύπα απαλά το τουβλάκι για να αλλάξεις τη μαθηματική πράξη.



### Διαίρεση στην Οθόνη

Διαιρεί τον αριθμό που φαίνεται στην οθόνη με έναν άλλο αριθμό. Βάλε τον αριθμό με τον οποίο θέλεις να διαιρέσεις και χτύπα απαλά το τουβλάκι για να αλλάξεις τη μαθηματική πράξη.



### Κλείσιμο Οθόνης

Κλείνει την προβολή στην οθόνη του λογισμικού. Χτύπα απαλά του τουβλάκι για να αλλάξεις το μέγεθος.



### Οθόνη μεσαίου μεγέθους

Χτύπα απαλά του τουβλάκι για να αλλάξεις το μέγεθος.



### Πλήρης Οθόνη

Χτύπα απαλά το τουβλάκι για να αλλάξεις το μέγεθος της οθόνης.



## Εισαγωγείς δεδομένων για τους αισθητήρες κίνησης



### Μη αλλαγή απόστασης

Εισάγει την εντολή «Μη αλλαγή απόστασης» στον αισθητήρα κίνησης σε ένα τουβλάκι.



### Μείωση απόστασης

Εισάγει την εντολή «Μείωση απόστασης ανάμεσα στον αισθητήρα και ένα αντικείμενο» σε ένα τουβλάκι.

### Αύξηση απόστασης

Εισάγει την εντολή «Αύξηση απόστασης ανάμεσα στον αισθητήρα και ένα αντικείμενο» σε ένα τουβλάκι.



### Κίνηση πάνω - κάτω

Εισάγει την εντολή για κίνηση πάνω κάτω.



### Κίνηση προς τα κάτω

Εισάγει την εντολή για κίνηση προς τα κάτω.



### Κίνηση προς τα πάνω

Εισάγει την εντολή για κίνηση προς τα πάνω.



### Κίνηση προς μια κατεύθυνση

Εισάγει την εντολή για κίνηση προς την κατεύθυνση που δείχνει η εικόνα.



### Κίνηση προς μια κατεύθυνση

Εισάγει την εντολή για κίνηση προς την κατεύθυνση που δείχνει η εικόνα.



### Οριζόντια Θέση

Εισάγει την εντολή «Οριζόντια Θέση» για ένα τουβλάκι.



### Τιμή Απόστασης

Εισάγει την τιμή που θα ανιχνεύεται από τον Αισθητήρα Κίνησης (από το 0 έως το 10).



## Αριθμητικά Δεδομένα και Δεδομένα Κειμένου



### Αλλαγή επιπέδου ήχου

Εισάγει την εντολή «Αλλαγή επιπέδου ήχου» σε ένα τουβλάκι.



### Εισαγωγή Αριθμού

Εισάγει μια αριθμητική τιμή σε ένα τουβλάκι.



### Εισαγωγή Κειμένου

Εισάγει κείμενο σε ένα τουβλάκι.



### Εισαγωγή από Οθόνη

Εισάγει την αριθμητική τιμή που φαίνεται στην οθόνη σε ένα τουβλάκι.



### Εισαγωγή τυχαίας τιμής

Εισάγει μια τυχαία τιμή σε ένα τουβλάκι. Η σειρά των αριθμών καθορίζεται από το τουβλάκι με το οποίο συνδέεται.



### Σύννεφο κειμένου

Χρησιμοποίησε το σύννεφο κειμένου για να εισάγεις σχόλια στο πρόγραμμά σου. Δεν είναι τουβλάκι προγραμματισμού.