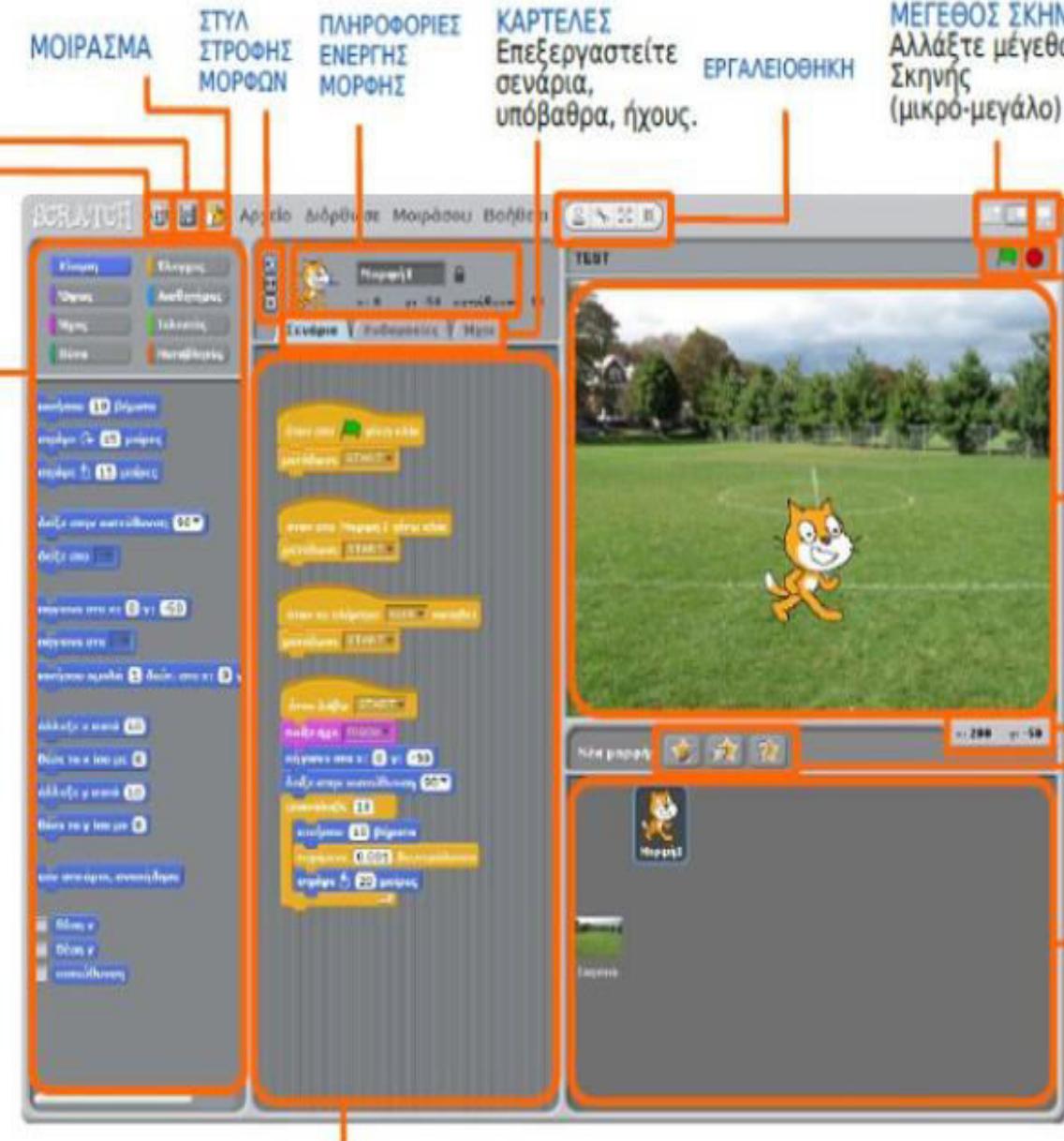


Παρουσίαση  
Περιβάλλοντος του  
**Scratch**

**ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ  
ΓΛΩΣΣΑ**  
**ΠΑΛΕΤΑ ΕΝΤΟΛΩΝ**  
Εντολές προγραμματισμού των μορφών σας.



**ΠΕΡΙΟΧΗ ΣΕΝΑΡΙΩΝ**  
Εδώ σέρνετε εντολές, τις συνενώνετε και φτιάχνετε σενάρια.

**ΠΡΟΒΟΛΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ**  
Παρουσιάζετε το έργο σας.

**ΠΡΑΣΙΝΗ ΣΗΜΑΙΑ**  
Εκκινείτε τα σενάρια σας.

**ΣΤΟΠ**  
Σταματάτε όλα τα σενάρια.

**ΣΚΗΝΗ**  
Εδώ ζωντανεύουν οι δημιουργίες σας.

**ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ ΠΟΝΤΙΚΙΟΥ**  
Βλέπετε τη θέση x, y του ποντικιού μέσα στη Σκηνή.

**ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΝΕΩΝ ΜΟΡΦΩΝ**  
Δημιουργήστε μια νέα μορφή για το έργο σας.

**ΛΙΣΤΑ ΤΩΝ ΜΟΡΦΩΝ**  
Μικρογραφίες των μορφών σας.  
Για επεξεργασία, επιλέξτε κάποια.

# Σκηνή

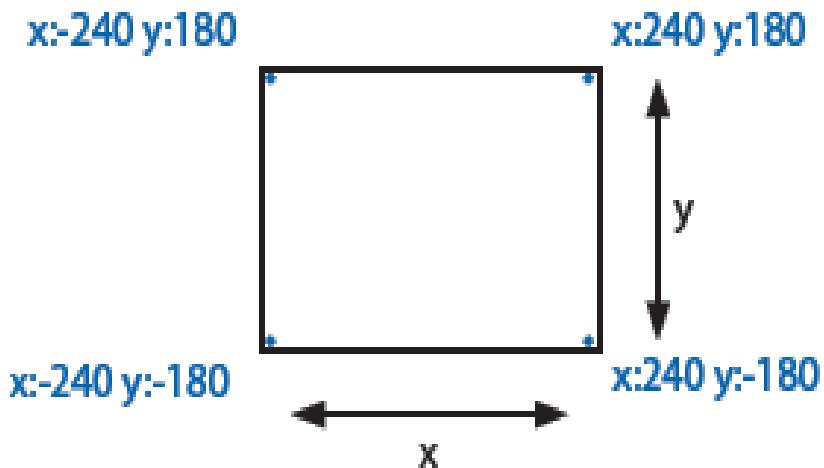


Η σκηνή είναι ο χώρος, που εκτυλίσσονται οι ιστορίες, τα παιχνίδια σου και τα animations.

Τα αντικείμενα κινούνται και αλληλεπιδρούν το ένα με το άλλο στη σκηνή.

# Σκηνή

- Στη μέση της σκηνής υπάρχει η τιμή του x, που είναι 0, και η τιμή του y, που είναι επίσης 0.



Για να βρεις την θέση x- y στη σκηνή, κούνησε το ποντίκι και δες κάτω από τη σκηνή, στα δεξιά.

Π.χ.

mouse xi: 80  
mouse yi: -25

# Εισαγωγή νέων αντικειμένων



Ζωγραφίζεις το δικό σου κουστούμι του νέου sprite χρησιμοποιώντας το **Paint Editor**.



Επιλέγεις ένα κουστούμι για το νέο sprite- ή εισάγεις ένα από αυτά που υπάρχουν στον υπολογιστή σου.



Παίρνεις ένα sprite έκπληξη.

# Γραμμή εργαλείων



- **Βέλος:** Τρόπος μαρκαρίσματος και μεταφοράς των αντικειμένων και των τουβλακίων.
- **Αντιγραφή:** Αντιγραφή αντικειμένου, κουστουμιών, ήχων, τουβλακίων και ενεργειών.
- **Διαγραφή:** Διαγραφή αντικειμένου, κουστουμιών, ήχων, τουβλακίων και ενεργειών.
- **Μεγέθυνση:** Κάνει τα αντικείμενα μεγαλύτερα.
- **Σμίκρυνση:** Κάνει τα αντικείμενα μικρότερα.

# Ετικέτες



Επιλέξτε τις καρτέλες για να διαμορφώσετε τις ενέργειες, τα κουστούμια και τους ήχους.

# Χώρος ενεργειών



- Δημιουργίες ενέργειες (Scripts) τοποθετώντας μαζί του βλάκια.

# Λίστα αντικειμένου



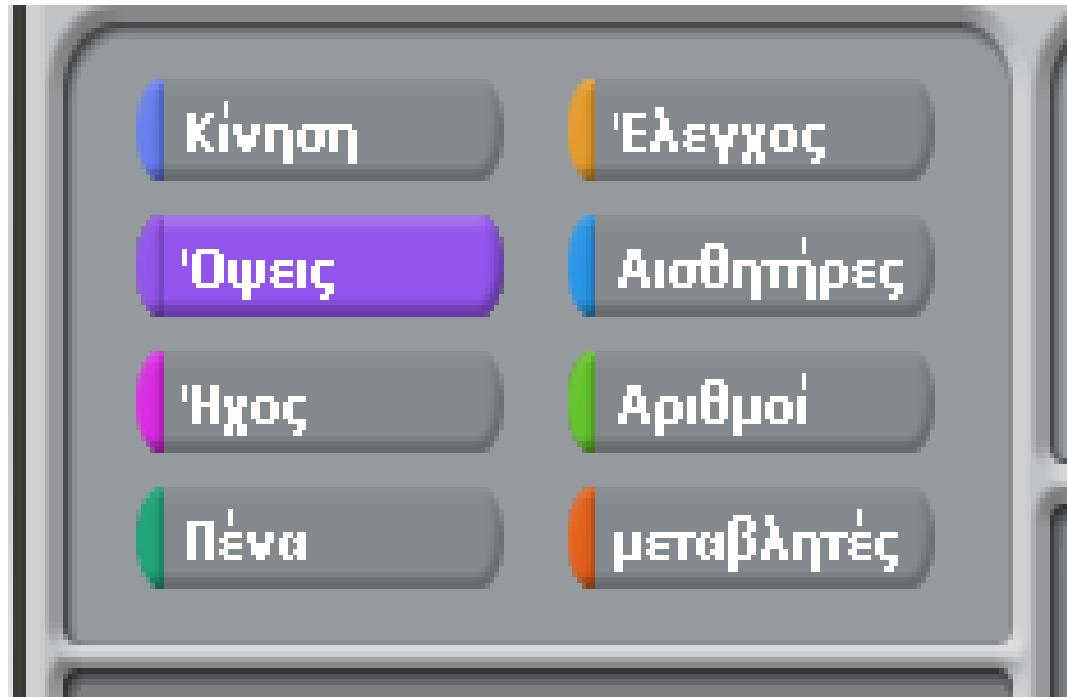
Ένα αντικείμενο έχει:

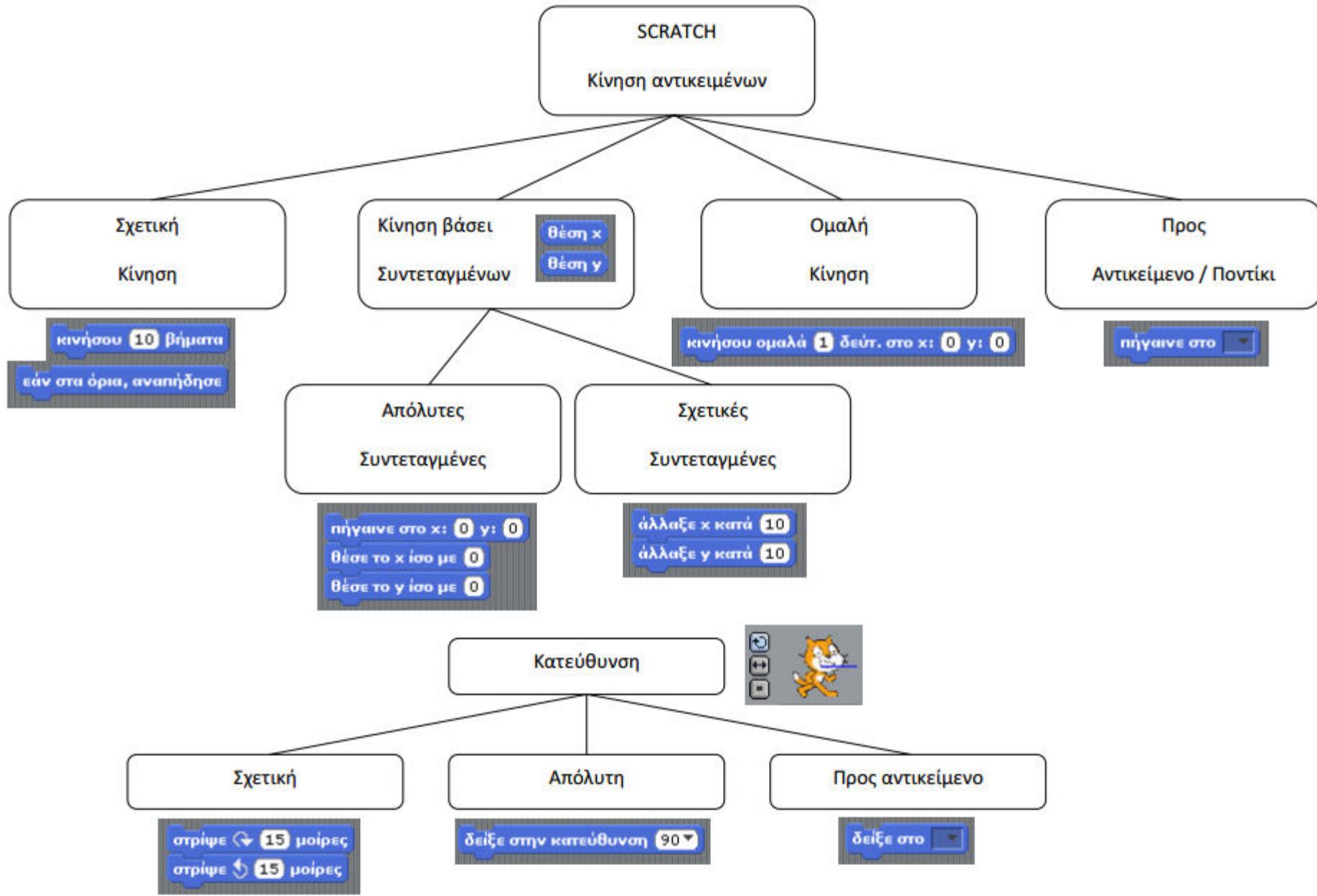
- Κουστούμια
- Συμπεριφορά

# Παλέτα με δομικά στοιχεία



# Κατηγορίες





# Tutorials στο scratch

- παιχνίδι γνώσεων - Μεταβλητές
- παιχνίδι ερωτήσεων - Δομή επιλογής
- η εντολή "επανάλαβε"
- Αριθμομηχανή