

# Κώδικας Αντικείμενο1

Scratch interface showing a Scratch project titled "10. Κώδικας scratch wild...". The project is in the "Code" editor, displaying a script for a character named "Αντικείμενο1".

**Left Panel (Costume Library):**

- Κίνηση (Motion)
- Όψεις (Looks)
- Ήχος (Sound)
- Συμβάντα (Events)
- Έλεγχος (Control)
- Αισθητήρες (Sensors)
- Τελεστές (Operators)
- Μεταβλητές (Variables)
- Οι Εντολές μου (My Blocks)
- Images
- wild animals

**Script Area (Left):**

- Κίνηση
- κινήσου 10 βήματα
- στρίψε 15 μοίρες
- στρίψε 15 μοίρες
- πήγανσε σε τυχαία θέση
- πήγανσε σε θέση x: -31 y: -7
- αίσθησε για 1 δευ. στη θέση τυχαία θέση
- αίσθησε για 1 δευ. στη θέση x: -31 y: -7
- δείξε προς κατεύθυνση 90
- δείξε προς δείκτη ποντικού
- άλλαξε x κατά 10
- όρισε x σε -31
- άλλαξε y κατά 10
- όρισε y σε -7
- εάν σε όριο, αναπήδησε

**Script Area (Middle):**

- όταν γίνει κλικ σε
- εάν όχι Είναι το μοντέλο μηχανικής εκμάθησης ready to use τότε
- πες Το μοντέλο δεν είναι έτοιμο ακόμα για 2 δευτερόλεπτα
- όρισε Τίγρης σε 0
- όρισε Καμηλοπάρδαλη σε 0
- όρισε Ελέφαντας σε 0
- όρισε Λιοντάρι σε 0
- όρισε Γορίλας σε 0
- άλλαξε ενδυμασία σε girafe
- όταν λάβω Άλλαξε
- επόμενη ενδυμασία

**Script Area (Right):**

- όταν λάβω Αναγνώρισε
- εάν αναγνώριση εικόνας costume image (ετικέτα) = tiger τότε
- όρισε Τίγρης σε Τίγρης + 1
- πες Τίγρης για 1 δευτερόλεπτα
- εάν αναγνώριση εικόνας costume image (ετικέτα) = girafe τότε
- όρισε Καμηλοπάρδαλη σε Καμηλοπάρδαλη + 1
- πες Καμηλοπάρδαλη για 1 δευτερόλεπτα
- εάν αναγνώριση εικόνας costume image (ετικέτα) = elephant τότε
- όρισε Ελέφαντας σε Ελέφαντας + 1
- πες Ελέφαντας για 1 δευτερόλεπτα
- εάν αναγνώριση εικόνας costume image (ετικέτα) = Lion τότε
- όρισε Λιοντάρι σε Λιοντάρι + 1
- πες Λιοντάρι για 1 δευτερόλεπτα
- εάν αναγνώριση εικόνας costume image (ετικέτα) = gorilla τότε
- όρισε Γορίλας σε Γορίλας + 1
- πες Γορίλας για 1 δευτερόλεπτα

**Stage Area:**

- Αντικείμενο1 (Giraffe costume)
- Button1 (Green circle)
- Arrow1 (Pink arrow)

**Properties Panel (Right):**

- Αντικείμενο: Αντικείμενο1
- Προβολή: On
- Μέγεθος: 100
- Κατεύθυνση: 90
- Σκηνή: (Empty)
- Υπόβαθρο: 1

# Ενδυμασίες Αντικείμενο1

Scratch

Αρχείο Επεξεργασία Πρότυπα έργων Share Εκπαιδευτικό υλικό 10. Κώδικας scratch wild...

Κώδικας Ενδυμασίες Τηχοί

Ενδυμασία elephant1

Γέμισμα

Βάλτε όλες ενδυμασίες θέλετε από φωτο στο Internet

1 girafe1 194 x 259

2 elephant1 269 x 194

3 girafe2 300 x 168

4 elephant2 259 x 194

5 elephant3 275 x 183

6 girafe3 194 x 259

7 girafe4 300 x 168

8 gorilla1 275 x 183

9

Καμηλοπάρδαλη 0 Τίγρης 0 Λιοντάρι 0

Γορίλας 0 Ελέφαντας 0

Αντικείμενο

Αντικείμενο1 x -31 y -7

Προβολή Μέγεθος Κατεύθυνση

100 90

Αντικείμενο1 Button1 Arrow1

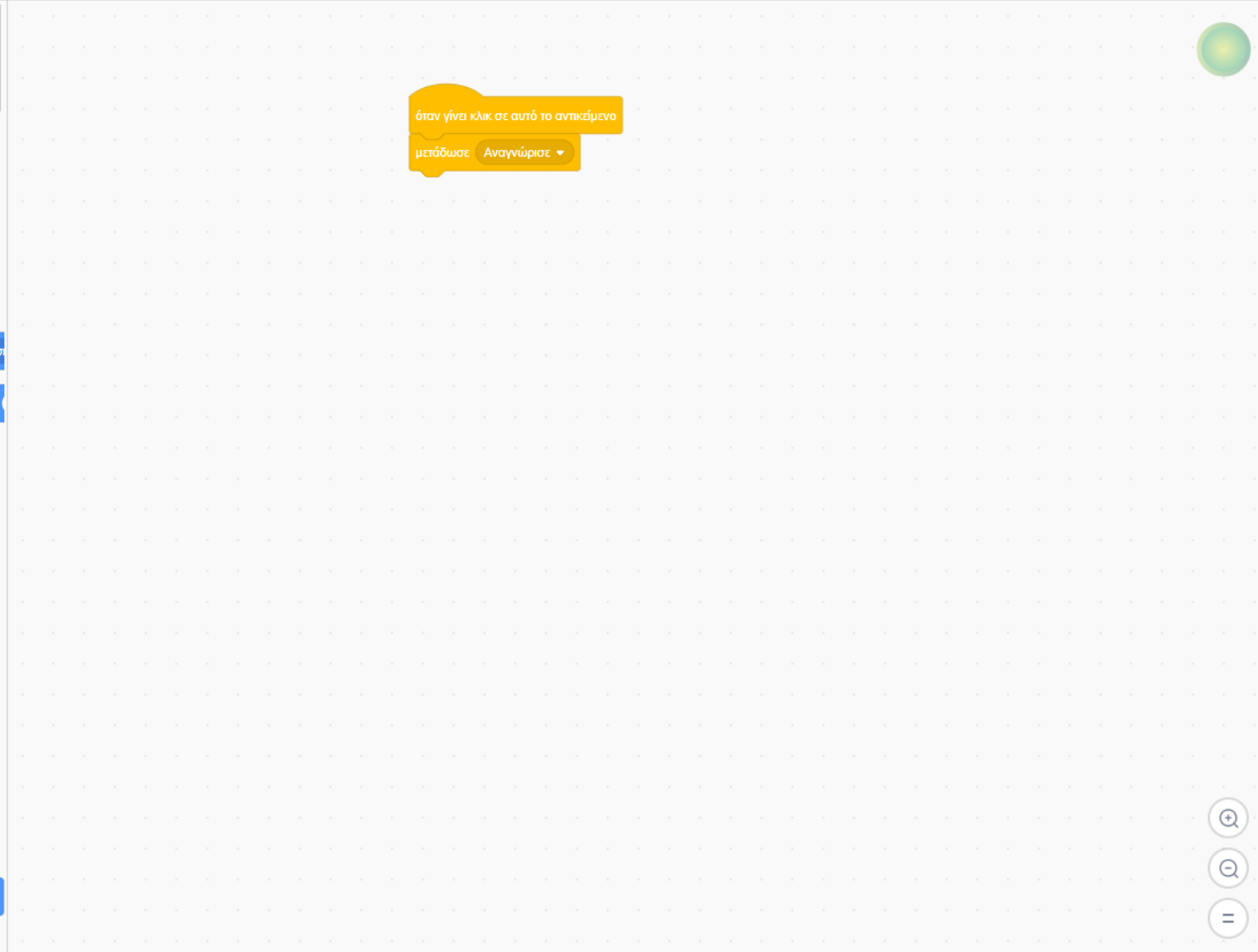
Επιλέξτε Υπόβαθρο

# Κώδικας Κουμπί

**Κίνηση**

- κινήσου 10 βήματα
- στρίψε 15 μοίρες
- στρίψε 15 μοίρες
- πήγαινε σε τυχαία θέση
- πήγαινε σε θέση x: -59 y: -143
- ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση τυχαία θέση
- ολίσθησε για 1 δευτ. στη θέση x: -59 y:
- δείξε προς κατεύθυνση 90
- δείξε προς δείκτη ποντικού
- άλλαξε x κατά 10
- όρισε x σε -59
- άλλαξε y κατά 10
- όρισε y σε -143
- εάν σε όριο, αναστήθηκε
- όρισε τρόπο περιστροφής αριστερά-δεξιά

όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο  
μετάδωσε Αναγνώρισε



**Αντικείμενο**

Button1 x: -59 y: -143

Προβολή:

Μέγεθος: 50 Κατεύθυνση: 90

Αντικείμενο1 Button1 Arrow1

Σκηνή

Υπόβαθρο 1

# Κώδικας Βελάκι

**Κίνηση**

- κινήσου 10 βήματα
- στρίψε 15 μοίρες
- στρίψε 15 μοίρες
- πήγαινε σε τυχαία θέση
- πήγαινε σε θέση x: 37 y: -143
- ολίσθησε για 1 δευ. στη θέση τυχαία θέση
- ολίσθησε για 1 δευ. στη θέση x: 37 y: -143
- δείξε προς κατεύθυνση 90
- δείξε προς δείκτη ποντικού
- άλλαξε x κατά 10
- όρισε x σε 37
- άλλαξε y κατά 10
- όρισε y σε -143
- εάν σε όριο, αναπήδησε
- όρισε τρόπο περιστροφής αριστερά-δεξιά

όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο  
μετάδωσε Άλλαξε



Αντικείμενο  
Arrow1 x: 37 y: -143

Προβολή  
Μέγεθος: 100 Κατεύθυνση: 90

Αντικείμενο1 | Button1 | Arrow1

Σκηνή  
Υπόβαθρα  
1