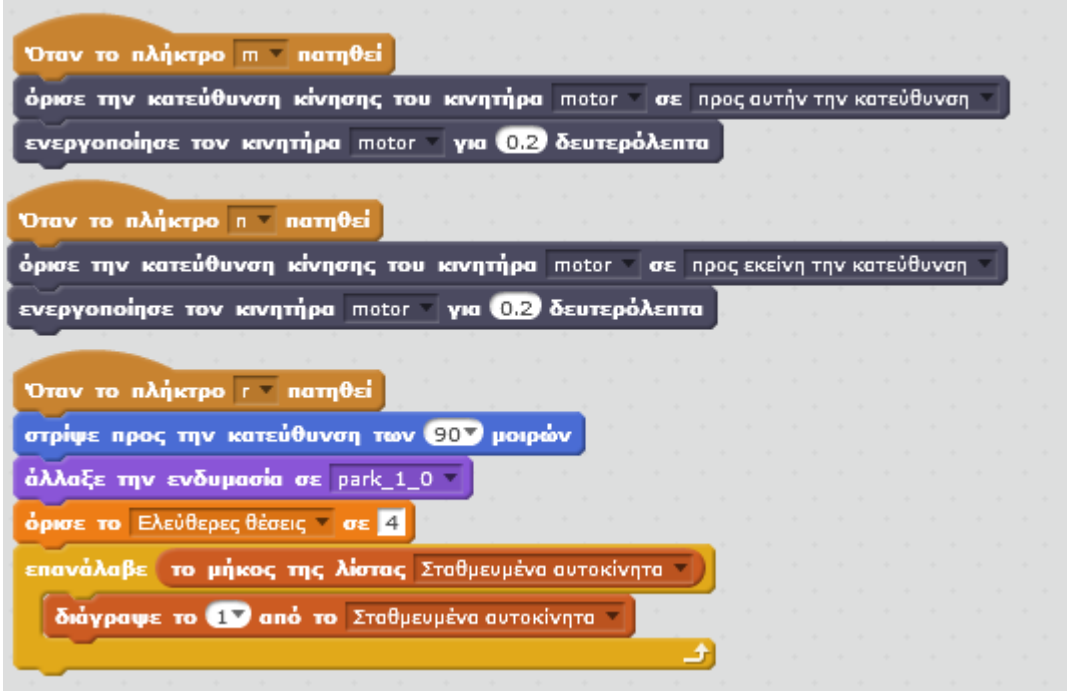


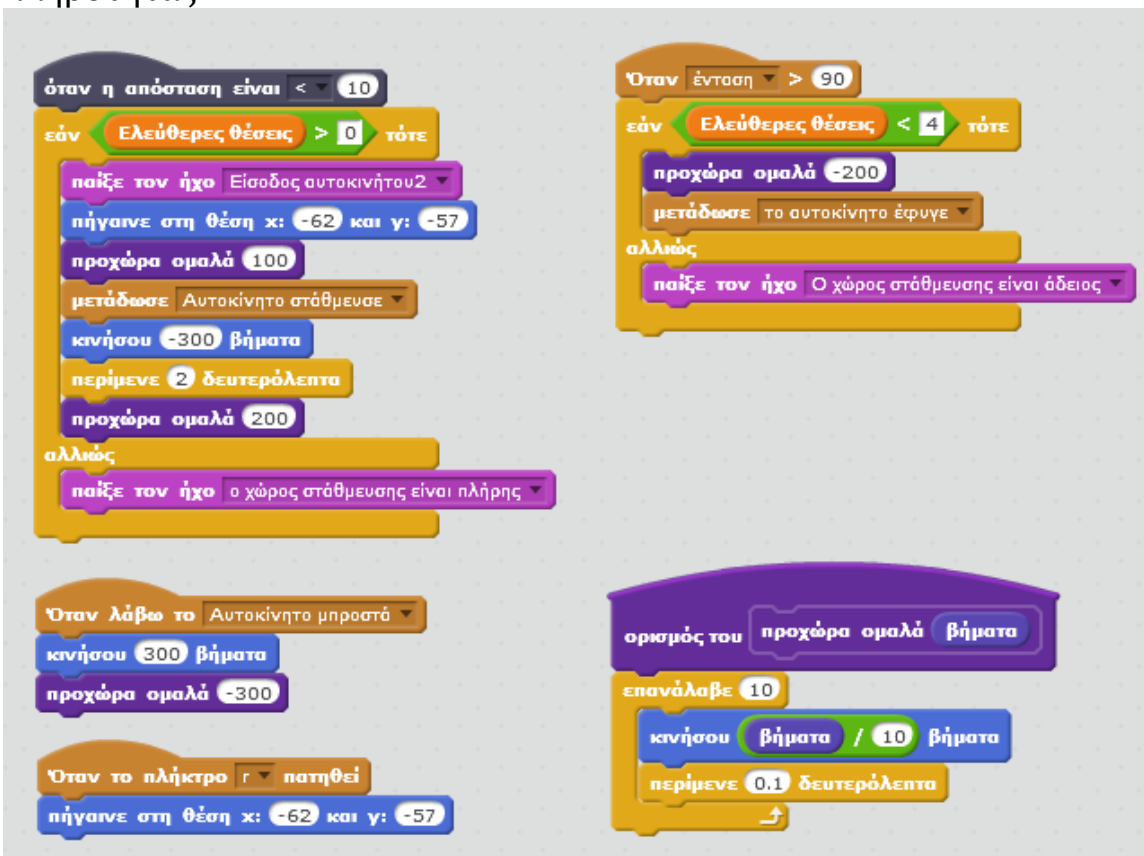
Σενάριο 4 : Κυκλικό Πάρκιν

Το πρόγραμμα σε Scratch

Τα παρακάτω κομμάτια χρησιμοποιούνται για τις αρχικές μικρό ρυθμίσεις



Όταν ο αισθητήρας αντιλήφθη αυτοκίνητο ξεκίνα η διαδικασία του αυτόματου παρκιν. Ελέγχει αν υπάρχουν ελεύθερες θέσεις και σε περίπτωση που υπάρχουν τότε μεταδίδει μήνυμα για να εκκινήσει η διαδικασία παρκαρίσματος, αλλιώς εκφωνεί μήνυμα πληρότητας.

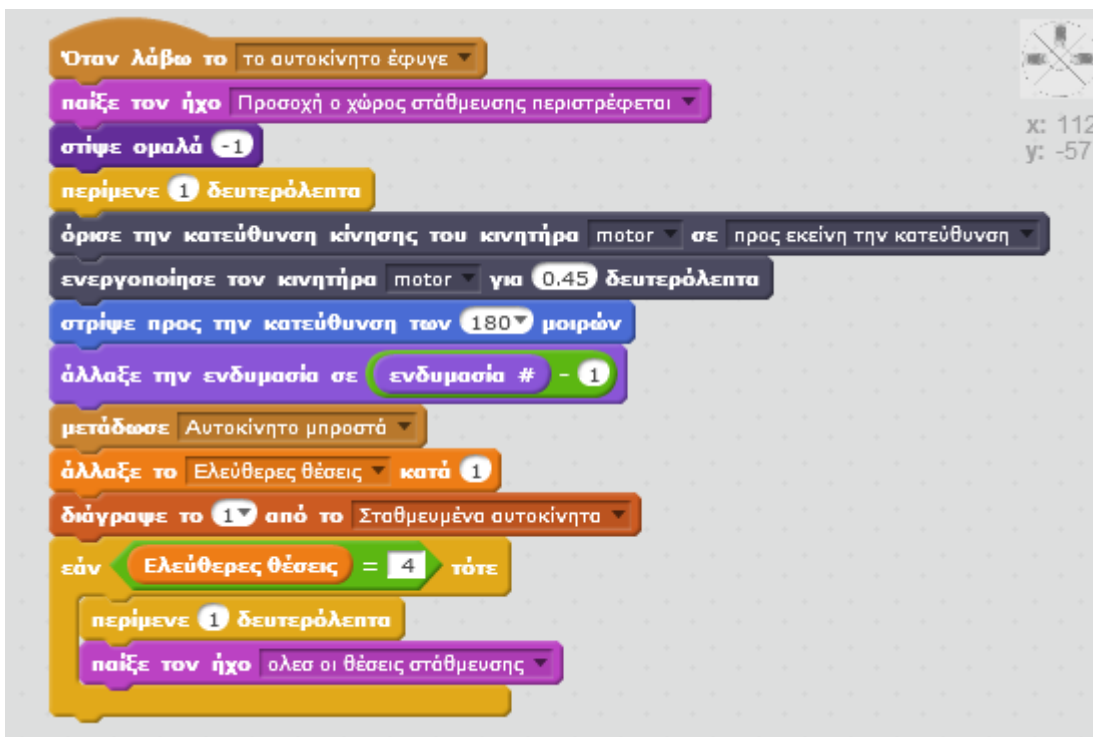


Το παρακάτω πρόγραμμα εκτελεί την διαδικασία παρκαρίσματος και μειώνει τις ελεύθερες θέσεις.



```
Όταν λάβω το Αυτοκίνητο στάθμευσε
  παίξε τον ήχο Προσοχή ο χώρος στάθμευσης περιστρέφεται
  στρίψε προς την κατεύθυνση των 90 μοιρών
  άλλαξε στην επόμενη ενδυμασία
  περίμενε 1 δευτερόλεπτα
  επανάλαβε 1
    όρσε την κατεύθυνση κίνησης του κινητήρα motor σε προς αυτήν την κατεύθυνση
    ενεργοποίησε τον κινητήρα motor για 0.45 δευτερόλεπτα
  στίψε ομαλά 1
  απενεργοποίησε τον κινητήρα motor
  άλλαξε το Ελεύθερες θέσεις κατά -1
  πρόσθεσε το car στη λίστα Σταθμευμένα αυτοκίνητα
  εάν Ελεύθερες θέσεις = 0 τότε
    περίμενε 2 δευτερόλεπτα
    παίξε τον ήχο ο χώρος στάθμευσης είναι πλήρης
```

Το παρακάτω πρόγραμμα εκτελεί την διαδικασία αποχωρήσεις αυτοκίνητου από το Παρκιν και αυξάνει τις ελεύθερες θέσεις.



```
Όταν λάβω το το αυτοκίνητο έφυγε
  παίξε τον ήχο Προσοχή ο χώρος στάθμευσης περιστρέφεται
  στίψε ομαλά -1
  περίμενε 1 δευτερόλεπτα
  όρσε την κατεύθυνση κίνησης του κινητήρα motor σε προς εκείνη την κατεύθυνση
  ενεργοποίησε τον κινητήρα motor για 0.45 δευτερόλεπτα
  στρίψε προς την κατεύθυνση των 180 μοιρών
  άλλαξε την ενδυμασία σε ενδυμασία # -1
  μετάδωσε Αυτοκίνητο μπροστά
  άλλαξε το Ελεύθερες θέσεις κατά 1
  διάγραψε το 1 από το Σταθμευμένα αυτοκίνητα
  εάν Ελεύθερες θέσεις = 4 τότε
    περίμενε 1 δευτερόλεπτα
    παίξε τον ήχο ολεσ οι θέσεις στάθμευσης
```

Το παρακάτω χρησιμοποιείτε για το ανιμάτιον στο Scratch

