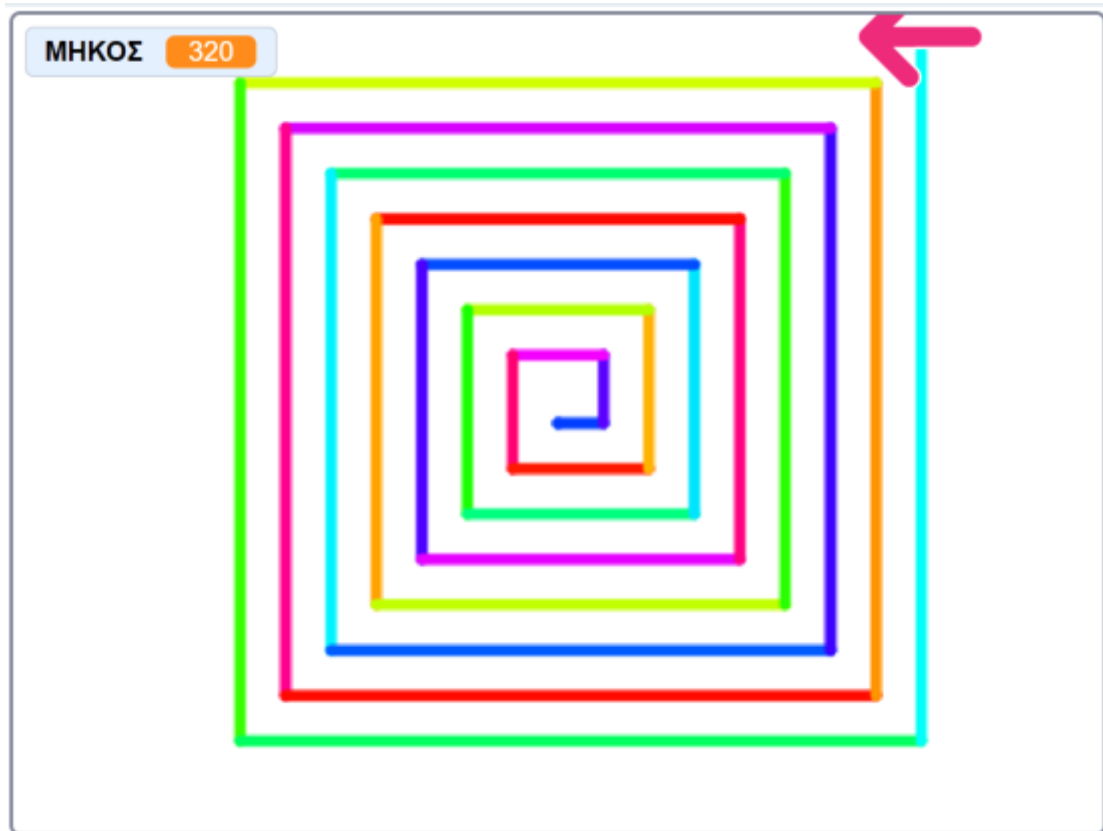


Δημιουργία σπείρας στο Scratch



Πώς σχεδιάζουμε την παραπάνω σπείρα;

- Παρατηρούμε ότι το σχήμα ξεκινά από το κέντρο.
 - Πρώτα σχεδιάζουμε μια οριζόντια γραμμή με μήκος 20.
 - Μετά στρίβουμε αριστερά 90° και σχεδιάζουμε μια γραμμή με μήκος 30.
 - Μετά στρίβουμε αριστερά 90° και σχεδιάζουμε μια γραμμή με μήκος 40.
 - Και αυτό συνεχίζεται για όσο θέλουμε
-
- Το μήκος της πλευράς συνέχεια αυξάνεται κατά 10.
 - Άρα για να θυμόμαστε το μήκος της πλευράς χρειαζόμαστε μια ΜΕΤΑΒΛΗΤΗ.
 - Φτιάχνουμε μια νέα μεταβλητή με όνομα ΜΗΚΟΣ .
 - Η μεταβλητή ΜΗΚΟΣ έχει αρχική τιμή 20 και αυξάνεται κατά 10 σε κάθε επανάληψη.

όταν γίνει κλικ σε 

πήγαινε σε θέση x: 0 y: 0

δείξε προς κατεύθυνση 90



καθάρισε όλα



κατέβασε πένα



όρισε μέγεθος πέννας σε 5

όρισε ΜΗΚΟΣ σε 20

επανάλαβε 40

κινήσου ΜΗΚΟΣ βήματα

στρίψε 90 μοίρες

άλλαξε ΜΗΚΟΣ κατά 10

άλλαξε χρώμα πέννας κατά 10

