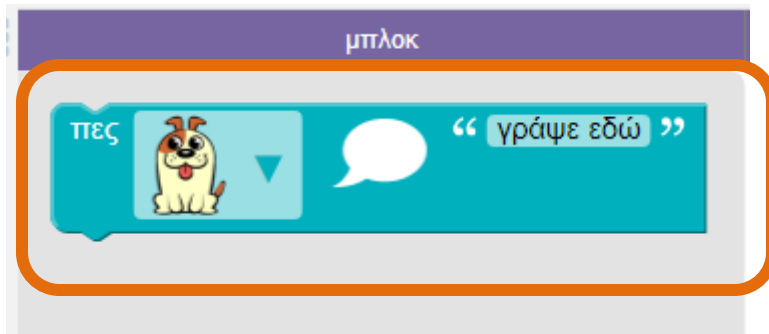


Σε αυτό το μάθημα θα δώσετε τις σωστές οδηγίες στο σκύλο για να μιλήσει ή να κινηθεί!

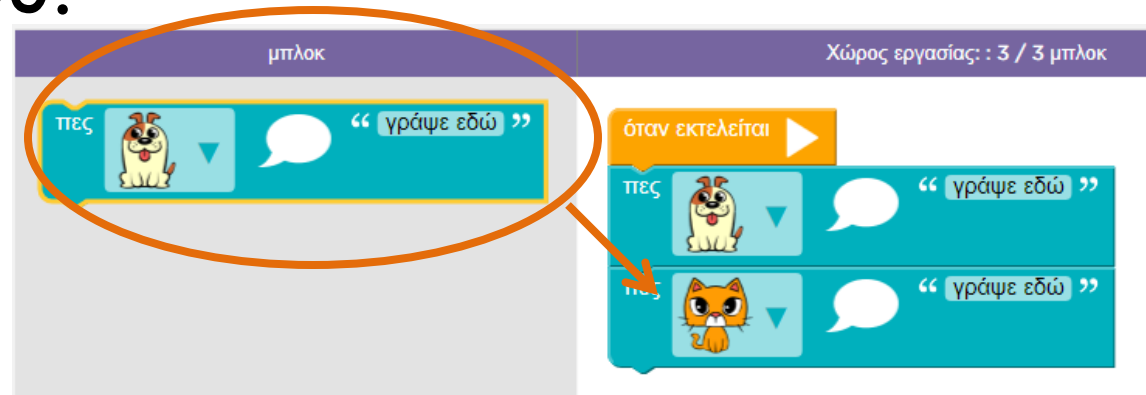
The screenshot shows a programming environment with a teal header. On the left is a dark stage with a dog character. Below the stage is an orange '▶ Εκτέλεση' button. The right side has a 'Σκηνικό 16: Εργαστήρι Παιχνιδιού: Δημιουργία ενός Σεναρίου' title bar with a progress indicator (1 of 6) and a 'ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ' link. Below the title bar is a 'Οδηγίες' section with a dog icon and a text box containing 'Μπορείς να κάνεις αυτό το σκυλί να λέει "Γεια χαραντάν κόσμε";'. Below this is a 'μπλοκ' section with a 'πες' block containing a speech bubble icon and the text '“ γράψε εδώ ”'. To the right of the 'πες' block is an orange 'όταν εκτελείται ▶' block. At the bottom right of the 'μπλοκ' section is a purple bar with the text 'Χώρος εργασίας : 1 / 2 μπλοκ'.

Οι οδηγίες αυτές, στη γλώσσα των υπολογιστών, λέγονται εντολές!



Εισάγετε τις εντολές, την μια κάτω από την άλλη, σαν μια ακολουθία, προκειμένου ο σκύλος να μιλήσει ή να κινηθεί.

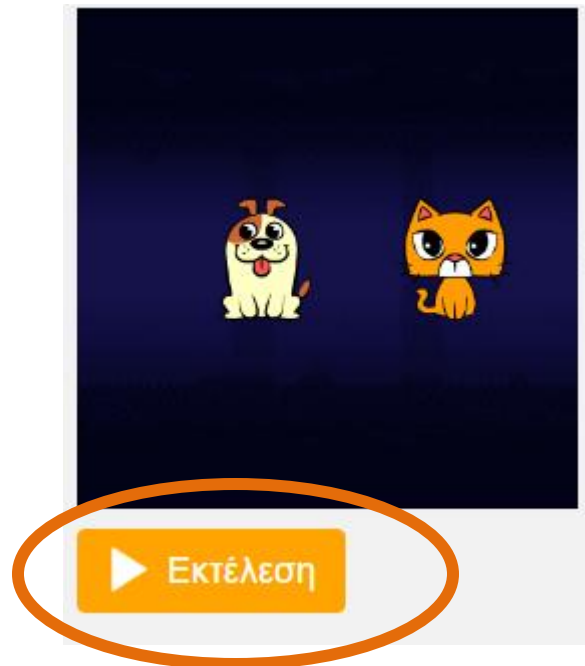
Για να εισάγετε τις εντολές απλά τις "σύρετε" με πατημένο το αριστερό κουμπάκι του ποντικιού.



Για να αλλάξετε τον πρωταγωνιστή στο έργο σας, απλά πατάτε στο βελάκι που βρίσκεται στα δεξιά του ήρωα.

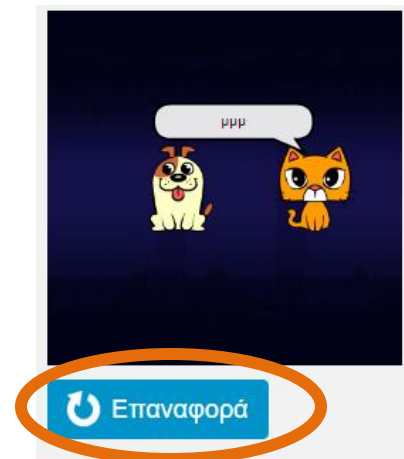
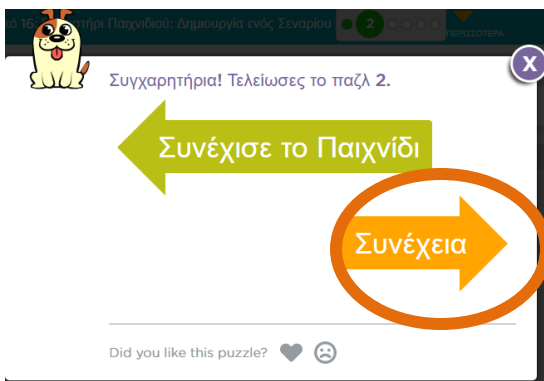


Όταν έχετε εισάγει όλες τις εντολές για να ολοκληρώσετε το επίπεδο πατάτε το πορτοκαλί κουμπί "Εκτέλεση".



Αν έχετε δώσει τις σωστές εντολές τότε μπορείτε να προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο, πατώντας το κουμπί **"Συνέχεια"**!

Διαφορετικά πρέπει να προσπαθήσετε ξανά, πατώντας το κουμπί **"Επαναφορά"**!



Προσπαθήστε να ολοκληρώσετε όλα τα επίπεδα....

Καλή επιτυχία!!!

