

Wybrane polecenia języka Scratch

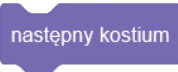
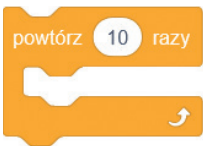
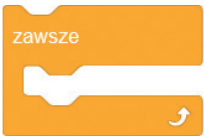
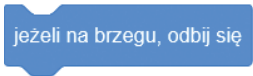
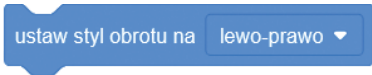
Polecenie (Grupa)	Reprezentacja graficzna	Opis działania
kiedy kliknięto (Zdarzenia)		uruchomienie programu poprzez kliknięcie przycisku 
przesuń (Ruch)		przesuwa duszka o 10 kroków
obróć (Ruch)		obraca duszka w prawo o 15 stopni
następny kostium (Wygląd)		zmienia kostium duszka na kolejny z dostępnych w programie
powtórz (Kontrola)		powtarza polecenia umieszczone wewnątrz elementu określoną liczbę razy
zawsze (Kontrola)		powtarza polecenia umieszczone wewnątrz elementu aż do zatrzymania programu
jeżeli na brzegu, odbij się (Ruch)		duszek „nie ucieka” poza scenę
ustaw styl obrotu (Ruch)		duszek obraca się w lewo lub prawo

Tabela 1. Wybrane polecenia języka Scratch