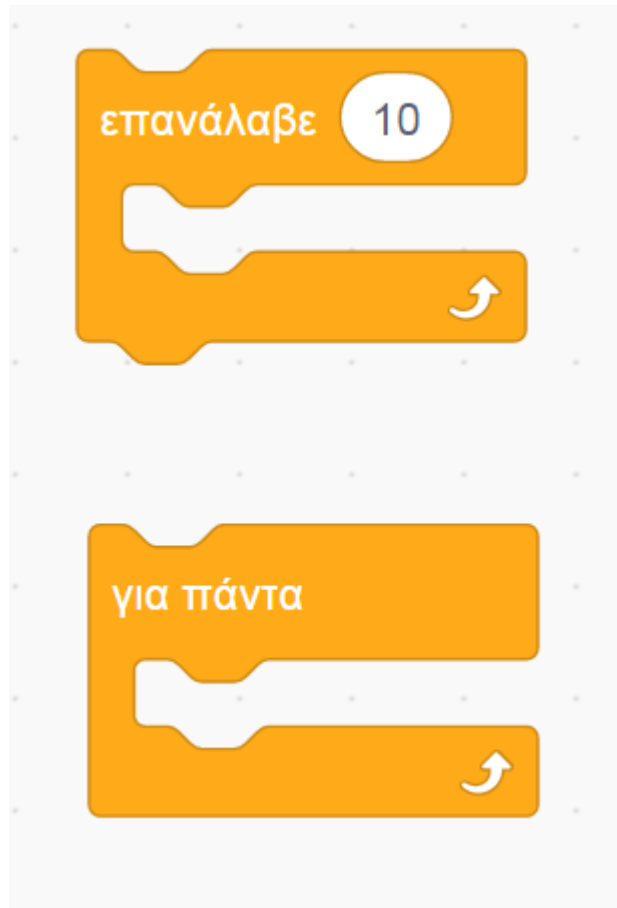


Επαναλήψεις στο SCRATCH

Μία από τις πιο βασικές δομές στον προγραμματισμό είναι η δομή επανάληψης. Η δομή αυτή μας δίνει την δυνατότητα να επαναλαμβάνουμε μία ή περισσότερες ενέργειες μας όπως π.χ. στις περιπτώσεις:

1. Επανάλαβε 5 φορές την κίνηση του ήρωα
2. Επανάλαβε 5 φορές να διαβάζεις έναν αριθμό και να τον προσθέτεις σε ένα άθροισμα
3. Επανάλαβε 6 φορές τον πολ/σμό ενός αριθμού με τον εαυτό του (έκτη δύναμη του αριθμού) κ.α.

Επανάληψη χωρίς συνθήκη



Επανάληψη με συνθήκη

