

- 1) Πως εμφανίζουμε μήνυμα στην γκρι περιοχή;
- 2) Πως εμφανίζουμε στην γκρι περιοχή το αποτέλεσμα των πράξεων: πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμός, διαίρεση και ύψωση σε δύναμη (πχ. μεταξύ των αριθμών 3 και 2);
- 3) Πως εμφανίζουμε μήνυμα σε παράθυρο;
- 4) Πως εμφανίζουμε σε παράθυρο μήνυμα μίας λέξης;
- 5) Πως εμφανίζουμε σε παράθυρο μήνυμα μίας πρότασης;
- 6) Πως εμφανίζουμε σε παράθυρο μήνυμα με την τιμή μίας μεταβλητής;
- 7) Πως εμφανίζουμε σε παράθυρο μήνυμα με το αποτέλεσμα μιας πράξης (πχ. 5+12);
- 8) Πως εμφανίζουμε σε παράθυρο μήνυμα που περιέχει στην σειρά πρόταση, πράξη, λέξη και την τιμή μίας μεταβλητής;
- 9) Πως εμφανίζουμε σε παράθυρο ερώτηση;
- 10) Πως λαμβάνουμε την απάντηση του χρήστη στην ερώτηση που του θέσαμε;
- 11) Πως δίνουμε αριθμητική τιμή σε μία μεταβλητή;
- 12) Πως δίνουμε τυχαία αριθμητική τιμή σε μία μεταβλητή, μέχρι κάποιον αριθμό πχ. 99;
- 13) Πως αυξάνεται η τιμή μίας μεταβλητής με αριθμητικό περιεχόμενο;
- 14) Πως δίνουμε μια λέξη ως τιμή σε μία μεταβλητή;
- 15) Πως δίνουμε μια πρόταση ως τιμή σε μία μεταβλητή;
- 16) Πως δημιουργούμε μία διαδικασία (πρόγραμμα);
- 17) Πως εκτελούμε μία διαδικασία (πρόγραμμα);
- 18) Πως ενεργοποιούμε-εμφανίζουμε μία χελώνα;
- 19) Πως κατεβάζει το μολύβι της η χελώνα ώστε να καταγράφεται η διαδρομή που ακολουθεί;
- 20) Πως ανεβάζει το μολύβι της η χελώνα ώστε να καταγράφεται η διαδρομή που ακολουθεί;
- 21) Πως μετακινείται μπροστά η χελώνα, προς την κατεύθυνση που κοιτάζει πχ. 50 βήματα;
- 22) Πως μετακινείται προς τα πίσω η χελώνα, αντίθετα από την κατεύθυνση που κοιτάζει πχ. 50 βήματα;
- 23) Πως στρίβει η χελώνα προς τα δεξιά πχ. 90 μοίρες, αλλάζοντας κατεύθυνση χωρίς να μετακινείται.
- 24) Πως στρίβει η χελώνα προς τα αριστερά πχ. 90 μοίρες, αλλάζοντας κατεύθυνση χωρίς να μετακινείται.
- 25) Πως καθαρίζουμε την περιοχή σχεδίασης όπου κινείται η χελώνα επαναφέροντας την χελώνα στην αρχική της θέση στο κέντρο της περιοχής σχεδίασης;
- 26) Πως αλλάζουμε το χρώμα στο μολύβι της χελώνας;
- 27) Πως γεμίζουμε με χρώμα μια κλειστή περιοχή, χρησιμοποιώντας το μολύβι της χελώνας;
- 28) Πως δίνουμε εντολές στις χελώνες όταν έχουμε ενεργοποιήσει περισσότερες από μία;
- 29) Πως αλλάζουμε την κατεύθυνση που κοιτάει μία χελώνα, ώστε να κοιτάει προς μία άλλη χελώνα;
- 30) Πως επαναλαμβάνουμε την χρήση των ίδιων εντολών πολλές φορές;
- 31) Πως δίνεται η δυνατότητα επιλογής μεταξύ δύο διαφορετικών ενεργειών ανάλογα με τις συνθήκες που ισχύουν κάθε φορά;
- 32) Πως ελέγχουμε σε μια συνθήκη αν μία χελώνα ακουμπάει μία δεύτερη χελώνα;
- 33) Πως ελέγχουμε σε μια συνθήκη αν μία μεταβλητή έχει την επιθυμητή τιμή;
- 34) Πως ελέγχουμε σε μια συνθήκη αν μία απάντηση του χρήστη έχει την επιθυμητή τιμή;
- 35) Πως πετυχαίνουμε επαναλαμβανόμενη εκτέλεση ομάδας εντολών, χωρίς προσδιορισμό-περιορισμό του πλήθους των επαναλήψεων;
- 36) Πως μηδενίζουμε το χρονόμετρο, ώστε να χρονομετρήσουμε στην συνέχεια;
- 37) Πως υπολογίζουμε πόσος χρόνος πέρασε από τον μηδενισμό του χρονομέτρου;
- 38) Πως υπολογίζουμε σε δευτερόλεπτα πόσος χρόνος πέρασε από τον μηδενισμό του χρονομέτρου;
- 39) Πως ενεργοποιούμε-εμφανίζουμε ένα πλαίσιο κειμένου;
- 40) Πως εμφανίζουμε λέξεις σε ένα πλαίσιο κειμένου;
- 41) Πως εμφανίζουμε το αποτέλεσμα πράξεων σε ένα πλαίσιο κειμένου (πχ. 5+12);
- 42) Πως καθαρίζουμε από περιεχόμενα ένα πλαίσιο κειμένου;
- 43) Πως ενεργοποιούμε-εμφανίζουμε ένα μεταβολέα;
- 44) Πως χρησιμοποιούμε ένα μεταβολέα;
- 45) Πως ενεργοποιούμε-εμφανίζουμε ένα κουμπί αλληλεπίδρασης;
- 46) Πως χρησιμοποιούμε ένα κουμπί αλληλεπίδρασης;
- 47) Πως καθυστερούμε την εκτέλεση μιας διαδικασίας;
- 48) Πως διακόπτουμε την εκτέλεση μίας διαδικασίας;