

# Glossary of basic Scratch 2.0 blocks



**Sprite** - A character or an object that you can control

## Scripts

These are used to control the sprite, change the background and to animate / move objects

**Stage** - This is the background

**Variable** - These hold numerical values and can change depending on what happens. An example would be lives.

**Costume** - This is what the sprite looks like and can be changed by writing scripts

**Motion** - These scripts allow the sprite to move across the stage

**Sensing** - This allows scripts to be written so something changes if a sprite is touching something else

**Computer Program** - A series of instructions which is ran by the computer

## Blocks

The building set of SCRATCH. Allow you to control the whole stage and sprite

## Logical Operator

Used by computer programs to make decisions. An example would be = or >

English	Polish	French	Estonian	Italian
<b>Motion</b>	ruch	Mouvement	liikumine	Movimento
move 5 steps	przesuń o 5 kroków	faire 5 pas	liigu 5 sammu	fai 5 passi
turn 5 degrees	obróć o 5 stopni	Tourner de 5 degrés	pööra 5 kraadi	ruota di 5 gradi
point in direction 90	ustaw kierunek na 90 <sup>0</sup>	Pointer à 90°	osuta suunas 90°	punta in direzione 90°
point towards	ustaw w stronę	Pointer vers	osuta ...le	punta verso
go to x: ..y...	idź do x:..Y:...	Aller à x... y	mine x: ... y: ...	vai a x...y...
mouse - pointer	wskaźnik myszy	pointeur de souris	hiir	puntatore mouse
glide 5 secs to x:...y:..	leć przez 5 sekund do X:...y:...	Glisser dans 5 secondes vers x...y	liigu 5 sek. x: ... y: ...	scivola in 5 sec a x:...y...
change x by 5	zmień x o 10	Remplacer x par 5	muuda x 5 võrra	cambia x di
set x to ..	ustaw x na...	Définir x à	pane x ...ks	vai dove x è
if on Edge, bounce	jeśli na brzegu, odbij się	Rebondir quand il touche le bord	kui äärel, põrka	rimbalza quando tocchi il bordo
set rotation style: left -right	ustaw styl obrotu: lewo - prawo	Utiliser la rotation gauche -droite	sea pööramise stiiliks: vasak-parem	porta stile rotazione a sinistra-destra
direction	kierunek	Direction	suund	direzione
<b>looks</b>	<b>Wygląd</b>	<b>Regards</b>	<b>välimus</b>	<b>Aspetto</b>
say Hello	powiedz.....	Dit Bonjour	ütle Tere!	dire Ciao
think Hmm..for 5 sec	pomyśl Hmm..	Pense Hmm	mõtles hmmm... 5 sekundit	pensa Hmm
show	pokaż	montrer	näita	mostra
hide	ukryj	caler	peida	nascondi
switch costume to	zmień kostium na..	changer de costume	võta kostüüm	passa al costume
next costume	następny kostium	costume suivant	järgmine kostüüm	costume seguente
switch backdrop to	zmień tło na	changer le fond	võta taust	passa allo sfondo
change size by	zmień rozmiar o	changer la taille	muuda suurust ... võrra	cambia effetto di

set size to 10%	ustaw rozmiar na 10 %	mettre la taille à 10 %	võta suuruseks 10%	porta effetto a
backdrop name	nazwa tła	nom de l'arrière plan	tausta värv	nome sfondo
<b>Sound</b>	<b>dźwięk</b>	<b>Son</b>	<b>heli</b>	<b>Suono</b>
play sound	zagraj dźwięk	produire du son	mängi heli	produci suono
play sound meow until done	zagraj dźwięk miauczenie i czekaj	Produire un miaulement et attendre la fin	mängi heli <i>meow</i> kuni valmis	produci suono miao e attendi la fine
stop all sound	zatrzymaj wszystkie dźwięki	arreter le son	peata kõik helid	arresta tutti i suoni
<b>Pen</b>	<b>Pisak</b>	<b>Stylo</b>	<b>pliiats</b>	<b>Penna</b>
clear	wyczyść	Supprimer	kustuta	pulisci
stamp	stempluj	Tamponner	jälg	timbra
pen down	przyłóż pisak	Stylo vers le bas	pliiats alla	penna giù
pen up	podnieś pisak	Stylo vers le haut	pliiats üles	penna su
set pen color to	ustaw kolor pisaka na	Utiliser le stylo de couleur	vali pliiatsi värviks	usa penna di colore
change pen color by	zmień kolor pisaka o	Changer la couleur du stylo	muuda pliiatsi värvi ... võrra	cambia colore penna di
set pen color to	ustaw kolor pisaka na	Utiliser le stylo de couleur pour	võta pliiatsi värviks	
change pen shade by	zmień odcień pisaka o	Changer la luminosité du stylo	muuda pliiatsi varjundit ... võrra	cambia luminosità penna
<b>Data</b>	<b>Dane</b>	<b>Les données</b>	<b>Andmed</b>	<b>Variabili e liste</b>
creating a variable	tworzenie zmiennej	Créer une variable	loo muutuja	crea una variabile
counter	licznik	Créer une liste	loendaja	crea una lista
<b>Events</b>	<b>Zdarzenia</b>	<b>Événements</b>	<b>Sündmused</b>	<b>Situazioni</b>
when clicked	kiedy kliknięto	Quand on clique	kui klõpsatakse	quando si clicca
when space key pressed	kiedy klawisz spacja naciśnięty	Lorsque la touche espace est enfoncée	kui vajutatakse klahvi tühik	quando si preme il tasto spazio
when this sprite clicked	kiedy duszek kliknięty	?	kui <i>spariti</i> klõpsatakse	quando si clicca questo sprite
when backdrop switches to background1	kiedy tło zmieni się na ..	Lorsque la toile de fond passe à l'arrière plan	kui taustaks saab <i>taust1</i>	quando lo sfondo passa a sfondo 1

when I receive message	kiedy otrzymam wiadomość	Quand je reçois un message	kui teade saabub	quando ricevo messaggi
broadcast message	nadaj wiadomość	Envoyer le message	teata sõnum	invia messaggi
<b>Control</b>	<b>Kontrola</b>	<b>Contrôle</b>	<b>Juhtimine</b>	<b>Controllo</b>
wait 1 secs	czekaj 1 sekundę	Attendre une seconde	oota 1 sekund	attendi 1 sec
repeat 10	powtórz 10 razy	Répéter fois	korda 10x	ripeti 10 volte
always	zawsze	Toujours	alati	per sempre
if..then	jeżeli...to	si... alors	kui ... siis ...	se...allora
else	w przeciwnym razie	autre	muidu	altrimenti
wait until	czekaj aż	Attendre jusqu'à	oota kuni	attendi fino a quando
repeat until	Powtarzaj aż	Répéter jusqu'à	korda kuni	ripeti fino a quando
<b>Sensing</b>	<b>czujniki</b>	<b>Sens</b>	<b>Andurid</b>	<b>Sensori</b>
touching	dotyka	Touchant	puudutab	sta toccando
distance to	odległość do	Espace de	vahemaa ...-st	distanza da
Ask What's your name? and wait	Zapytaj Podaj swoje imię i czekaj	Demander quel est votre nom ? et attendre	Küsi Mis on su nimi? ja oota	chiedi Come ti chiami? e attendi
answer	odpowiedź	Reponse	vastus	risposta
key space pressed?	klawisz spacja wciśnięty?	Touche espace	klahv tühik all?	tasto spazio premuto
mouse down?	wciśnięty klawisz myszy?	souris vers le bas	hiir alla	pulsante del mouse premutato
timer	czasomierz	Chronométrer	taimer	cronometro
reset timer	kasuj zegar	Réinitialiser	taimer algseisu	azzera cronometro
x position of Sprite1	pozycja x z Sprite1	Placer le Lutin (le chat) dans la position 1	<i>sprait1</i> x postitsioon	posizione x dello Sprite 1
<b>Operators</b>	<b>wyrażenia</b>	<b>Les opérateurs</b>	<b>Tehted</b>	<b>Operatori</b>
pick random 1 to 10	losuj od 1 do 10	Choisir de 1 à 10 au hasard	juhuarv 1 kuni 10	numero a caso da 1 a 10
join hello world	połącz hello i world	Rejoindre le monde d'Hello	ühenda tere maailm	unione di Hello e world
round	zaokrąglaj	rond	ümarda	arrotonda
sqrt of 9	pierwiastek kwadratowy z 9	racine carré de 9	avaldis 9	radq di 9