

A LEGO® Education SPIKE™ APP szoftver programnyelveinek magyar nyelvű leírása

II. SCRATCH BLOKKOK



2023.



NYÍREGYHÁZI
EGYETEM



Fordította: Szabó József Mihály

Szerkesztette: Szabó József Mihály, Dr. Sebestyén Krisztina

Kiadás éve: 2023.

Lektorálta: Inhaizer Tamás

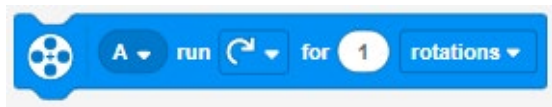
A tananyag sorozat a LEGO® Education SPIKE™ APP v.3.2.1. szoftverében található HELP menüpont magyar nyelvű megfelelője, mely a **Nyíregyházi Egyetem LEGO Education Innovation Studio** együttműködésével készült.

Az második rész a program **scratch blokkjainak** használatába nyújt betekintést, segítséget nyújtva a pedagógusok és a diákok számára az eszközök programozásában.

Motor Blocks / Motorblokkok kategória

A Motor Blokkok vagy működésre készítik a motorokat, vagy információkat kapnak a motorok működéséről. A Motor Blokk kategória a leggyakoribb Motor Blokkokat tartalmazza.

Run Motor for Duration / Motor futása időtartamig

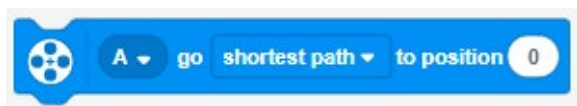


Ez a blokk egy vagy több motort futtat az óramutató járásával megegyező vagy ellentétes irányban a megadott fordulatszámig, másodpercig vagy fokig.

A motor fordulatszámát a Set Speed blokk állítja be. Az alapértelmezett sebesség 75%.

A "Leállási érzékelés" alapértelmezés szerint engedélyezve van. További információért lásd a Turn Stall Detection On/Off blokkot.

Motor Go to Position / Motor pozícióba állítása

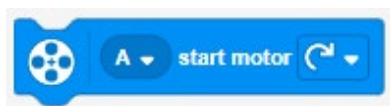


Ez a blokk egy vagy több motort állít be egy megadott pozícióba. A motor beállítható úgy, hogy az óramutató járásával megegyező irányban fusson, vagy a legrövidebb úton haladjon a megadott pozícióba. 0 és 359 fok között lehet beállítani a pozíciót.

A motor fordulatszámát a Set Speed blokk állítja be. Az alapértelmezett sebesség 75%.

A "Leállási érzékelés" alapértelmezés szerint engedélyezve van. További információért lásd a Turn Stall Detection On/Off blokkot.

Start Motor / Motor indítása

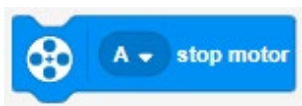


Ez a blokk egy vagy több motort működtet az óramutató járásával megegyező vagy ellentétes irányban végtelen ideig.

A motor fordulatszámát a Set Speed blokk állítja be. Az alapértelmezett sebesség 75%.

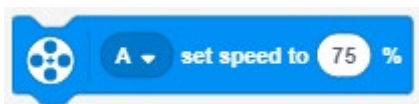
A "Leállási érzékelés" alapértelmezés szerint engedélyezve van. További információért lásd a Turn Stall Detection On/Off blokkot.

Stop Motor / Motor megállítása



Ez a blokk leállítja egy vagy több motor működését. A motor lefékeződik, így gyorsan megáll. A motor nem tartja a pozícióját, ha megállt.

Set Motor Speed / Motor sebességének beállítása



Ez a blokk egy vagy több motor sebességét állítja be. A sebességtartomány -100 és 100 között van. A negatív értékek megfordítják a motor irányát. Ha a sebesség nincs megadva, az alapértelmezett érték 75%.

Motor Position / Motor pozíciója



Ez a blokk jelenti a motor aktuális helyzetét. A pozíciót 0 és 359 közötti fokban adhatja meg.

Motor Speed / Motor sebessége

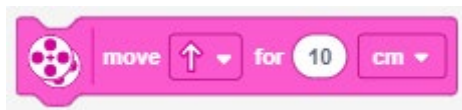


Ez a blokk jelenti a motor aktuális fordulatszámát. A megadott érték a motor aktuális fordulatszáma, nem pedig a Set Speed blokk által beállított fordulatszám.

Movement Blocks / Mozgásblokkok

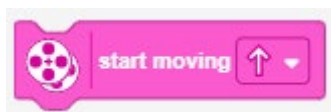
A mozgásblokkok lehetővé teszik két motor szinkronizált mozgását. Elsősorban a Driving Base (alaprobot) mozgására szolgálnak. Csak azonos típusú motorok (pl. két közepes motor) szinkronizálhatók.

Move for Duration / Mozgás időtartamig



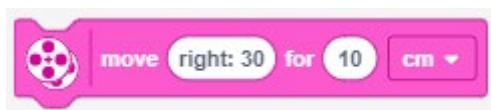
Ez a blokk előre vagy hátra mozgatja a Driving Base-t (alaprobotot), vagy elforgatja az óramutató járásával megegyező vagy ellentétes irányba egy megadott centiméter, hüvelyk, másodperc, fok vagy fordulat erejéig. A centiméterben és hüvelykben megadott távolság attól függ, hogy a Driving Base (alaprobot) hogyan lett felépítve. Használja a Set 1 Motor Rotation to Distance Moved Block (1 motorfordulat beállítása a megtett távolsághoz) blokkot a Driving Base (alaprobot) kalibrálásához.

Start Moving / Mozgás indítása



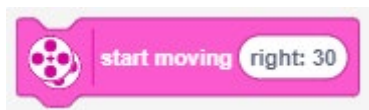
Ez a blokk elindítja a Driving Base (alaprobot) mozgását előre vagy hátra, óramutató járásával megegyező vagy ellentétes irányba.

Move with Steering for Duration / Mozgás kormányzással időtartamig



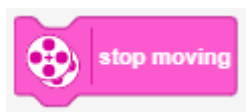
Ez a blokk egy bizonyos időtartamra előre mozgatja a Driving Base-t (alaprobotot), és lehetőséget ad a kormányzáshoz. A magasabb kormányzás értékek (pl. +99 és -99) élesebbé teszik a Driving Base (alaprobot) ívének pályáját. A "0" értéket használja az egyenes vonalú vezetéshez. A 100 és -100 értékek használatával a Driving Base (alaprobot) tengelyközpontosan, helyben fordul.

Start Moving with Steering / Mozgás kormányzással indítása



Ez a blokk elindítja a Driving Base (alaprobot) mozgását és kormányzását végtelen ideig. A magasabb kormányzás értékek (pl. +99 és -99) élesebbé teszik a Driving Base (alaprobot) ívének pályáját. A "0" értéket használja az egyenes vonalú vezetéshez. A 100 és -100 értékek használatával a Driving Base (alaprobot) tengelyközpontosan, helyben fordul.

Stop Moving / Mozgás megállítása



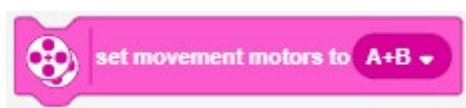
Ez a blokk leállítja a Driving Base (alaprobot) minden mozgását a motorok kikapcsolásával.

Set Movement Speed / Mozgás sebességének beállítása



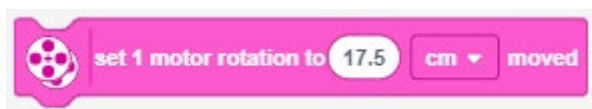
Ez a blokk állítja be a mozgó Driving Base (alaprobot) sebességét. A sebességtartomány -100 és 100 között van. A negatív értékek megváltoztatják a mozgás irányát. Az alapértelmezett érték 50%.

Set Movement Motors / Motorok mozgásának beállítása



Ez a blokk határozza meg azokat a portokat, amelyekhez a 2 hajtómotor csatlakozik.

Set 1 motor Rotation to Distance Moved / 1 motor fordulatanak beállítása a megtett távolsághoz

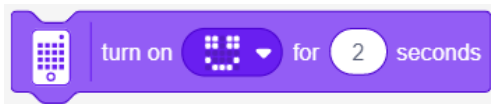


Ez a blokk kalibrálja a Driving Base (alaprobot) távolságát, hogy a mozgásblokkokban megadott távolságegység (pl. centiméter/inch) pontos legyen.

Light Blocks / Fényblokkok

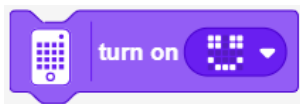
A fényblokkok lehetővé teszik a különböző elemek (pl. a Hub 5x5 fénymátrixa, távolságérzékelő fényei) fényeinek be- és kikapcsolását.

Turn On 5x5 Light Matrix for Seconds / 5x5 fénymátrix bekapcsolása időtartamig



Ez a blokk létrehoz egy mintát, amely meghatározott ideig világít az 5x5 fénymátrixon. A blokk kikapcsolja a pixeleket, amikor az idő letelik.

Turn On 5x5 Light Matrix / 5x5 fénymátrix bekapcsolása



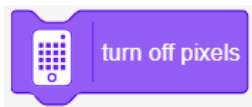
Ez a blokk létrehoz egy mintát, és világít az 5x5 fénymátrixon. A minta mindaddig világít, amíg a fénymátrixnak nem adunk más utasítást, vagy amíg a program le nem áll.

Write On 5x5x Matrix / Írás az 5x5 mátrixon



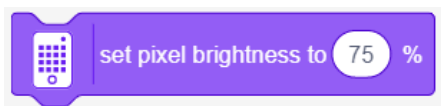
Ez a blokk egy szöveges karakterláncot jelenít meg az 5x5 fénymátrixon úgy, hogy egyszerre egy betűt görget a kijelzőn.

Turn off 5x5 Light Matrix / 5x5 fénymátrix kikapcsolása



Ez a blokk kikapcsol minden fényt a fénymátrixon.

Set 5x5 Light Matrix Brightness / 5x5 fénymátrix fényerejének beállítása



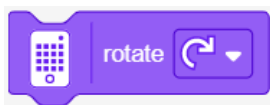
Ez a blokk állítja be az 5x5 fénymátrix fényerejét a programozási verem következő, fénymátrixot használó blokkja, például a Turn On 5x5 Matrix Block, számára. Ha a fényerő nincs megadva, az alapértelmezett érték 100%.

Set Pixel Brightness on 5x5 Light Matrix / 5x5 fénymátrix pixelenkénti fényerejének beállítása



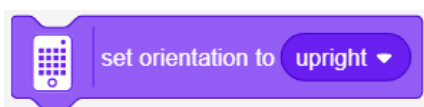
Ez a blokk állítja be az egyes pixelek fényerejét az 5x5 fénymátrixon. Csak a megadott pixel frissül, a fénymátrix többi része változatlan marad.

Rotate Orientation of 5x5 Light Matrix / 5x5 fénymátrix forgatási tájolása



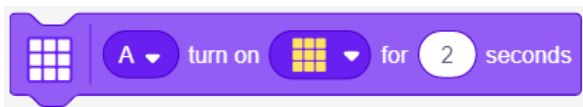
Ez a blokk elforgatja az 5x5-ös fénymátrixot az óramutató járásával megegyezően vagy az óramutató járásával ellentétes irányban.

Set Orientation of 5x5 Light Matrix / 5x5 fénymátrix tájolásának beállítása



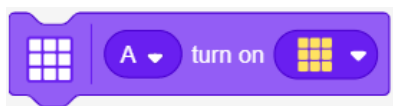
Ez a blokk állítja be az 5x5 fény mátrix tájolását. A tájolás beállítható upright/függőleges, upside down/fejjel lefelé, left/bal, right/jobb irányokba. Az alapértelmezett tájolás az upright/függőleges irány.

Turn on 3x3 Color Matrix for Seconds / 3x3 színmátrix bekapcsolása adott másodpercre



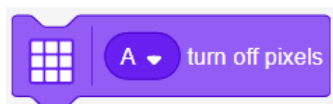
Ez a blokk létrehoz egy mintát, és meghatározott ideig világít a 3x3 színmátrixon. Amikor az idő letelik, a blokk kikapcsolja a pixeleket.

Turn on 3x3 Color Matrix / 3x3 színmátrix bekapcsolása



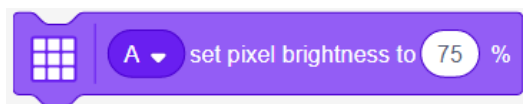
Ez a blokk létrehoz egy mintát, és meghatározott ideig világít a 3x3 színmátrixon. A minta mindaddig világít, amíg a fénymátrixnak nem adunk más utasítást, vagy amíg a program le nem áll.

Turn off 3x3 Color Matrix / 3x3 színmátrix kikapcsolása



Ez a blokk kikapcsolja a világítást a 3x3 színmátrixon.

Set 3x3 Color Matrix Brightness / 3x3 színmátrix fényerejének beállítása



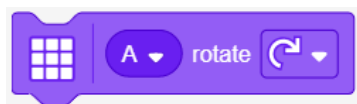
Ez a blokk állítja be a 3x3-as színmátrix fényerejét a programozási verem következő, színmátrixot használó blokkja, például a Turn On 3x3 Color matrix blokk, számára. Ha a fényerő nincs megadva, az alapértelmezett érték 100%.

Set Pixel Brightness on 3x3 Color Matrix / 3x3 színmátrix pixelenkénti fényerejének beállítása



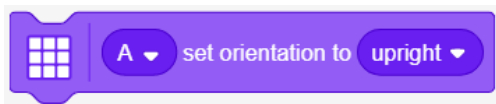
Ez a blokk állítja be a 3x3-as színmátrix egyes képpontjainak színét és fényerejét. Csak a megadott pixel frissül, a színmátrix többi része változatlan marad.

Rotate Orientation of 3x3 Color Matrix / 3x3 színmátrix elforgatása



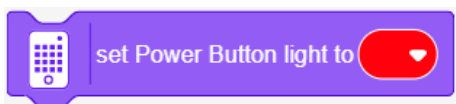
Ez a blokk elforgatja a 3x3-as színmátrixon megjelenített elemek tájolását az óramutató járásával megegyezően vagy az óramutató járásával ellentétesen.

Set Orientation of 3x3 Color Matrix / 3x3 színmátrix tájolásának beállítása



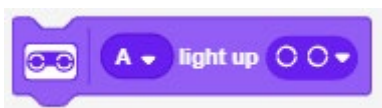
Ez a blokk állítja be a 3x3 fény mátrix tájolását. A tájolás beállítható upright/függőleges, upside down/fejjel lefelé, left/bal, right/jobb irányokba. Az alapértelmezett tájolás az upright/függőleges irány.

Set Center Button Light / Középső gomb fényének beállítása



Ez a blokk állítja be a Center Button/Középső gomb fényének színét.

Light up Distance Sensor / Távolságérzékelő szenzor fényének felkapcsolása

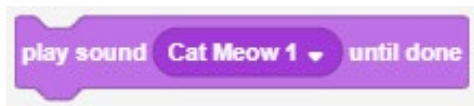


Ez a blokk kapcsolja be és ki a Distance Sensor/Távolságérzékelő szenzor fényét.

Sound Blocks / Hangblokkok

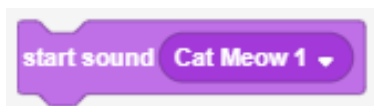
A Sound Block/Hang Blokkok lehetővé teszik, hogy hangokat játsszunk le az eszközökről (laptop, számítógép) vagy a Hubról.

Play Sound until Done / Hang lejátszása, amíg meg nem történik



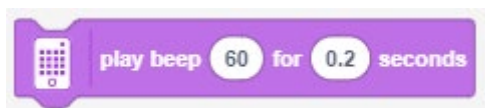
Ez a blokk lejátszik egy kiválasztott hangot az eszközén (laptop, számítógép), és a hang befejezéséig szünetelteti a programozási vermet. A hangok az Add Sound Button/Hang hozzáadása gomb segítségével adhatók hozzá a projekthez.

Start Sound / Hang indítása



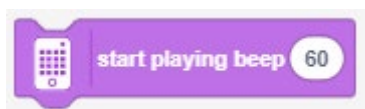
Ez a blokk elindítja a kiválasztott hang lejátszását az eszközén (laptop, számítógép), és azonnal lejátsza a következő blokkot a programozási veremben. A hangot a projekthez az Add Sound Button/Hang hozzáadása gomb segítségével lehet hozzáadni.

Play Beep for Seconds / Sípoló hang lejátszása másodpercekig



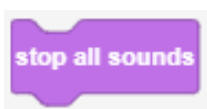
Ez a blokk sípoló hangjelzést ad a Hubon, megadott számú másodpercig.

Start Playing Beep / Sípoló hang lejátszásának elindítása



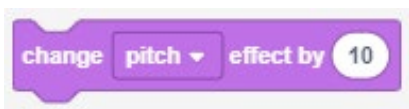
Ez a blokk sípoló hangjelzést ad a Hubon. A lejátszás addig folytatódik, amíg a programban valami meg nem állítja.

Stop All Sounds / Minden hang leállítása



Ez a blokk minden futó hangot leállít (pl. sípolás és hang fájlok).

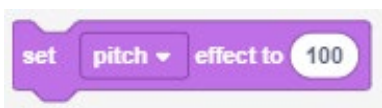
Change Pitch Effect By / Hangmagasság, -hatás megváltoztatása



Ez a blokk megváltoztatja az eszközön lejátszott hangok hangmagasságát vagy a balra/jobbra pásztázás effektjét.

A pásztázási hatás határozza meg, hogy melyik hangszóró adja ki a hangot: "-100" csak a bal hangszóró, "0" normál, "100" pedig csak a jobb hangszóró.

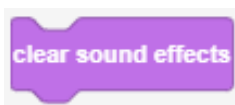
Set Pitch Effect By / Hangmagasság, -hatás beállítása



Ez a blokk állítja az eszközön lejátszott hangok hangmagasságát vagy a balra/jobbra pásztázás effektjét.

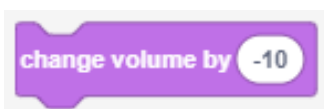
A pásztázási hatás határozza meg, hogy melyik hangszóró adja ki a hangot: "-100" csak a bal hangszóró, "0" normál, "100" pedig csak a jobb hangszóró.

Clear Sound Effects / Hanghatások tisztázása



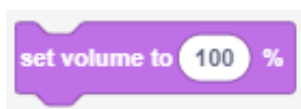
Ez a blokk visszaállítja a hangmagasságot és a balra/jobbra pásztázást a normál értékre.

Change Volume / Hangerő megváltoztatása



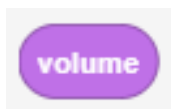
Ez a blokk az éppen lejátszott hang hangerejét a megadott értékkel változtatja meg az aktuális hangerőhöz képest. Az alapértelmezett hangerő 100%.

Set Volume / Hangerő beállítása



Ez a blokk beállítja a hang hangerejét. Az alapértelmezett hangerő 100%.

Volume / Hangerő

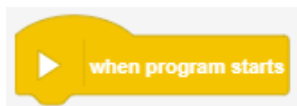


Ez a blokk jelenti az aktuális hangerősséget.

Event Blocks / Esemény blokkok

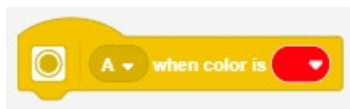
Az eseményblokkok teljes egészében Hat Block/Kalapos blokkokból állnak, ami azt jelenti, hogy mindig az első blokkok a programozási veremben, és más blokkok csak alattuk csatolhatók. A kalaposblokkok szükségesek a programozási vermek elindításához, és akkor lépnek működésbe, amikor egy meghatározott esemény bekövetkezik.

When Program Starts / Amikor a program elindul



Ez a blokk a program indításakor a hozzácsatolt összes blokkot lejátssza, szekvenciálisan, felülről lefelé haladva. A program a Play Button/Lejátszás gombra kattintva indítható, vagy ha nincs Streaming módban, akkor a Hub középső gombjának megnyomásával.

When Color Is / Amikor a szín

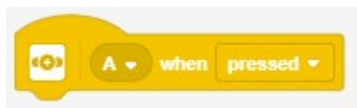


Ez a blokk lejátssza a hozzá csatolt összes blokkot, amikor a színérzékelő egy megadott színt érzékel. Az érzékelhető színek a következők:

- (0) – black/fekete
- (1) – violet/ibolya
- (3) – blue/kék
- (4) – light blue/világoskék
- (5) – green/zöld
- (7) – yellow/sárga
- (9) – red/piros
- (10) – white/fehér
- (-1) – no color/nincs szín

Ez a blokk csak akkor lép működésbe, ha a megadott színt érzékeli. Ez azt jelenti, hogy a blokk nem váltja ki újra az eseményt, ha az érzékelt szín változatlan marad.

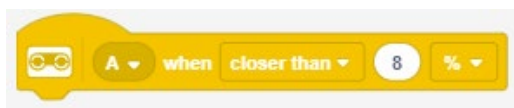
When Pressure Is / Amikor a nyomás



Ez a blokk lejátssza a hozzácsatolt összes blokkot, amikor az Force Sensor/Nyomásérzékelőt pressed/megnyomják, hard-pressed/erősen megnyomják, release/elengedik, vagy amikor bármilyen változást érzékel a kifejtett nyomásban.

Ez a blokk csak a megadott eseménynél lép működésbe. Ez azt jelenti, hogy a blokk nem váltja ki újra az eseményt, ha a Force Sensor/Nyomásérzékelőn lévő nyomás változatlan marad.

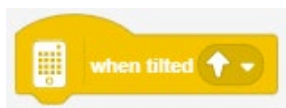
When Closer Than / Amikor közelebb van, mint



Ez a blokk lejátssza a hozzácsatolt összes blokkot, amikor a távolságérzékelő érzékeli, hogy egy tárgy a megadott távolságnál closer than/közelebb vagy further than/távolabb van.

Ez a blokk csak a megadott eseménynél lép működésbe. Ez azt jelenti, hogy a blokk nem váltja ki újra az eseményt, ha a távolság változatlan marad.

When Tilted / Amikor dől



Ez a blokk lejátssza a hozzácsatolt összes blokkot, amikor a Hub a megadott irányba dől a lapos, gomb(ok) felfelé helyzetből kiindulva.

A blokk csak akkor lép működésbe, ha a Hubot megdöntik. Ez azt jelenti, hogy addig nem lép újra működésbe, amíg a Hubot nem dönti új irányba.

When Hub Orientation is Up / Amikor a Hub tájolása felfelé van



Ez a blokk lejátssza a hozzácsatolt összes blokkot, amikor a Hub a megadott tájolásban van. A lehetséges tájolások a következők:

- (1) – front/elöl
- (2) – back/hátul
- (3) – top/fent
- (4) – bottom/középen

- (5) – left side/bal oldalon
- (6) – right side/jobb oldalon

Ez a blokk csak a megadott eseménynél lép működésbe. Ez azt jelenti, hogy a blokk nem váltja ki újra az eseményt, ha a Hub tájolása változatlan marad.

When Hub Shaken / Amikor a Hub rázkódik

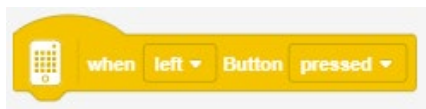


Ez a blokk lejátssza a hozzácsatolt összes blokkot, amikor a Hubot:

- (1) – shaking/rázza
- (2) – tapped/ütögeti
- (3) – falling/ejti

Ez a blokk csak a megadott esemény kezdetén lép működésbe. Ez azt jelenti, hogy a blokk nem váltja ki újra az eseményt, ha a Hub mozgása változatlan marad.

When Hub Button Pressed / Amikor a Hub gombja megnyomódik



Ez a blokk lejátssza az összes hozzácsatolt blokkot, amikor a Hub gombját pressed/megnyomja vagy released/felengedi.

Ez a blokk csak a megadott eseménynél lép működésbe. Ez azt jelenti, hogy a blokk nem váltja ki újra az eseményt, ha a gomb állapota változatlan marad.

When Timer / Amikor az idő



Ez a blokk lejátssza a hozzácsatolt összes blokkot, amikor az időzítő egy megadott érték fölé emelkedik. Az időzítő/timer egy folyamatosan futó óra. A program indításakor "0"-ról indul. Az időzítő blokk visszaállítása (Reset Timer Block) segítségével lehet visszaállítani.

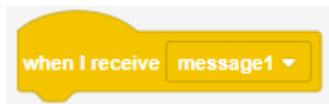
When / Amikor



Ez a blokk lejátssza a hozzá csatolt összes blokkot, ha bizonyos feltétel igaz.

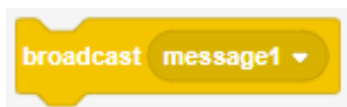
Ez a blokk csak akkor lép működésbe, ha a megadott feltétel igazgá válik. Ez azt jelenti, hogy addig nem lép újra működésbe, amíg a feltétel igaz marad.

When I Receive Message / Amikor üzenetet kap



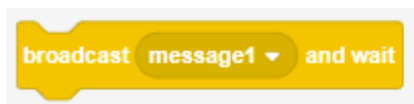
Ez a blokk lejátssza a hozzácsatolt összes blokkot, amikor a Broadcast Message Block/Broadcast üzenet blokk vagy a Broadcast Message and Wait Block/Broadcast üzenet és várakozás blokk egy meghatározott üzenetet sugároz.

Broadcast Message / Broadcast üzenet



Ez a blokk egy megadott üzenetet továbbít. Minden When I Receive Message Hat Blocks/Amikor üzenetet kapok kalapos blokkok, amelyek a megadott üzenetre lettek beállítva, lejátsszára kerülnek. Az üzenet elküldése után a programozási verem következő blokkja fog lejátsszódni.

Broadcast Message and Wait / Broadcast üzenet és várakozás



Ez a blokk egy megadott üzenetet továbbít. Minden When I Receive Message Hat Blocks/Amikor üzenetet kapok kalapos blokkok, amelyek a megadott üzenetre lettek beállítva, lejátsszára kerülnek. Az üzenet elküldése után a blokk megvárja, amíg a megadott üzenetet tartalmazó összes programozási verem befejeződik, mielőtt a sor következő blokkjára lépne.

Control Blocks / Vezérlő blokkok

A Vezérlő blokkok kategória tartalmazza az összes olyan blokkot, amelyek módosíthatják a blokkok lineáris végrehajtási folyamatát, például a wait for/valamire várakozó struktúrákat, ciklusokat és feltételeket.

Wait for Seconds / Várj másodpercig



Ez a blokk megadott számú másodpercre szünetelteti a programozási vermet – egész és tizedes számokat egyaránt támogat.

Repeat loop / Ismétlés ciklus



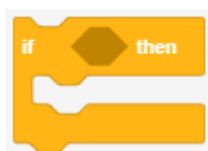
Az ebben a blokkban lévő összes blokk megadott számú ciklusba kerül, mielőtt a programozási verem folytatódhatna.

Forever Loop / Végtelen ciklus



Az ebben a blokkban tárolt összes blokk végtelen tartó ciklusban lesz. A ciklus megállításának egyetlen módja a program megszakítása a Stop gomb megnyomásával vagy a Stop All Block/Minden blokk leállítása blokkal lehetséges.

If Then / Ha akkor



Ez a blokk ellenőrzi, hogy a megadott boolean (logikai értékű) feltétel igaz-e. Ha a feltétel igaz, akkor a benne lévő összes blokk lejátszódik. Ha a feltétel hamis, a blokkok figyelmen kívül maradnak.

If Then Else / Ha akkor máskülönben



Ez a blokk ellenőrzi, hogy a megadott boolean (logikai értékű) feltétel igaz-e. Ha a feltétel igaz, akkor az első mezőben tartott blokkok lejátsszódnak, és a sor folytatódik. Ha a feltétel hamis, akkor a második mezőben lévő blokkok játszódnak le.

Wait Until / Várjon amíg



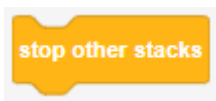
Ez a blokk addig szünetelteti a programozási vermet, amíg a megadott boolean (logikai értékű) feltétel igaz nem lesz.

Repeat Until Loop / Ismétlés amíg ciklus



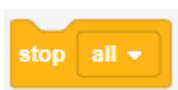
Az ebben a blokkban lévő összes blokk addig ismétlődik, amíg a megadott boolean (logikai értékű) feltétel igaz nem lesz. Amikor a megadott feltétel igazzá válik, az alatta lévő blokkok lejátsszódnak.

Stop Other Stacks / Megállítani más sorokat



Ez a blokk leállítja az összes programozási vermet, kivéve a sajátját.

Stop / Leállítás

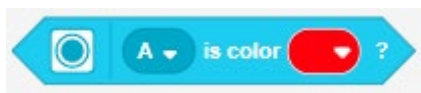


Ez a blokk leállítja az összes jelenleg futó programozási vermet, vagy csak a saját programozási vermet állítja le, vagy kilép a programból.

Sensor Blocks / Szenzor blokkok

A Szenzor blokkok az érzékelőktől (pl. színérzékelő, távolságérzékelő, nyomásérzékelő, giroszkópos érzékelő) származó információkat fogadják.

Is color? / Színes?



Ez a blokk true/igaz értéket ad vissza, ha a Color Sensor/Színérzékelő a megadott színt érzékeli. Az érzékelhető színek a következők:

- (0) black/fekete
- (1) violet/ibolya
- (3) blue/kék
- (4) light blue/világos kék
- (5) green/zöld
- (7) yellow/sárga
- (9) red/piros
- (10) white/fehér
- (-1) no color/nincs szín

Color / Szín



Ez a blokk a Color Sensor/Színérzékelő által érzékelt szín aktuális értékét adja vissza. Az érzékelhető színek a következők:

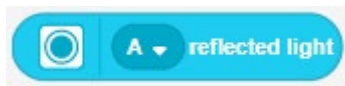
- (0) black/fekete
- (1) violet/ibolya
- (3) blue/kék
- (4) light blue/világos kék
- (5) green/zöld
- (7) yellow/sárga
- (9) red/piros
- (10) white/fehér
- (-1) no color/nincs szín

Is reflected light? / Ez visszavert fény?



Ez a blokk true/igaz értéket ad vissza, ha a Color Sensor/Színérzékelőre visszavert fény nagyobb, egyenlő vagy kisebb, mint a megadott százalékos érték.

Reflected light / Visszavert fény



Ez a blokk jelenti a Color Sensor/Színérzékelőhöz visszavert fény aktuális értékeit.

Is pressed? / Megnyomódik?



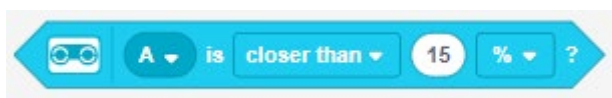
Ez a blokk true/igaz értéket vissza, ha a Force Sensor/Nyomásérzékelőt pressed/megnyomták (>0 newton), hard-pressed/erősen megnyomták (<5 newton) vagy released/elengedték (=0 newton).

Pressure / Nyomás



Ez a blokk a Force Sensor/Nyomásérzékelőre ható aktuális nyomást jelenti newtonban vagy százalékban. Az érzékelő 2-10 newton érzékelésére képes.

Is disance? / Ez távolság?



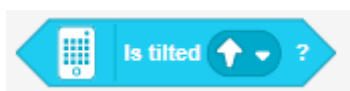
Ez a blokk true/igaz értéket ad vissza, ha a Distance Sensor/Távolságérzékelő azt érzékeli, hogy valami closer than/közelebb van, mint (<), further than/távolabb, mint (>), vagy exactly/pontosan (=) a centiméterben, hüvelykben vagy százalékban megadott távolságban van.

Distance / Távolság



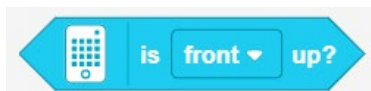
Ez a blokk a Distance Sensor/Távolságérzékelő által érzékelt aktuális távolságot jelenti centiméterben, hüvelykben vagy százalékban. Az érzékelő tartománya 0-200 centiméter vagy 0-78,74 hüvelyk.

Is tilted? / Dől?



Ez a blokk true/igaz értéket ad vissza, ha a Hub a megadott irányba dől a lapos, gomb(ok) felfelé pozícióból kiindulva.

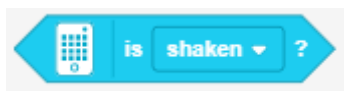
Is Hub orientation? / Ez Hub orientációja?



Ez a blokk true/igaz értéket ad vissza, ha a Hub a megadott orientációban van elhelyezve. A lehetséges orientációk a következők:

- (1) front/elöl
- (2) back/hátul
- (3) top/felül
- (4) bottom/középen
- (5) left side/bal oldalon
- (6) right side/jobb oldalon

Is Shaking? / Rázkódik?



Ez a blokk true/igaz értéket ad vissza, ha a Hub Force Sensor/Nyomásérzékelője az alábbiakat érzékeli:

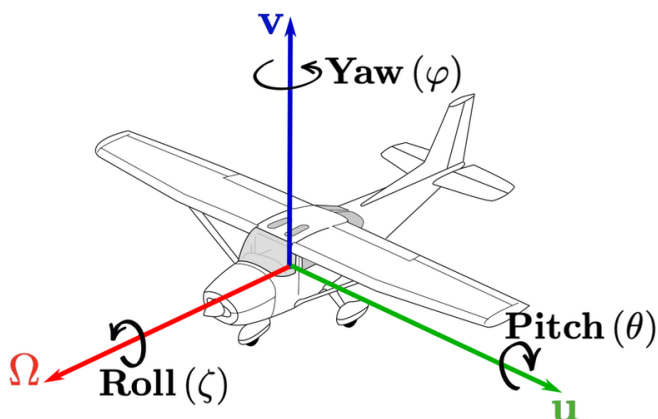
- (1) shaking/rázkódik
- (2) tapped/érint
- (3) falling/esik

Hub Pitch Roll Yaw Angle / Hub emelkedési, dőlési, fordulási szög

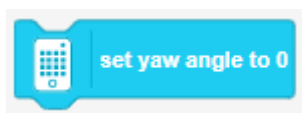


Ez a blokk jelenti a Hub pitch/emelkedési, roll/dőlési vagy yaw/fordulási szögét. Az emelkedési, dőlési és fordulási szöget általában a repülőgépek levegőben való mozgásának leírására használják, de bármely, mindhárom dimenzióban forgó objektumra alkalmazható. Ha egy repülőgépet nézünk:

- A pitch/emelkedési szög arra utal, hogy a repülőgép orra felfelé vagy lefelé megy.
- A roll/dőlési szög a repülőgép szárnyainak felfelé vagy lefelé irányuló mozgására utal.
- A yaw/fordulási szög a repülőgépnek a talajhoz viszonyított irányára utal.

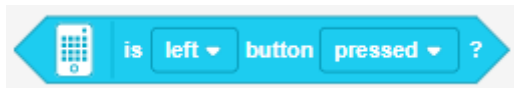


Set Hub Yaw Angle to 0 / Állítsa a Hub fordulási szögét 0-ra



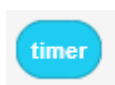
Ez a blokk a Hub yaw angle/Fordulási szögét "0"-ra állítja. Alapértelmezés szerint a forgásszög "0" lesz abban az irányban, amelybe a Hub a program indításakor néz.

Is Hub Button pressed? / Megnyomják a Hub gombját?



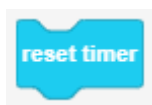
Ez a blokk true/igaz értéket ad vissza ha a left/bal vagy a right/jobb gombot megnyomják vagy elengedik.

Timer / Időzítő



Ez a blokk a program indítása óta eltelt időt jelenti másodpercben. Az időzítő a program minden egyes újraindításakor újraindul. Az időzítő kézi újraindításához használja a Reset Timer blokkot.

Reset Timer / Időzítő visszaállítása

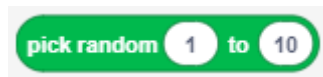


Ez a blokk visszaállítja az időzítőt.

Operator Blocks / Operátor blokkok

Az operátor blokkok minden olyan matematikai műveletet elvégeznek, amelyek numerikus értékekkel elvégezhetők.

Pick Random Number / Véletlen szám kiválasztása



Ez a blokk egy véletlen számot választ ki a megadott tartományon belül, beleértve mindkét végpontot. A minimális és maximális értéként egész számokat vagy tizedesjegyeket adhat meg. Ha az egyik szám tizedesjegy értékű, akkor a szám tizedesjegyet fog jelenteni.

Plus / Összeadás



Ez a blokk két értéket ad össze, és visszaadja az eredményt.

Minus / Kivonás



Ez a blokk kivonja a második értéket az első értékből, és visszaadja az eredményt.

Multiply / Szorzás



Ez a blokk összeszoroz két értéket, és visszaadja az eredményt.

Divide / Osztás



Ez a blokk elosztja a második értéket az első értékkel, és visszaadja az eredményt.

Less Than / Kevesebb, mint



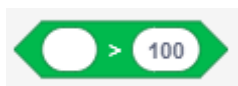
Ez a blokk ellenőrzi, hogy az első érték kisebb-e a második értéknél. Ha kisebb, akkor true/igaz értéket ad vissza. Ha nem, akkor false/hamis értéket ad vissza.

Equal / Egyenlő



Ez a blokk ellenőrzi, hogy az első érték egyenlő-e a második értékkel. Ha egyenlő, akkor true/igaz értéket ad vissza. Ha nem, akkor false/hamis értéket ad vissza.

Greater Than / Nagyobb, mint



Ez a blokk ellenőrzi, hogy az első érték nagyobb-e a második értéknél. Ha nagyobb, akkor true/igaz értéket ad vissza. Ha nem, akkor false/hamis értéket ad vissza.

And / És



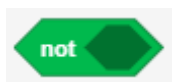
Ez a blokk két boolean (logikai művelet) blokkot köt össze and/és feltétellel.

Or / Vagy



Ez a blokk két boolean (logikai művelet) blokkot köt össze or/vagy feltétellel.

Not / Nem



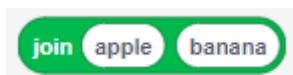
Ez a blokk megfordítja a benne lévő feltétel boolean (logikai művelet) értékét.

Is Between? / Van közötté?



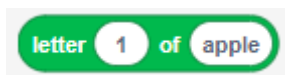
Ez a blokk ellenőrzi, hogy az első megadott érték a második és harmadik megadott érték közé esik-e, beleértve mindkét végpontot.

Join Strings / Stringek (karakterláncok) csatlakozása



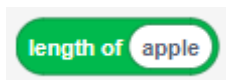
Ez a blokk két szöveges értéket kapcsol össze, és annak eredményét adja vissza (pl. ha a "hello" és a "world" szavakat adnánk be a blokkba, akkor a "helloworld" értéket adná vissza).

Letter of String / A string (karakterlánc) betűje



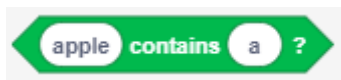
Ez a blokk azt a karaktert adja vissza, amely az adott karakterlánc megadott pozícióját foglalja el. Például a "letter 1 of LEGO / LEGO 1. betűje" az "L" betűt adja vissza.

Length of String / String (karakterlánc) hossza



Ez a blokk a megadott karakterláncban található karakterek számát adja vissza. Például, ha a bemenet "LEGO", a blokk "4" értéket ad vissza.

String Contains / A String (karakterlánc) tartalmazza



Ez a blokk true/igaz értéket ad vissza, ha a megadott karakter szerepel a megadott karakterláncban.

Mod / Osztási maradék



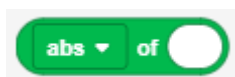
Ez a blokk a maradékot adja vissza, amikor az első értéket elosztjuk a második értékkel (pl. ha 10 az első bemenet és 3 a második, a blokk 1-t ad ki; 10 osztva 3-mal 1 maradványt ad). A negatív számok egy kicsit másképp viselkednek, mert a maradéknak mindig pozitívnak kell lennie (pl. $-10 \bmod 3 = 2$, nem pedig -1 , mert 3-at -4 -el kell megszoroznunk ahhoz, hogy egyáltalán maradjon maradék).

Round / Kerekítés



Ez a blokk a megadott számot a legközelebbi egész számra kerekíti. A kerekítés szabványos szabályait követi (azaz a 0,5 vagy annál nagyobb tizedesjegyeket felfelé kerekíti, míg a 0,5-nél kisebb tizedesjegyeket lefelé kerekíti).

Math Functions / Matematikai funkciók



Ez a blokk a megadott matematikai függvényt hajtja végre egy adott számon, és visszaadja annak eredményét.

Variable Blocks / Változó blokkok

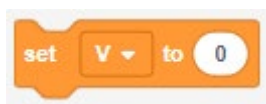
A Variable Blocks/Változó blokkok kategória tartalmazza a változókhöz, listákhoz (tömbökhöz) és a My Blocks/Blokkjaim blokkokhoz kapcsolódó összes blokkot.

Variable / Változó



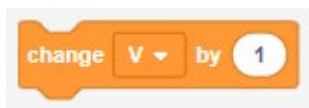
Ez a blokk egy változó értékét jelenti. Valahányszor egy változót hozunk létre, ennek a blokknak egy változata jelenik meg a változó megadott nevével.

Set Variable To / Változó beállítása



Ez a blokk a megadott változót a megadott értékre állítja. A változó lehet egy karakterlánc vagy egy szám.

Change Variable By / Változó módosítása



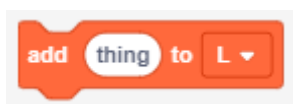
Ez a blokk a megadott változót egy megadott értékkel módosítja. A változás a változóban jelenleg tárolt értékhez képest a megadott összeggel történik. Például, ha a változóm a 4-es értéket tartalmazza, akkor a Change Variable By/Változó módosítása 3-mal blokk használatával az érték 7-re változik. Továbbá, ha a változó egy szöveges karakterlánc (nem szám), akkor a változó értéke arra a mennyiségre módosul, amennyivel a változót módosítani kellett volna. Például, ha a "my variable" a "LEGO" szót tartalmazza, a fenti blokk használatával az érték "1"-re változik.

List / Lista



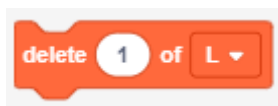
Ez a blokk stringként/karakterláncként tartalmazza a listában szereplő elemeket. Valahányszor egy lista létrejön, ennek a blokknak egy változata jelenik meg a lista nevével.

Add Item to List / Elem hozzáadása a listához



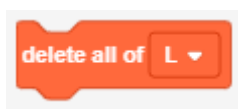
Ez a blokk hozzáadja a megadott elemet a megadott lista végéhez.

Delete Item in List / Elem törlése a listából



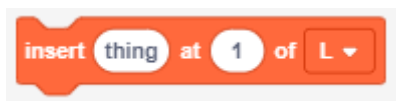
Ez a blokk törli a megadott listában a megadott pozíciót elfoglaló elemet.

Delete All Items in List / Összes elem törlése a listából



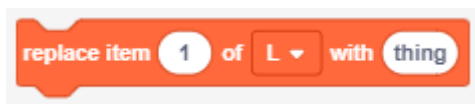
Ez a blokk törli az összes elemet a megadott listából.

Insert Item at Index in List / Elem beillesztése adott helyre a listában



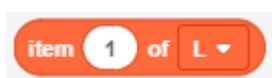
Ez a blokk beilleszti a megadott elemet a megadott lista egy adott pozíciójába.

Replace Item at Index in List with Another Item / A listában az indexen lévő elem helyettesítése egy másik elemmel



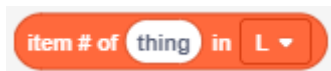
Ez a blokk a megadott pozícióban lévő elemet egy megadott értékkel helyettesít.

Value of Item at Index in List / A listában az indexen lévő elem értéke



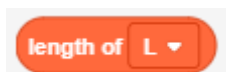
Ez a blokk azt az értéket adja vissza, amely a megadott listában a megadott pozícióban található.

Index Value of Item in List / A lista elemének indexértéke



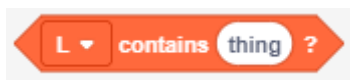
Ez a blokk annak a pozíciónak a számát adja vissza a listában, ahol egy elem először jelenik meg. Ha az elem nem szerepel a megadott listában, akkor "0" értéket ad.

Length of List / A lista hossza



Ez a blokk a megadott listában szereplő elemek számát adja vissza.

List contains? / A lista tartalmazza?



Ez a blokk true/igaz értéket ad vissza, ha a lista bármelyik pozícióban tartalmazza a megadott értéket. Ha a listában lévő értékek egyike sem egyenlő a megadott értékkel, akkor false/hamis értéket ad vissza.

Define Block / Blokk meghatározása



Ez a blokk lehetővé teszi saját blokk létrehozását. A My Block/Saját blokk a Define Block-hoz csatolt blokkok csoportja.

My Block / Saját blokk

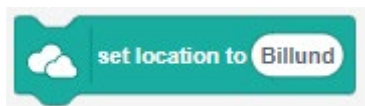


Ez a te blokkod! Bármit lejátszik, amit a Define Blockhoz csatoltál.

Weather Blocks / Időjárás blokkok

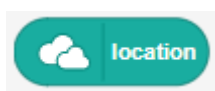
A rendelkezésre álló időjárási blokkok előrejelzéseken alapulnak, nem pedig aktuális értékeken. A diákok az aktuális idő előtt akár 240 órával is játszhatnak az előrejelzésekkel. Az időjárási blokkok csak akkor működnek, ha a kapcsolat online van, mert valós idejű adatokat hívnak le.

Set Forecast Location / Előrejelzési hely beállítása



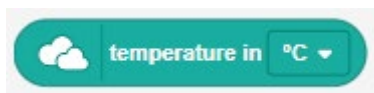
Ez a blokk állítja be azt a helyet, amelyre vonatkozóan az időjárás-előrejelzési adatok lekérésre kerülnek.

Forecast Location / Előrejelzési helyszín



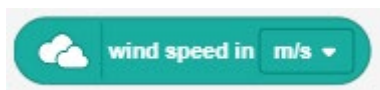
Ez a blokk az Set Forecast Location/Előrejelzés helyének beállítása blokk által jelenleg beállított helyet jelenti.

Forecast Temperatur / Előrejelzési hőmérséklet



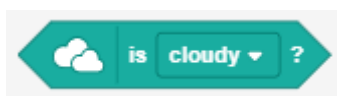
Ez a blokk a beállított előrejelzési hely hőmérsékletét jelenti Celsius vagy Fahrenheit fokban.

Forecast Wind Speed / Előrejelzett szélesség



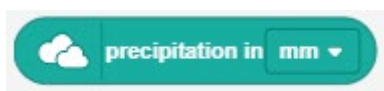
Ez a blokk a szélességet jelenti a beállított előrejelzési helyen méter/másodpercben vagy mérföld/órában.

Is forecast? / Van előrejelzés?



Ez a blokk true/igaz értéket ad vissza, ha a megadott időjárási feltételre van találat a beállított előrejelzési helyen.

Forecast Precipitation / Csapadék előrejelzés



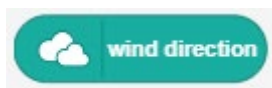
Ez a blokk milliméterben vagy centiméterben adja vissza az eső, hó vagy más vízkondenzáció mennyiségét, amely egy adott időpontban várhatóan lehull a beállított előrejelzési helyen.

Forecast Air Pressure / Légnyomás előrejelzés



Ez a blokk a légköri nyomást adja vissza hektopascalban (hPa) a beállított előrejelzési helyen.

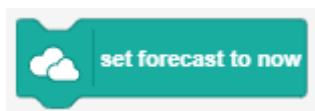
Forecast Wind Direction / Szélirány előrejelzés



Ez a blokk a szél irányát jelenti a beállított előrejelzési helyen. Az irányt egy string/karakterlánc formájában adja meg:

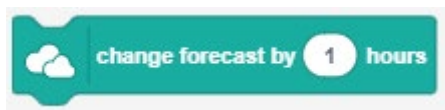
- "N" – north/észak
- "NE" – northeast/északkelet
- "E" – east/kelet
- "SE" – southeast/délkelet
- "S" – south – dél
- "SW" – southwest/délnyugat
- "W" – west/nyugat
- "NW" – northwest/északnyugat

Set Forecast to Now / Előrejelzés beállítása most



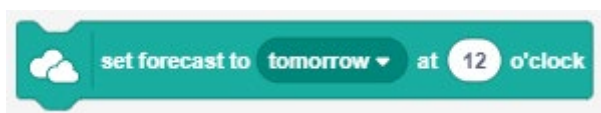
Ez a blokk az időjárási adatok előrejelzési idejét mostra állítja be.

Change Forecast Time By / Előrejelzési idő módosítása



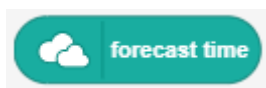
Ez a blokk az előrejelzési időt az aktuálisan beállított értékhez képest meghatározott számú órával módosítja. Az idő 24 órás órán alapul.

Set Forecast to Future Time / Előrejelzés beállítása jövőbeli időpontra



Ez a blokk beállítja az időjárás-előrejelzést 1-9 napra a jövőbe, egy megadott órára, 24 órás óra alapján.

Forecast Time Difference / Előrejelzés időkülönbsége

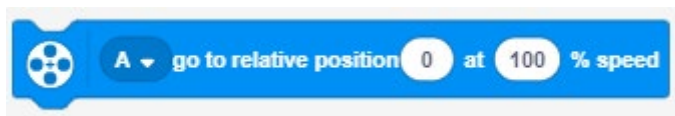


Ez a blokk azt jelenti, hogy az előrejelzés hány órával tolódott el a jövőben az aktuális időhöz képest. Például, ha a jelenlegi időpont 10:00, és az előrejelzés időpontja ma 16:00-ra változott, ez a blokk "6" értéket ad vissza.

More Motor Blocks / További motorblokkok

Ezek a blokkok kibővítik a motorblokkok funkcióit, hogy ezáltal még több programozási lehetőséget biztosítsanak.

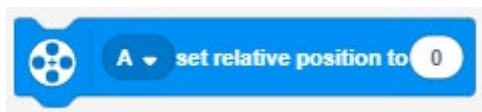
Go to Relative Motor Position at Speed / Relatív motorpozícióra váltás sebességgel



Ez a blokk egy vagy több motort egy megadott sebességgel relatív pozícióba hajt. A Go to Position blokkban használt abszolút helyzettel ellentétben a relatív pozíciónak nincs tartományhatára, és a Set Relative Motor Position to 0 blokk segítségével lehet előre beállítani.

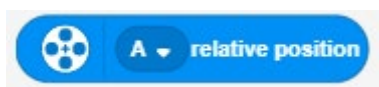
A Stall Detection/Leállások érzékelése alapértelmezés szerint engedélyezve van. További információért lásd a Turn Stall Detection On/Off blokkot.

Set Relative Motor Position to 0 / Relatív motorpozíció állítása 0 értékre



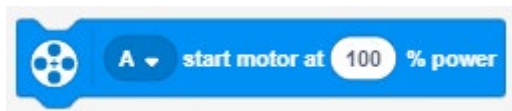
Ez a blokk egy vagy több motor relatív helyzetét állítja be egy megadott értékre. A relatív pozíció visszaállításához használja a "0" értéket.

Relative Motor Position / Relatív motorpozíció



Ez a blokk visszaadja, hogy a megadott motor hány fokot fordult el a program indítása vagy a Set Relative Motor Position to 0 Block/Relatív motorpozíció 0-ra állítása blokk által történő visszaállítása óta.

Start Motor with Power / Motor indítása teljesítménnyel



Ez a blokk egy vagy több motort indít el egy megadott százalékos teljesítménnyel végtelen ideig. A motor fordulatszám szerinti futtatásakor a motor teljesítményét a megadott fordulatszám fenntartása érdekében szabályozza.

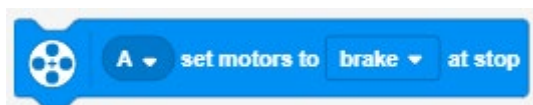
A Stall Detection/Leállások érzékelése alapértelmezés szerint engedélyezve van. További információért lásd a Turn Stall Detection On/Off blokkot.

Motor Power / Motorteljesítmény



Ez a blokk százalékban adja vissza a megadott motor jelenlegi teljesítményszintjét.

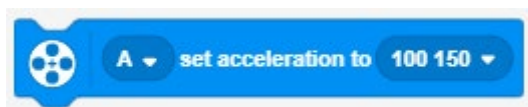
Stop and Coast Motors / Álló és szabadonfutó motorok



Ez a blokk határozza meg, hogyan álljon meg a motor, ha egy meghatározott időtartamú Motor Block/Motorblokkot vagy a Stop Motor Block/Stop Motorblokkot használja. A motor három különböző módon állhat le:

- fékezés: alapértelmezett módszer, amelyben a motor fékezésekor energiát használ a fékezéshez, és utána súrlódást alkalmaz a motorra.
- pozícióban tartás: a motor energiát használ a fékezéshez, és aktívan visszaviszi a motort abba a pozícióba, amelyben megállt, ha onnan el kell távolodnia.
- szabadonfutás: a motor áramellátása megálláskor megszakad.

Set Motor Acceleration / Motorgyorsítás beállítása



Ez a blokk egy vagy több motor gyorsítását és lassítását állítja be. A gyorsítás gyors, közepes vagy lassú (fast, medium, slow) értékre állítható. Az alapértelmezett gyorsulás közepes (medium).

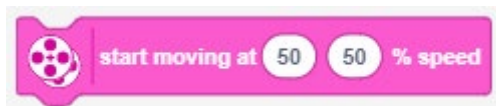
Az egyéni gyorsulás beállítható egy változó megadásával, amely két, szóközzel elválasztott számot tartalmaz. Az első szám a gyorsulást, a második szám a lassulást állítja be. A tartomány 1-10000, a nagyobb számok gyorsabb gyorsulást jelentenek. Az alapértelmezett értékek a következők:

- Fast/Gyors = 10000
- Medium/Közepes = 2000 a kis motor esetében, 4000 a közepes és a nagy motor esetében.
- Slow/Lassú = 1000

More Movement Blocks / További mozgásblokkok

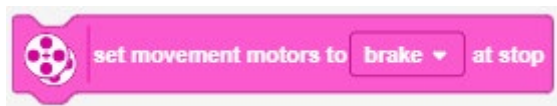
Ezek a blokkok kibővítik a Movement Blocks funkcióit, hogy még több programozási lehetőséget biztosítsanak a Driving Base (alaprobot) számára.

Start Moving at Speed / Mozgás indítása sebességgel



Ez a blokk végtelen időre elindítja a Driving Base (alaprobot) mozgását az egyes motorokhoz megadott sebességgel. Az első megadott sebességérték a bal oldali motor sebességét, a második megadott értékek pedig a jobb oldali motor sebességét határozza meg.

Set Movement Motors to Brake at Stop / Mozgó motorok leállítása fékezéssel



Ez a blokk határozza meg, hogy a motorok hogyan álljanak meg, ha egy meghatározott időtartamú Movement Block/Mozgásblokkot vagy a Stop Moving Block/Mozgás leállítása blokkot használjuk. A motor három különböző módon állhat meg:

- fékezés: alapértelmezett módszer, amelyben a motor fékezésakor energiát használ, és utána súrlódást alkalmaz a motorra.
- pozíció tartása: a motor energiát használ a fékezéshez, és aktívan visszamozgatja a motort abba a pozícióba, amelyben megállt, ha onnan el kell távolodnia.
- szabadonfutás: a motor áramellátása megálláskor megszakad.

Set Movement Acceleration / Mozgásgyorsítás beállítása



Ez a blokk állítja be a Driving Base (alaprobot) gyorsulását és lassulását. A gyorsulás beállítható értékei: gyors, közepes vagy lassú (fast, medium, slow). Az alapértelmezett gyorsulás közepes (medium). Az egyéni gyorsulás beállítható egy változó bevitelével, amely két számot tartalmaz, szóközzel elválasztva. Az első szám a gyorsulást, a második szám a lassulást állítja be. Az érték 1-10000, a nagyobb számok gyorsabb gyorsulást jelentenek.

Az alapértelmezett értékek a következők:

Fast/Gyors = 10000

Medium/Közepes = 1800

Slow/Lassú = 1000

More Sensors / További szenzorok

Raw Color / Raw (nyers) színek



Ez a blokk a Color sensor/Színérzékelő raw (nyers) vörös, zöld vagy kék színértékét adja vissza. A színérték tartománya 0-255.

Hub Acceleration / Hub gyorsulás



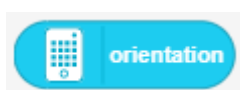
Ez a blokk a Hub X, Y vagy Z tengelyen mért gyorsulását adja vissza.

Hub Angular Velocity / Hub szögsebesség



Ez a blokk a Hub szögsebességét, más néven "giroszkópos sebességét" adja vissza az X, Y vagy Z tengelyen.

Hub Orientation / Hub orientációja



Ez a blokk a Hub aktuális tájolását jelenti. A Hub a következő orientációkat tudja érzékelni:

- (1) front/elöl
- (2) back/hátul
- (3) top/felül
- (4) bottom/középen
- (5) left side/bal oldal
- (6) right side/jobb oldal

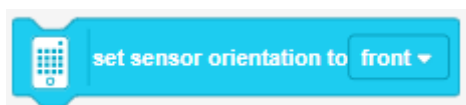
Gesture / Gesztus



Ez a blokk jelenti a Hubon végrehajtott aktuális gesztust. A Hub a következő gesztusokat érzékeli:

- (1) shaking/rázás
- (2) tapped/megérintés
- (3) falling/leesés

Set Hub Sensor Orientation / Hub orientációs szenzorjának beállítása

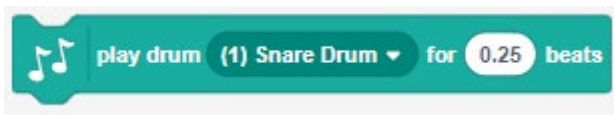


Ez a blokk állítja be a 6 tengelyes giroszkópos érzékelő tájolását előre, hátra, felfelé, lefelé, balra vagy jobbra. A 6 tengelyes giroszkópos érzékelő tájolásának beállítása megváltoztatja a giroszkópos érzékelőt használó más blokkok, például a Hub Pitch Roll Yaw Angle block/Hub emelkedési, dőlési, fordulási szög tengelyét.

Music Blocks / Zeneblokkok

Ezek a blokkok zenei hangok létrehozására használhatók. Kombinálja őket, hogy létrehozza a saját szimfóniáját!

Play Drum / Dob lejátszása



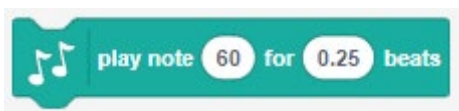
Ez a blokk az előre megadott dobot játssza le a megadott ideig, ütemekben mérve.

Rest / Szünet



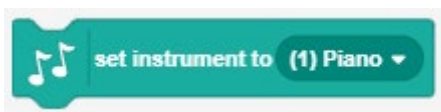
Ez a blokk "lejátszik" egy szünetet a megadott ideig, ütemekben mérve.

Play Note / Hangjegy lejátszása



Ez a blokk a megadott hangjegyet a megadott ideig játssza le, ütemekben mérve.

Set Instrument / Hangszer beállítása



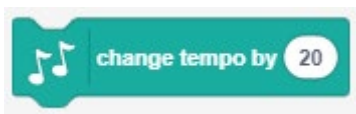
Ez a blokk állítja be a Play Note block/Hangjegy lejátszása blokkban használt hangszert.

Set Tempo / Tempó beállítása



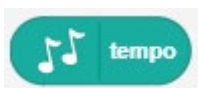
Ez a blokk állítja be az ütem tempóját. A tempó percenkénti ütemben (bpm – beats per minute) van megadva. A 60 bpm azt jelenti, hogy másodpercenként egy ütemet játszik le.

Change Tempo / Tempó megváltoztatása



Ez a blokk megváltoztatja az éppen lejátszott ütemet. A tempó percenkénti ütemben (bpm – beats per minute) van megadva. A 60 bpm azt jelenti, hogy másodpercenként egy ütemet játszik le.

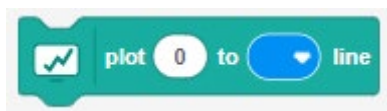
Tempo / Tempó



Ez a blokk az aktuálisan beállított tempót jelenti.

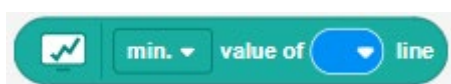
Log and Visualize Data Over Time / Az adatok naplózása és vizualizálása az idő múlásával

Plot Value on Line / Vonalon ábrázolt érték



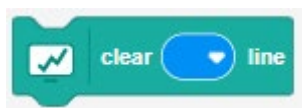
Ez a blokk rögzíti a beírt értéket, és a megadott színhez tartozó vonalon kirajzolja az aktuális idővel szemben.

Line Value / Vonal értéke



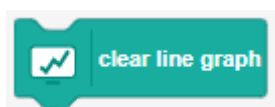
Ez a blokk a megadott színhez tartozó soron gyűjtött minimális, maximális, átlagos vagy utolsó értéket adja meg.

Clear Line / Vonal tisztítása



Ez a blokk törli az adatokat a megadott vonalról.

Clear Line Graph / Vonaldiagram tisztítása



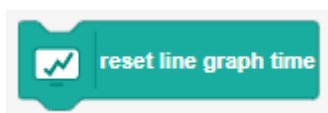
Ez a blokk törli az összes adatot a vonaldiagramról.

Line Graph Timer / Vonaldiagram időzítő



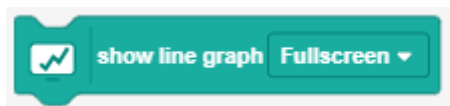
Ez a blokk a program indítása vagy a Reset Line Graph Time Block/Vonaldiagram alaphelyzetbe állítása blokk végrehajtása óta eltelt időt jelenti másodpercben.

Reset Line Graph Timer / Vonaldiagram időzítő visszaállítása



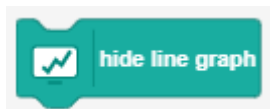
Ez a blokk visszaállítja a vonaldiagramon megjelenő időt "0"-ra.

Show Line Graph Fullscreen / Vonaldiagram megjelenítése teljes képernyőn



Ez a blokk teljes képernyőn vagy lebegő ablakban jeleníti meg a vonaldiagramot.

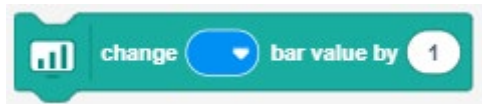
Hide Line Graph / Vonaldiagram elrejtése



Ez a blokk elrejtí a vonaldiagram ablakot.

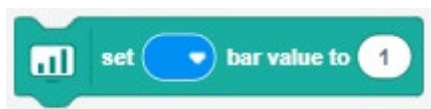
Bar Graph / Oszlopdiagram

Change Bar Value by / Az oszlop értékének módosítása



Ez a blokk a kiválasztott színes oszlopot egy megadott értékkel módosítja az oszlopdiagramon.

Set Bar Value to / Az oszlopdiagram értékének beállítása



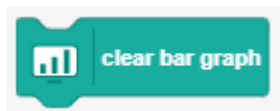
Ez a blokk a kiválasztott színes oszlopot egy megadott értékkel állítja be az oszlopdiagramon.

Bar Value / Az oszlop értéke



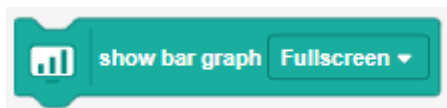
Ez a blokk a kiválasztott színes oszlop értékét jelenti az oszlopdiagramból.

Clear Bar Graph / Az oszlopdiagram tisztítása



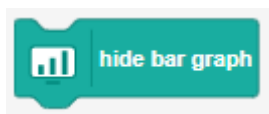
Ez a blokk törli az oszlopdiagramot azáltal, hogy az összes oszlopértéket 0-ra állítja.

Show Bar Graph Fullscreen / Oszlopdiagram megjelenítése teljes képernyőn



Ez a blokk teljes képernyőn vagy lebegő ablakban jeleníti meg az oszlopdiagramot.

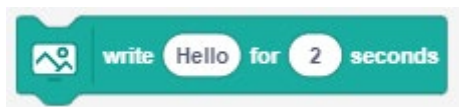
Hide Bar Graph / Az oszlopdiagram elrejtése



Ez a blokk elrejtí az oszlopdiagram ablakot.

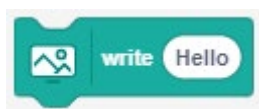
Display / Kijelző

Write on Display for Seconds / Kijelzőre írás másodpercekig



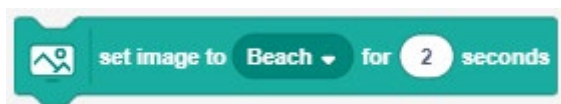
Ez a blokk megjelenít egy szöveget a Display window/Kijelző ablakban, és megállítja a programozási vermet a megadott számú másodpercre.

Write on Display / Kijelzőre írás



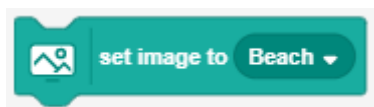
Ez a blokk megjelenít egy szöveget a Display window/Kijelző ablakban.

Set Image on Display for Seconds / Kép beállítása a kijelzőre másodpercekig



Ez a blokk egy képet helyez el a Display window/Kijelző ablakban, és a megadott számú másodpercre megállítja a programozási vermet.

Set Image on Display / Kép beállítása a kijelzőre



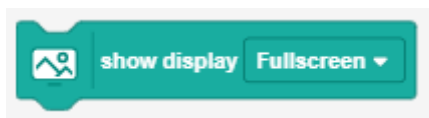
Ez a blokk megjelenít egy képet a Display window/Kijelző ablakban.

Next Image / Következő kép



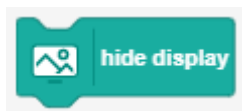
Ez a blokk megjeleníti a projektben soron következő képet.

Show Display Fullscreen / Window / Kijelző megjelenítése teljes képernyőn / ablakban



Ez a blokk teljes képernyőn vagy lebegő ablakban mutatja meg, hogy mi van a Display/Kijelzőn.

Hide Display / Kijelző elrejtése



Ez a blokk elrejtí a Display window/Kijelző ablakot.

Block Types / Blokk típusok

A Scratch programozási nyelv különböző típusú blokkokból áll, amelyek mindegyikét más-más alakzat képviseli.

Hat Blocks / Kalapos blokkok

A Kalapos blokkok program indítására szolgálnak. Lekerekített tetejük van, így más blokkok csak alájuk illeszthetők.

Stack Blocks / Veremblokkok

A Veremblokkok a program fő parancsait hajtják végre. Ezek a blokkok mozgatják a motorokat, és világítják meg a fényeket.

C Blocks / C blokkok

A C blokkok C-alakú blokkok. A ciklus eleje és vége között helyezkednek el, vagy azt ellenőrzik, hogy egy feltétel true/igaz vagy sem. Az összes C blokk megtalálható a Vezérlés kategóriában.

Reporter Blocks / Értékblokkok

Az értékblokkok értékeket tárolnak, amelyek lehetnek számok vagy karakterláncok. Többek között tárolhatják egy érzékelő leolvasását vagy egy változó értékét.

Boolean Blocks / Feltételblokkok

A feltételblokkok olyan feltételek, amelyek igazak vagy hamisak lehetnek. A C blokkokkal együtt használják őket a program logikájának kialakítására.

Cap Blocks / Záróblokkok

A záróblokkok a parancsfájlok befejezésére szolgálnak. A tetejükön egy bevágással, az aljuk pedig lapos, így nem lehet blokkokat elhelyezni alattuk. Két záróblokk létezik, mindkettő a Vezérlés kategóriában található.

Programming Stack / Programozási verem

A programozási verem több, egymáshoz illesztett blokkból áll.