






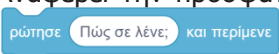

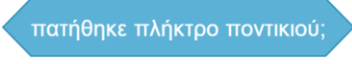









ΑΙΣΘΗΤΗΡΕΣ

	<p>Αναφέρει αληθές, αν η μορφή αγγίξει μια άλλη ορισμένη μορφή ή τα όρια της Σκηνής ή τον δείκτη του ποντικιού (επιλέγεται από το αναδιπλούμενο μενού).</p>
	<p>Αναφέρει αληθές, αν η μορφή αγγίξει ορισμένο χρώμα. (Κλικ στο κουτάκι για επιλογή χρώματος μέσω του σταγονόμετρου).</p>
	<p>Αναφέρει αληθές, αν το πρώτο χρώμα (μέσα στη μορφή) αγγίξει το δεύτερο χρώμα (στο υπόβαθρο ή σε άλλη μορφή). (Κλικ στα κουτάκια για επιλογή χρώματος μέσω του σταγονόμετρου).</p>
	<p>Αναφέρει την απόσταση μέχρι τον δείκτη του ποντικιού ή κάποιο άλλο αντικείμενο.</p>
	<p>Εμφανίζει μια ερώτηση και περιμένει μέχρι να πατηθεί το γαλάζιο κουμπί ή το πλήκτρο Enter του πληκτρολογίου. Η απάντηση αποθηκεύεται στην .</p>
	<p>Αναφέρει την πρόσφατη είσοδο πληκτρολογίου, μέσω της . (Είναι κοινή για όλες τις μορφές).</p>
	<p>Αναφέρει αληθές, αν πατηθεί ορισμένο πλήκτρο του πληκτρολογίου (επιλογή από αναδιπλούμενο μενού).</p>
	<p>Αναφέρει αληθές, αν πατηθεί πλήκτρο του ποντικιού.</p>
	<p>Αναφέρει τη θέση x του δείκτη του ποντικιού.</p>
	<p>Αναφέρει τη θέση y του δείκτη του ποντικιού.</p>
	<p>Ορίζουμε αν το αντικείμενο κατά την εκτέλεση του προγράμματος μπορεί να συρθεί-μετακινηθεί ή όχι.</p>
	<p>Αναφέρει την ένταση του ήχου που ανιχνεύεται από το μικρόφωνο του υπολογιστή (τιμές από 1 έως 100).</p>
	<p>Αναφέρει την τιμή του χρονομέτρου σε δευτερόλεπτα. (Το χρονόμετρο τρέχει πάντοτε).</p>
	<p>Μηδενίζει το χρονόμετρο.</p>
	<p>Ανιχνεύει τον τρέχοντα αριθμό, το όνομα, την ένταση ή μια μεταβλητή του υποβάθρου.</p>

τρέχων έτος ▼	Αναφέρει το τρέχων έτος, μήνα, ημερομηνία, μέρα της εβδομάδας, ώρα, λεπτό και δευτερόλεπτο (επιλογή από αναδιπλούμενο μενού).
ημέρες από το 2000	Αναφέρει τις ημέρες που έχουν περάσει από το έτος 2000.
όνομα χρήστη	Αναφέρει το όνομα χρήστη που βλέπει το project