

# ΑΡΙΘΜΟΜΗΧΑΝΗ-παράδειγμα

<https://scratch.mit.edu/projects/362041065>

The screenshot shows the Scratch IDE interface. At the top, the Scratch logo and navigation links are visible. The main workspace is a grid where the following code is written:

```
όταν γίνει κλικ σε [σημείο]
  πες [Γεια! για 2 δευτερόλεπτα]
  πες [κάνε κλικ στην πράξη που θες για 2 δευτερόλεπτα]
```

The left sidebar shows the 'Code' tab with the following blocks:

- Κίνηση: κινήσου 10 βήματα, στρίψε 15 μοίρες, στρίψε 15 μοίρες
- Συμβάντα: πήγαν σε τυχαία θέση
- Έλεγχος: πήγαν σε θέση x: 173 y: -72, ολόκληρο για 1 δευ. στη θέση τυχαία θέση, ολόκληρο για 1 δευ. στη θέση x: 173 y:
- Αισθητήρες: δείξε προς κατεύθυνση 90, δείξε προς δέκτη ποντικού
- Μεταβλητέ: άλλαξε x κατά 10, έρσε x σε 173, άλλαξε y κατά 10, έρσε y σε -72
- Οι Εντολές μου: εάν σε όριο, αναπήδησε

The right sidebar shows the 'Stage' area with a score display and a 'Scene' area. The score display shows:

1ος αριθμός	2
2ος αριθμός	2

The 'Scene' area shows a character and several objects: Butterfly 2, Cat Flying, and Ladybug 1. The 'Antikyrama' area shows the character Avery with coordinates x: 173, y: -72, size 100, and rotation 90.

Κώδικας | Ενδυμασίες | Ήχοι

**Κίνηση**

- κίνησε 10 βήματα
- στρίψε 15 μοίρες
- στρίψε 15 μοίρες
- πήγανσε σε τυχαία θέση
- πήγανσε σε θέση x: -176 y: 130
- αλιόθησε για 1 δευτ. στη θέση τυχαία θέση
- αλιόθησε για 1 δευτ. στη θέση x: -176 y: 130
- δείξε προς κατεύθυνση 90
- δείξε προς δίκτη ποντικού

**Οι Εντολές μου**

- άλλαξε x κατά 10
- όρισε x σε -176
- άλλαξε y κατά 10
- όρισε y σε 130
- άν σε όριο, αναστήθισε

```
όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο
  ρώτησε Ποιος είναι ο 1ος αριθμός; και περίμενε
  όρισε 1ος αριθμός σε απάντηση
  ρώτησε Ποιος είναι ο 2ος αριθμός; και περίμενε
  όρισε 2ος αριθμός σε απάντηση
  πες ένωσε το αποτέλεσμα είναι 1ος αριθμός + 2ος αριθμός για 3 δευτερόλεπτα
```

Ποιος είναι ο 1ος αριθμός;

1ος αριθμός	2
2ος αριθμός	2

1ος αριθμός + 2ος αριθμός = 3

Αντικείμενο: Butterfly 2 (x: -176, y: 130)

Μέγεθος: 100 | Κατεύθυνση: 90

Σκηνή: Υπόβαθρα 1

Αντικείμενα: Avery, Butterfly 2, Cat Flying, Ladybug1, Butterfly 1

Scratch interface showing a project titled "Μαρία Λούβαρη\_αριθμομη...". The main workspace contains a script for a math quiz. The script starts with a "when clicked" event, followed by a "say" block asking for the first number, a "wait" block, a "say" block asking for the second number, another "wait" block, and a "say" block displaying the result of the subtraction of the second number from the first, with a 3-second delay.

Script blocks (from top to bottom):

- όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο
- ρώτησε Ποιος είναι ο 1ος αριθμός; και περίμενε
- όρισε 1ος αριθμός ▾ σε απάντηση
- ρώτησε Ποιος είναι ο 2ος αριθμός; και περίμενε
- όρισε 2ος αριθμός ▾ σε απάντηση
- πες ένωσε το αποτέλεσμα είναι 1ος αριθμός - 2ος αριθμός για 3 δευτερόλεπτα

The right sidebar shows a "Quiz" (Αντικείμενο) panel with a "Cat Flying" object selected. It displays the current question: "Ποιος είναι ο 1ος αριθμός;" and the user's input: "1ος αριθμός". Below the input field, there are two buttons labeled "1ος αριθμός" and "2ος αριθμός", both with a score of 2. The "Cat Flying" object is also visible in the "Stage" (Σκηνή) area.

**Κίνηση**  
κίνησου 10 βήματα  
**Όψεις**  
στρίψε 15 μοίρες  
Τίχος στρίψε 15 μοίρες  
**Συμβάντα**  
πήγαινε σε τυχαία θέση  
πήγαινε σε θέση x: -168 y: -27  
**Έλεγχος**  
αίσθησε για 1 δευ. στη θέση τυχαία θέση  
αίσθησε για 1 δευ. στη θέση x: -168 y: -27  
**Αισθητήρες**  
**Τελεστές**  
δείξε προς κατεύθυνση 90  
**Μεταβλητές**  
δείξε προς δείκτη ποντικιά  
**Οι Εντολές μου**  
άλλαξε x κατά 10  
όρισε x σε -168  
άλλαξε y κατά 10  
όρισε y σε -27  
άν σε όριο, αναστήθεις

```
όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο  
  ρώτησε Ποιος είναι ο 1ος αριθμός; και περίμενε  
  όρισε 1ος αριθμός σε απάντηση  
  ρώτησε Ποιος είναι ο 2ος αριθμός; και περίμενε  
  όρισε 2ος αριθμός σε απάντηση  
  πες ένωσε το αποτέλεσμα είναι 1ος αριθμός * 2ος αριθμός για 3 δευτερόλεπτα
```

Ποιος είναι ο 1ος αριθμός;

1ος αριθμός	2
2ος αριθμός	2

Ποιος είναι ο 2ος αριθμός;

✓

**Αντικείμενο**  
Ladybug1 x: -168 y: -27

**Προβολή**  
Μέγεθος: 100 Κατεύθυνση: 90

**Σκηνή**  
Υπόβαθρο: 1

Avery Butterfly 2 Cat Flying Ladybug1 Butterfly 1

**Κίνηση**

- Κίνηση
  - κινήσου 10 βήματα
- Ώφεις
  - στρίψε 15 μοίρες
  - στρίψε 15 μοίρες
- Ήχος
- Συμβάντα
  - πήγαινε σε τυχαία θέση
  - πήγαινε σε θέση x: -160 y: -117
- Έλεγχος
  - ολοθώρα για 1 δευ. στη θέση τυχαία θέση
  - ολοθώρα για 1 δευ. στη θέση x: -160 y
- Αισθητήρες
- Τελεστές
  - δείξε προς κατεύθυνση 90
- Μεταβλητέ
  - δείξε προς δίσκη ποντικού
- Οι Εντολές μου
  - άλλαξε x κατά 10
  - άλλαξε y κατά 10
  - άρισε x σε -160
  - άλλαξε y κατά 10
  - άρισε y σε -117

```

όταν γίνει κλικ σε αυτό το αντικείμενο
  ρώτησε Ποιος είναι ο αριθμός; και περίμενε
  όρισε 1ος αριθμός σε απάντηση
  ρώτησε Ποιος είναι ο αριθμός; και περίμενε
  όρισε 2ος αριθμός σε απάντηση
  εάν 2ος αριθμός = 0 τότε
    εάν 1ος αριθμός = 0 τότε
      πες η διαίρεση είναι αδύνατη για 2 δευτερόλεπτα
    αλλιώς
      πες η διαίρεση είναι αδύνατη για 2 δευτερόλεπτα
  αλλιώς
    πες ένωση το αποτέλεσμα είναι: 1ος αριθμός / 2ος αριθμός για 3 δευτερόλεπτα
    
```

Ποιος είναι ο 1ος αριθμός;

+

1ος αριθμός: 2

2ος αριθμός: 2

-

x

✓

Αντικείμενο

Butterfly 1

Προβολή:

Μέγεθος: 100

Κατεύθυνση: 90

Υπόβαθρο: 1

Σκηνή

Αvery | Butterfly 2 | Cat Flying | Ladybug1

Butterfly 1