**Κώδικας Scratch: Αντίστροφη Μέτρηση με "Επανάλαβε"**

Ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα για να δημιουργήσετε τον κώδικα στο Scratch.

Βήμα 1: Ξεκίνημα Προγράμματος

1 Πηγαίνετε στην κατηγορία Συμβάντα.

2 Σύρετε το μπλοκ "όταν πατηθεί η πράσινη σημαία".

Βήμα 2: Ζητάμε έναν αριθμό από τον χρήστη

1 Πηγαίνετε στην κατηγορία Αισθητήρες.

2 Σύρετε το μπλοκ "ρώτησε [Δώσε έναν αριθμό] και περίμενε" κάτω από την πράσινη σημαία.

Βήμα 3: Αποθήκευση της απάντησης

1 Πηγαίνετε στην κατηγορία Μεταβλητές και πατήστε "Δημιουργία μιας μεταβλητής".

2 Ονομάστε τη μεταβλητή "αριθμός".

3 Σύρετε το μπλοκ "όρισε [αριθμός] σε (απάντηση)" κάτω από το προηγούμενο μπλοκ.

Βρείτε το μπλοκ "απάντηση" στην κατηγορία Αισθητήρες και τοποθετήστε το στο πεδίο του "όρισε".

Βήμα 4: Δημιουργία της Επανάληψης

1Πηγαίνετε στην κατηγορία Έλεγχος.

2 Σύρετε το μπλοκ "επανάλαβε μέχρι [αριθμός < 1]" κάτω από το προηγούμενο μπλοκ.

Πηγαίνετε στην κατηγορία Τελεστές και βρείτε το μπλοκ "<".

Σύρετέ το μέσα στο πεδίο του "επανάλαβε μέχρι".

Από την κατηγορία Μεταβλητές, σύρετε το μπλοκ "αριθμός" στο αριστερό μέρος του "<".

Στο δεξί μέρος, γράψτε 1.

Βήμα 5: Εμφάνιση των Αριθμών

1 Μέσα στην επανάληψη, πηγαίνετε στην κατηγορία Όψεις.

2 Σύρετε το μπλοκ "πες [αριθμός] για (1) δευτερόλεπτο" μέσα στην επανάληψη.

Από την κατηγορία Μεταβλητές, σύρετε το μπλοκ "αριθμός" μέσα στο πεδίο του "πες".

Βήμα 6: Αφαίρεση 1 από τον αριθμό

1 Πηγαίνετε στην κατηγορία Μεταβλητές.

2 Σύρετε το μπλοκ "άλλαξε [αριθμός] κατά (-1)" κάτω από το μπλοκ "πες".

Βήμα 7: Μήνυμα Ολοκλήρωσης

1 Έξω από την επανάληψη (δηλαδή μετά το μπλοκ "επανάλαβε μέχρι"), πηγαίνετε στην κατηγορία Όψεις.

2 Σύρετε το μπλοκ "πες [Τέλος!] για (2) δευτερόλεπτα".

Τελικός Κώδικας:

Όταν πατηθεί η πράσινη σημαία

Ρώτησε "Δώσε έναν αριθμό" και περίμενε

Όρισε [αριθμός] σε (απάντηση)

Επανάλαβε μέχρι (αριθμός < 1):

Πες [αριθμός] για (1) δευτερόλεπτο

Άλλαξε [αριθμός] κατά (-1)

Πες [Τέλος!] για (2) δευτερόλεπτα