



- 1) Με την εντολή **Δείξε**
- 2) Με τις εντολές **Δείξε 3 + 2, Δείξε 3 - 2, Δείξε 3 * 2, Δείξε 3 / 2, Δείξε δύναμη 3 2**
- 3) Με την εντολή **Ανακοίνωση**
- 4) Με την εντολή **Ανακοίνωση** “τηνλέξη
- 5) Με την εντολή **Ανακοίνωση** [την πρόταση που θέλουμε να εμφανίσουμε]
- 6) Με την εντολή **Ανακοίνωση** :όνομαμεταβλητής
- 7) Με την εντολή **Ανακοίνωση** 5 + 12
- 8) Με την εντολή **Ανακοίνωση (φρ** [την πρόταση] 5 + 12 “τηνλέξη :όνομαμεταβλητής)
- 9) Με την εντολή **Ερώτηση**
- 10) Η θέση μνήμης **Απάντηση** περιέχει την απάντηση του χρήστη στην ερώτηση που του θέσαμε.
- 11) Με την εντολή **Κάνε** “όνομαμεταβλητής τιμήμεταβλητής
- 12) Με την εντολή **Κάνε** “όνομαμεταβλητής **τυχαίο** 100
- 13) Με την εντολή **Κάνε** “όνομαμεταβλητής :όνομαμεταβλητής + ποσόαύξησης
- 14) Με την εντολή **Κάνε** “όνομαμεταβλητής “οποιαδήποτελέξη
- 15) Με την εντολή **Κάνε** “όνομαμεταβλητής [την πρόταση που θέλουμε]
- 16) Γράφουμε στην λευκή περιοχή **για** ονομαπρογραμματος
.....ΤΙΣ ΕΝΤΟΛΕΣ.....
τέλος
- 17) Με την μόλις δημιουργημένη νέα εντολή **ονομαπρογραμματος** στην γκρι περιοχή.
- 18) Με το πλήκτρο  στην γραμμή εργαλείων και του δίνουμε όνομα(πχ. **χελώνα1**).
- 19) Με την εντολή **σγκ.**
- 20) Με την εντολή **στα.**
- 21) Με την εντολή **μπ 50.**
- 22) Με την εντολή **πι 50.**
- 23) Με την εντολή **δε 90.**
- 24) Με την εντολή **αρ 90.**
- 25) Με την εντολή **σβγ.**
- 26) Με την εντολή **θέσεχρώμα** (πχ. θεσεχρώμα 105 ή θέσεχρώμα “μπλε). Κάθε χρώμα έχει έναν κωδικό αριθμό, οπότε χρησιμοποιείται είτε το όνομά του είτε ο κωδικός του.
- 27) Με την εντολή **γέμισε**, αρκεί να έχει τοποθετηθεί η χελώνα στο εσωτερικό της κλειστής περιοχής.
- 28) Με το όνομά της κάθε μίας ακολουθούμενο από κόμμα και τις εντολές που την αφορούν. Πχ. **χελώνα1, μπ 100 δε 90 χελώνα2, μπ 50 αρ 90 χελώνα3, στα μπ 200**
- 29) Με την εντολή **χελώνα1, κοίταπρος** “χελώνα2
- 30) Με την εντολή **Επανάλαβε** (πχ. επανάλαβε 4 [μπ 100 δε 90])
- 31) Με την εντολή **ΑνΔιαφορετικά** συνθήκη [ομάδα εντολών 1] [ομάδα εντολών 2]
- 32) Με την συνθήκη **αγγίζει?** “χελώνα1 “χελώνα2
- 33) Με την συνθήκη **ανήκει?** :ονομαμεταβλητής [επιθυμητήτιμή1 επιθυμητήτιμή2]
- 34) Με την συνθήκη **ανήκει?** **απάντηση** [επιθυμητήτιμή1 επιθυμητήτιμή2] **ΠΡΟΣΟΧΗ** πρέπει οι απαντήσεις να είναι μονολεκτικές
- 35) Με την εντολή **συνεχώς** [ομάδα εντολών]
- 36) Με την εντολή **ΑρχικοποίησηΧρονιστή**
- 37) Η θέση μνήμης **χρονιστής** περιέχει την ποσότητα του χρόνου που πέρασε σε δέκατα του δευτερολέπτου.
- 38) Με την εντολή **χρονιστής / 10**
- 39) Με το πλήκτρο  στην γραμμή εργαλείων και του δίνουμε όνομα (πχ. **πλαίσιο1**).
- 40) Με την εντολή **πλαίσιο1, τυ** “μιαλέξη.
- 41) Με την εντολή **πλαίσιο1, τυ 5 + 12.**
- 42) Με την εντολή **πλαίσιο1, σβήσεκείμενο.**
- 43) Με το πλήκτρο  στην γραμμή εργαλείων και του δίνουμε όνομα(πχ. **μεταβολέας1**).
- 44) Όπως ακριβώς κάθε μεταβλητή. Μέσα σε διαδικασίες χρησιμοποιούμε τον μεταβολέα με το όνομα του (πχ. :μεταβολέας1) ως μεταβλητή. Η διαφορά του με τις άλλες μεταβλητές είναι ότι μετακινώντας τον δείκτη του αλλάζουμε τις τιμές του μεταβολέα, ενώ στις μεταβλητές πρέπει να χρησιμοποιούμε την εντολή **κάνε** για να αλλάξουμε τις τιμές τους.
- 45) Με το πλήκτρο  στην γραμμή εργαλείων και του δίνουμε όνομα(πχ. **κουμπί1**).
- 46) Δημιουργούμε διαδικασία με το ίδιο ακριβώς όνομα με αυτό του κουμπιού αλληλεπίδρασης, η οποία εκτελείται με κάθε πάτημα του κουμπιού αλληλεπίδρασης.
- 47) Με την εντολή **περίμενε** (πχ. περίμενε 1).
- 48) Με την εντολή **σταμάτησέμε.**