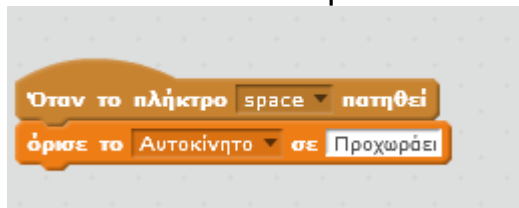


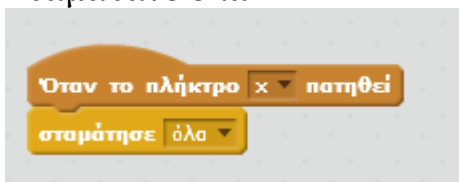
Σενάριο 1 : Έξυπνο Αυτοκίνητο

Το πρόγραμμα σε Scratch

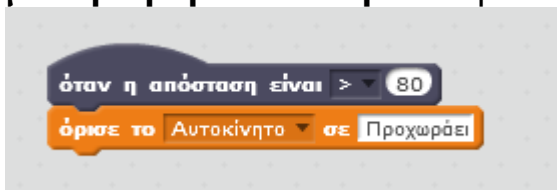
Ξεκινάει το αυτοκίνητο



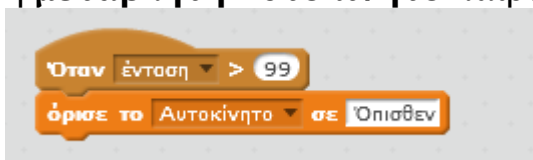
Σταματάνε όλα



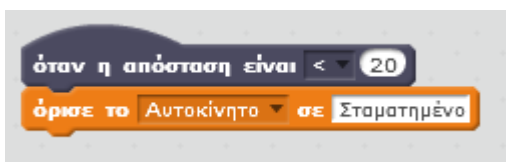
Ελέγχει την απόσταση με τον αισθητήρα απόστασης και αν είναι μεγαλύτερη από 80 η μεταβλητή **Αυτοκίνητο** παίρνει την τιμή **Προχωράει**



Ελέγχει την ένταση του μικρόφωνου (του υπολογιστή) και αν είναι μεγαλύτερη από 99 η μεταβλητή **Αυτοκίνητο** παίρνει την τιμή **Οπισθεν**



Ελέγχει την απόσταση με τον αισθητήρα απόστασης και αν είναι μικρότερη από 20 η μεταβλητή **Αυτοκίνητο** παίρνει την τιμή **Σταματημένο**



Το κύριο πρόγραμμα ξεκινά με την σημαία και ελέγχει για πάντα την **μεταβλητή Αυτοκίνητο** στις 3^η πιθανές τιμές της:

- **Προχωράει** : Ξεκινά τον κινητήρα με ταχύτητα 30
- **Όπισθεν** : Άλλαξε κατεύθυνση κινητήρα και ενεργοποίησε τον για 1 δευτερόλεπτο
- **Σταματημένο** : Απενεργοποίησε τον κινητήρα

```
Όταν στο γίνε κλικ  
όρισε το Αυτοκίνητο σε Σταματημένο  
για πάντα  
  εάν Αυτοκίνητο = Προχωράει τότε  
    όρισε την κατεύθυνση κίνησης του κινητήρα motor σε προς αυτήν την κατεύθυνση  
    set motor power to 30  
    ενεργοποίησε τον κινητήρα motor  
    κινήσου -1 βήματα  
    εάν θέση του x < 100 τότε  
      όρισε το x ίσο με 150  
    αλλιώς  
      εάν Αυτοκίνητο = Σταματημένο τότε  
        απενεργοποίησε τον κινητήρα motor  
        πες Σταμάτα!!! για 2 δευτερόλεπτα  
        αλλιώς  
          εάν Αυτοκίνητο = Όπισθεν τότε  
            όρισε την κατεύθυνση κίνησης του κινητήρα motor σε προς εκείνη την κατεύθυνση  
            ενεργοποίησε τον κινητήρα motor για 1 δευτερόλεπτα  
            όρισε το Αυτοκίνητο σε Σταματημένο  
            πήγαινε αργά για 1 δευτ. στη θέση x: 160 και y: -46
```