

Γενική Μορφή Κώδικα Κλάσης

Όλες οι Κλάσεις που χρησιμοποιούμε στο Greenfoot (βασικά οι Μορφές μας),
έχουν την παρακάτω γενική δομή:

```
import greenfoot.*;
```

← Κεφαλίδα (πάντα πάνω-πάνω)

```
public class Frog extends Actor
```

← Αρχή Κώδικα (εδώ για την κλάση **Frog**)

```
{
```

```
    public void act()
```

← Βασική συνάρτηση εκτέλεσης [act()], Αρχή

```
    {
```

Εδώ μέσα μπαίνει όλος ο κώδικάς μας.

Ότι μπει εδώ, εκτελείται αυτόματα και συνεχώς.

```
    }
```

← Βασική συνάρτηση εκτέλεσης [act()], Τέλος

```
}
```

← Τέλος Κώδικα (εδώ για την κλάση **Frog**)