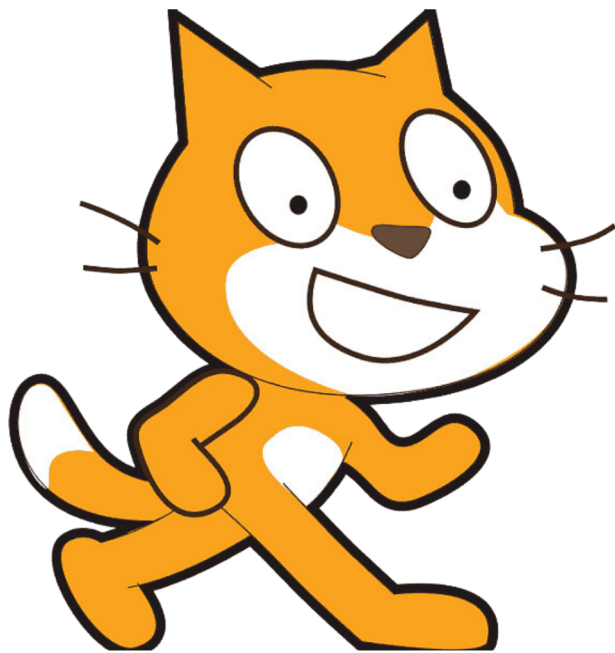
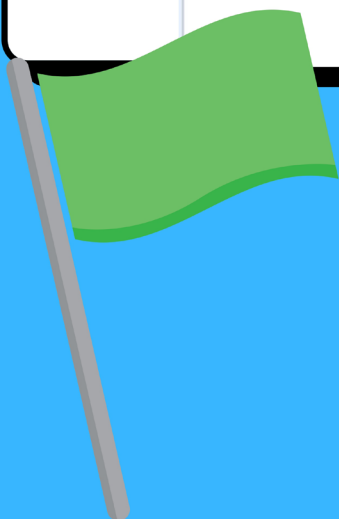
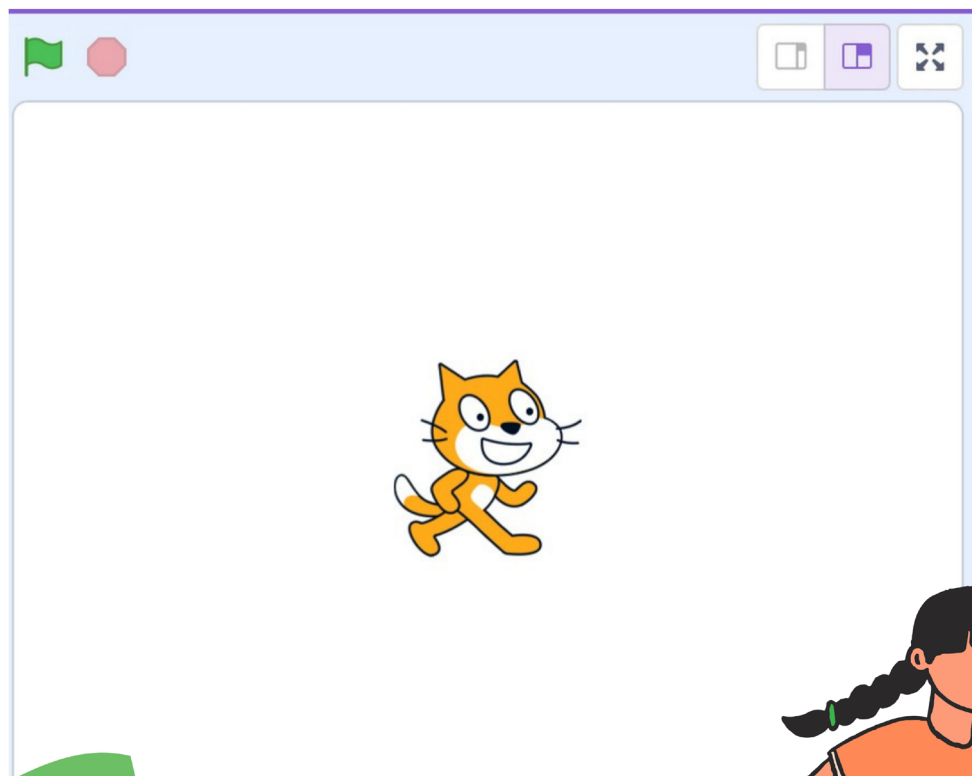


# Scratch-Το Γλωσσάρι



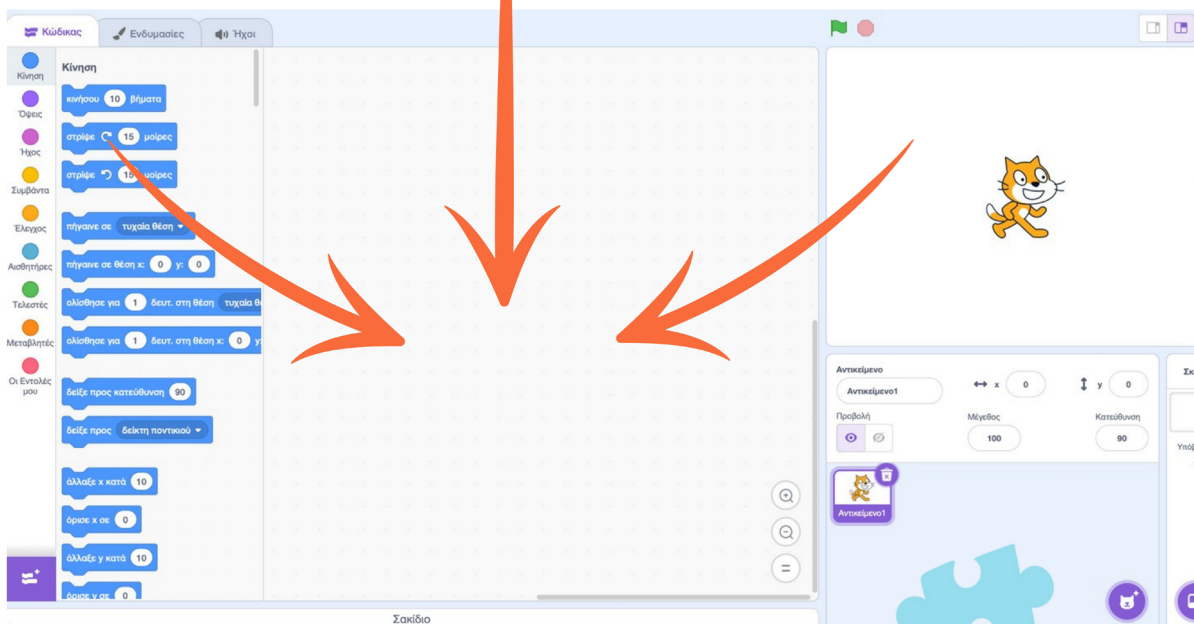
# ΣΚΗΝΗ

Το μέρος όπου εκτυλίσσεται το πρόγραμμα. Εδώ βλέπεις τι συμβαίνει όταν εκτελέσεις το πρόγραμμα σου.



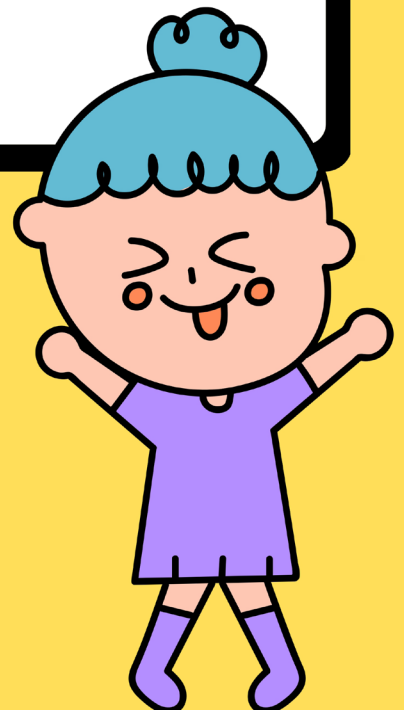
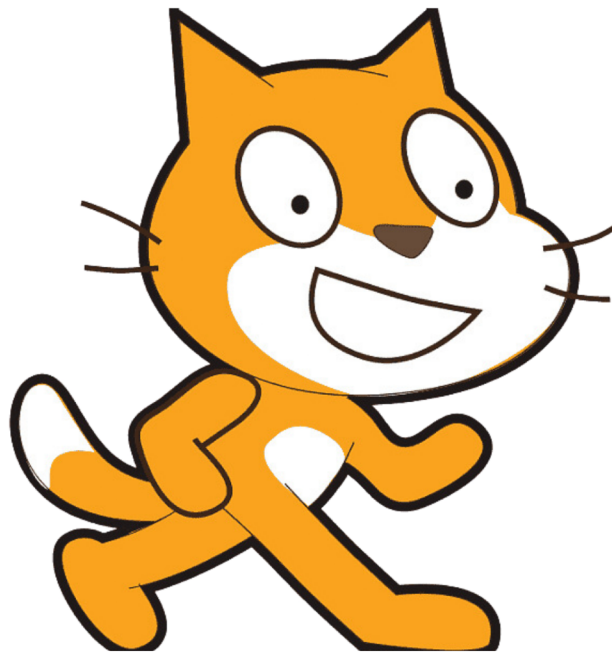
# ΠΕΡΙΟΧΗ SCRIPT (ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ)

Ο χώρος όπου τοποθετείς τις εντολές (blocks) για να δημιουργήσεις και να προγραμματίσεις τις κινήσεις και τις ενέργειες των χαρακτήρων σου.



# ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ/ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ(SPRITE)

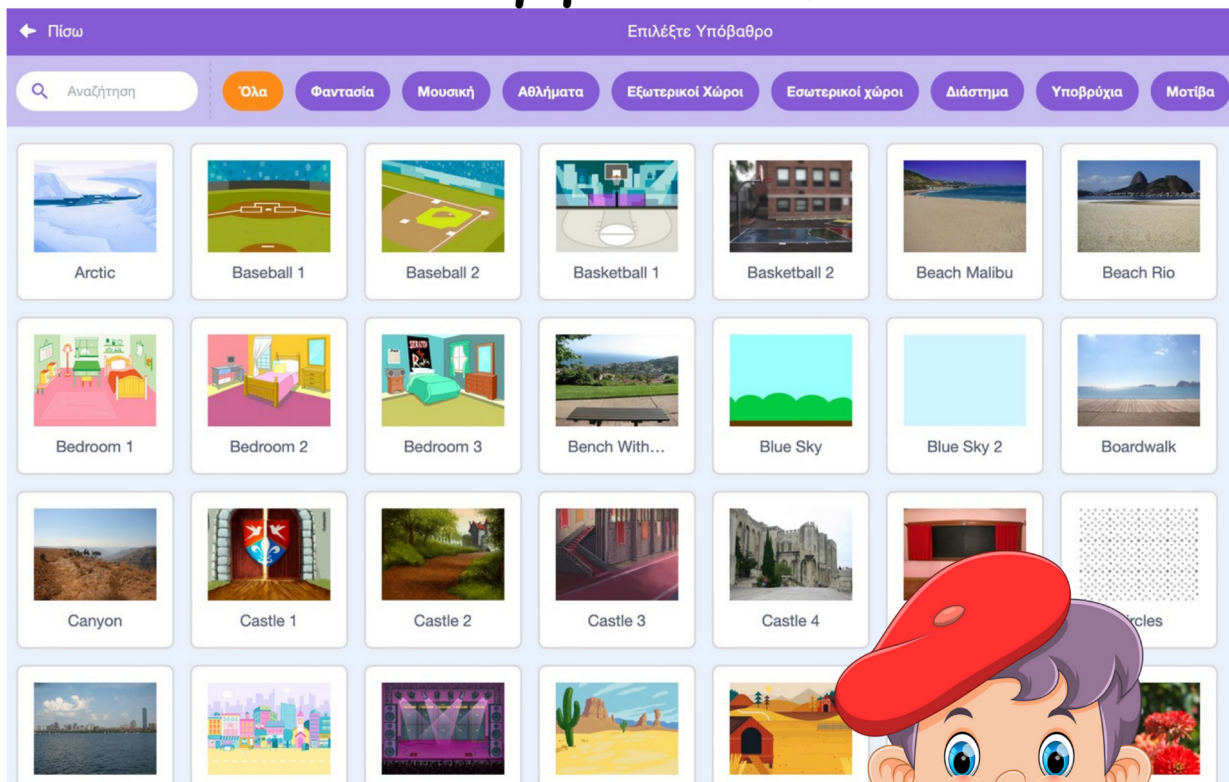
Τα αντικείμενα ή οι φιγούρες που κινούνται και δρουν στο πρόγραμμα. Μπορεί να είναι ζώα, άνθρωποι ή και αντικείμενα.





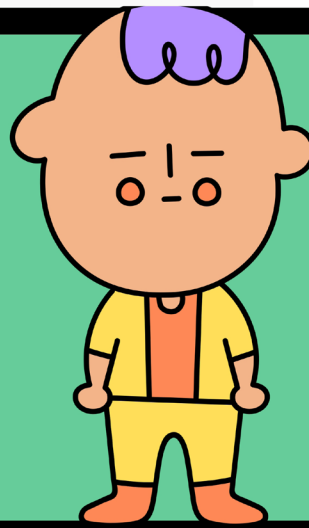
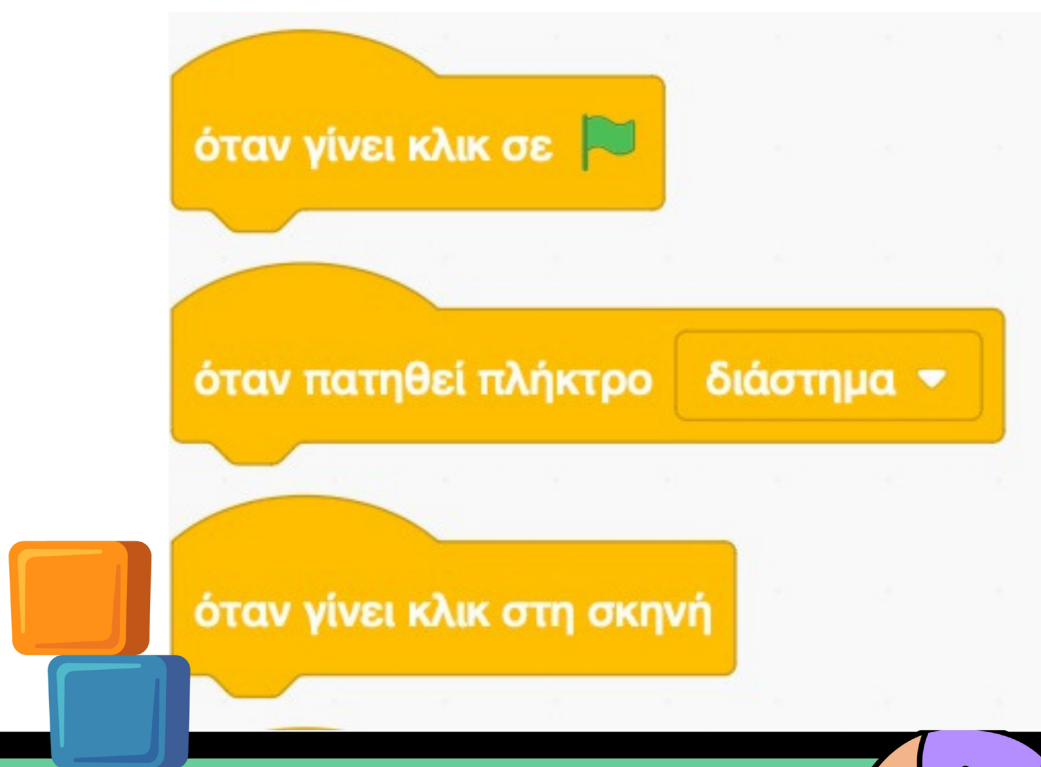
# ΥΠΟΒΑΘΡΟ (BACKDROP)

Το φόντο ή το τοπίο της σκηνής.  
Μπορείς να αλλάξεις το σκηνικό για να  
δημιουργήσεις διαφορετικά  
περιβάλλοντα.



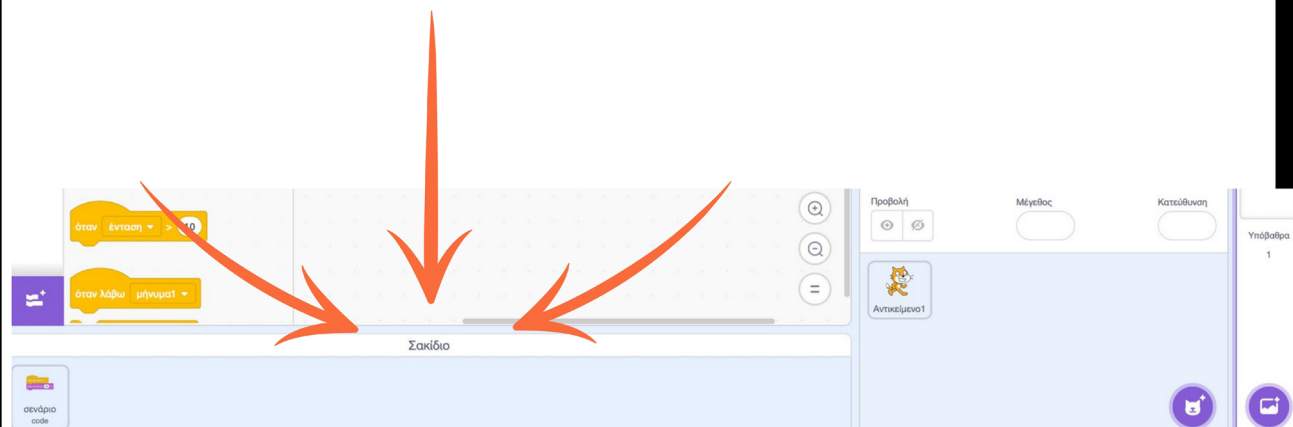
# ΕΝΤΟΛΕΣ (BLOCKS)

Τα κομμάτια κώδικα που μοιάζουν με τουβλάκια και τα τοποθετείς το ένα κάτω από το άλλο για να δημιουργήσεις το πρόγραμμά σου. Κάθε εντολή δίνει κάτι διαφορετικό.



# ΣΑΚΙΔΙΟ (BACKPACK)

Ένα εργαλείο στο Scratch για να αποθηκεύεις και να μεταφέρεις κώδικα, χαρακτήρες, σκηνικά και ήχους από ένα έργο σε άλλο, ώστε να το χρησιμοποιήσεις ξανά γρήγορα και εύκολα.



# ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΕΝΤΟΛΩΝ



Στο Scratch, οι εντολές είναι οργανωμένες σε ομάδες που ονομάζονται κατηγορίες. Κάθε κατηγορία περιέχει εντολές που εκτελούν συγκεκριμένες λειτουργίες, όπως η κίνηση, οι ήχοι, τα δεδομένα ή ο έλεγχος. Για παράδειγμα, η κατηγορία "Κίνηση" έχει εντολές για να μετακινείται ο χαρακτήρας, ενώ η κατηγορία "Ήχος" έχει εντολές για να παίζει μουσική ή ηχητικά εφέ.

