

ΑΛΦΑΡΙΘΜΗΤΙΚΑ

Τα αλφαριθμητικά αποτελούνται από γράμματα, λέξεις ή άλλους χαρακτήρες (π.χ. μήλο, Ιούλιος 2009, You win!).

Αποθηκεύονται σε μεταβλητές ή σε λίστες (όπως **όρισε το Όνομα σε Νίκος** ή **πρόσθεσε μήλο στο Φρούτα**).

Μπορείτε να ενώσετε δυο αλφαριθμητικά χρησιμοποιώντας την εντολή **ένωσε** .

Μπορείτε να συγκρίνετε αλφαριθμητικά με τις εξής εντολές: **=** **>** **<**

Τα αλφαριθμητικά θεωρούνται ότι έχουν τιμή 0 μέσα σε εντολές με μαθηματικούς τελεστές (όπως **+**) ή σε εντολές εισαγωγής αριθμών (όπως **κινήσου 10 βήματα** ή **άλλαξε χρώμα πένας κατά 10**).

ΕΙΣΟΔΟΣ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή **ρώτησε και περίμενε** για να προτρέψετε τον χρήστη να πληκτρολογήσει μια απάντηση. Η απάντηση αποθηκεύεται στην **απάντηση** . Εμφανίζεται στην οθόνη η ερώτηση και το πρόγραμμα περιμένει μέχρι ο χρήστης να πατήσει το γαλάζιο κουμπί ή το πλήκτρο Enter του πληκτρολογίου του.



Όταν η ερώτηση χρησιμοποιείται σε μια μορφή, εμφανίζεται σε ένα μπαλονάκι.



Όταν η ερώτηση χρησιμοποιείται στη Σκηνή, εμφανίζεται στο κάτω μέρος.

Η **απάντηση** είναι κοινή για όλες τις μορφές και αλλάζει κάθε φορά που χρησιμοποιείται η εντολή **ρώτησε και περίμενε** . Αν θέλετε να διατηρήσετε την τρέχουσα απάντηση, μπορείτε να την αποθηκεύσετε σε μια μεταβλητή ή σε μια λίστα, όπως: **όρισε το Όνομα σε απάντηση**

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΤΟΛΩΝ

Οι εντολές του Scratch είναι οργανωμένες σε οκτώ κατηγορίες διαφορετικού χρώματος: κίνηση, εμφάνιση, ήχος, πένα, έλεγχος, αισθητήρες, τελεστές και μεταβλητές.

Κίνηση

κινήσου 10 βήματα	Κινεί τη μορφή μπροστά ή πίσω.
στρίψε 15 μοίρες	Περιστρέφει τη μορφή δεξιόστροφα.
στρίψε 15 μοίρες	Περιστρέφει τη μορφή αριστερόστροφα.
δείξε στην κατεύθυνση 90	Προσανατολίζει τη μορφή προς ορισμένη κατεύθυνση. (0=πάνω, 90=δεξιά, 180=κάτω, -90=αριστερά)

δείξε στο ▾	Προσανατολίζει τη μορφή προς τη θέση του ποντικιού ή προς τη θέση άλλης μορφής.
πήγαινε στο x: 0 y: 0	Μεταφέρει τη μορφή σε ορισμένο x y σημείο στη Σκηνή.
πήγαινε στο ▾	Μεταφέρει τη μορφή στη θέση του ποντικιού ή στη θέση άλλης μορφής.
κινήσου ομαλά 1 δεύτ. στο x: 0 y: 0	Μετακινεί ομαλά τη μορφή προς ορισμένο σημείο για ορισμένο χρονικό διάστημα (σε δευτερόλεπτα).
άλλαξε x κατά 10	Αλλάζει τη θέση x της μορφής κατά ορισμένη ποσότητα.
θέσε το x ίσο με 0	Θέτει τη θέση x της μορφής σε ορισμένη τιμή.
άλλαξε y κατά 10	Αλλάζει τη θέση y της μορφής κατά ορισμένη ποσότητα.
θέσε το y ίσο με 0	Θέτει τη θέση y της μορφής σε ορισμένη τιμή.
εάν στα όρια, αναπήδησε	Στρέφει τη μορφή προς την αντίθετη κατεύθυνση, εάν αγγίξει το άκρο της Σκηνής.
<input type="checkbox"/> θέση x	Αναφέρει τη θέση x της μορφής. (Τιμές: από -240 έως 240)
<input type="checkbox"/> θέση y	Αναφέρει τη θέση y της μορφής. (Τιμές: από -180 έως 180)
<input type="checkbox"/> κατεύθυνση	Αναφέρει την κατεύθυνση της μορφής. (0=πάνω, 90=δεξιά, 180=κάτω, -90=αριστερά)

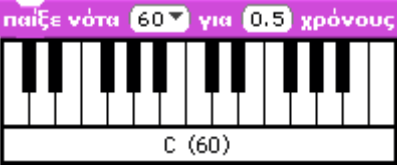
ΕΝΤΟΛΕΣ ΚΙΝΗΤΗΡΩΝ

Οι εντολές κινητήρων εμφανίζονται μόνο αν έχετε επιλέξει *Εμφάνιση εντολών κινητήρων* στο μενού **Διόρθωσε** ή αν έχετε συνδέσει ένα LEGO WeDo. Λειτουργούν με έναν κινητήρα LEGO WeDo. (Πληροφορίες: <http://www.legoeducation.com>)

κινητήρας ενεργός για 1 δευτερόλεπτα	Ενεργοποιεί τον κινητήρα για ορισμένα δευτερόλεπτα.
κινητήρας ενεργός	Ενεργοποιεί τον κινητήρα.
κινητήρας ανενεργός	Απενεργοποιεί τον κινητήρα.
ισχύς κινητήρα 100	Θέτει την ισχύ του κινητήρα και τον ενεργοποιεί. (Τιμές: από 0 έως 100)
κατεύθυνση κίνησης προς τα εδώ ▾	Θέτει ή αλλάζει την κατεύθυνση στροφής του κινητήρα, αλλά δεν τον ενεργοποιεί. (<i>προς τα εδώ</i> = δεξιόστροφα, <i>προς τα εκεί</i> = αριστερόστροφα ή <i>αντιστροφή</i>)

Εμφάνιση

αλλαγή σε ενδυμασία ενδυμασία1 ▾	Αλλάζει την εμφάνιση της μορφής αλλάζοντάς της ενδυμασία.
επόμενη ενδυμασία	Αλλάζει την ενδυμασία της μορφής στην επόμενη τής λίστας ενδυμασιών. (Αν η λίστα φτάσει στο τέλος, ξεκινά από την αρχή)
<input type="checkbox"/> ενδυμασία #	Αναφέρει τον αριθμό της τρέχουσας ενδυμασίας.
αλλαγή σε υπόβαθρο υπόβαθρο1 ▾	Αλλάζει την εμφάνιση της Σκηνής αλλάζοντάς της υπόβαθρο.
επόμενο υπόβαθρο	Αλλάζει το υπόβαθρο της Σκηνής στο επόμενο τής λίστας υποβάθρων.
<input type="checkbox"/> υπόβαθρο #	Αναφέρει τον αριθμό του τρέχοντος υποβάθρου.
πες Για σου! για 2 δευτερόλεπτα	Εμφανίζει ένα μπαλονάκι ομιλίας για ορισμένο χρονικό διάστημα (σε δευτερόλεπτα).
πες Για σου!	Εμφανίζει ένα μπαλονάκι ομιλίας. (Το μπαλονάκι εξαφανίζεται, αν τρέξετε την εντολή χωρίς κείμενο)
σκέψου το Χμμ... για 2 δευτερόλεπτα	Εμφανίζει ένα μπαλονάκι σκέψης για ορισμένο χρονικό διάστημα (σε δευτερόλεπτα).
σκέψου το Χμμ...	Εμφανίζει ένα μπαλονάκι σκέψης.
άλλαξε χρώμα ▾ εφέ κατά 25	Αλλάζει ένα γραφικό εφέ κατά ορισμένη ποσότητα. (Επιλέξτε το εφέ από το αναδιπλούμενο μενού)
όρισε το εφέ χρώμα ▾ σε 0	Θέτει ένα γραφικό εφέ σε ορισμένη τιμή. (Τα περισσότερα εφέ παίρνουν τιμές από 0 έως 100)
καθάρισε τα γραφικά εφέ	Καθαρίζει όλα τα γραφικά εφέ μιας μορφής.
άλλαξε μέγεθος κατά 10	Αλλάζει το μέγεθος της μορφής κατά ορισμένη ποσότητα.
όρισε το μέγεθος σε 100 %	Θέτει το μέγεθος της μορφής σε ορισμένο ποσοστό % του πραγματικού μεγέθους της.
<input type="checkbox"/> μέγεθος	Αναφέρει το μέγεθος της μορφής ως ποσοστό % του πραγματικού μεγέθους της.
εμφάνισε	Κάνει τη μορφή να εμφανίζεται στη Σκηνή.
απόκρυψη	Κάνει τη μορφή να εξαφανίζεται από τη Σκηνή. (Η κρυμμένη μορφή δεν γίνεται αντιληπτή από άλλες μορφές)
πήγαινε σε πρώτο πλάνο	Φέρνει τη μορφή μπροστά από τις άλλες (σε πρώτο πλάνο).
πήγαινε πίσω 1 επίπεδα	Μετακινεί τη μορφή κατά ορισμένα επίπεδα πίσω, ώστε να μπορεί να κρυφτεί πίσω από άλλες πιο μπροστινές.

Ήχος	
<p>παίξε ήχο <input type="text" value="μιάου"/></p>	<p>Παίζει έναν ήχο, επιλεγμένο από το αναδιπλούμενο μενού, και αμέσως συνεχίζει με την εκτέλεση της επόμενης εντολής, χωρίς να περιμένει την ολοκλήρωση του ήχου.</p>
<p>παίξε ήχο <input type="text" value="μιάου"/> μέχρι τέλους</p>	<p>Παίζει έναν ήχο και περιμένει μέχρι αυτός να ολοκληρωθεί, προτού συνεχίσει με την εκτέλεση της επόμενης εντολής.</p>
<p>σταμάτησε όλους τους ήχους</p>	<p>Σταματάει όλους του ήχους.</p>
<p>παίξε τύμπανο <input type="text" value="48"/> για <input type="text" value="0.2"/> χρόνους</p>	<p>Παίζει ένα κρουστό, επιλεγμένο από το αναδιπλούμενο μενού, για ορισμένο αριθμό μουσικών χρόνων (beat).</p>
<p>παίξε νότα <input type="text" value="60"/> για <input type="text" value="0.5"/> χρόνους</p> 	<p>Παίζει μια μουσική νότα (ο αριθμός 60 αντιστοιχεί στο ΝΤΟ της μεσαίας οκτάβας) για ορισμένο αριθμό μουσικών χρόνων.</p>
<p>περίμενε για <input type="text" value="0.2"/> χρόνους</p>	<p>Κάνει παύση για ορισμένο αριθμό μουσικών χρόνων.</p>
<p>όρισε το όργανο σε <input type="text" value="1"/></p>	<p>Θέτει τον τύπο μουσικού οργάνου της μορφής, όταν θα παίζει νότες. (Κάθε μορφή έχει το δικό της όργανο)</p>
<p>άλλαξε ένταση κατά <input type="text" value="-10"/></p>	<p>Αλλάζει την ένταση ήχου της μορφής κατά ορισμένη ποσότητα. (Η ένταση παίρνει τιμές από 0 έως 100)</p>
<p>όρισε την ένταση σε <input type="text" value="100"/> %</p>	<p>Θέτει την ένταση ήχου της μορφής σε ορισμένη τιμή.</p>
<p><input type="checkbox"/> ένταση</p>	<p>Αναφέρει την ένταση ήχου της μορφής.</p>
<p>άλλαξε ρυθμό κατά <input type="text" value="20"/></p>	<p>Αλλάζει τον μουσικό ρυθμό (tempo) της μορφής κατά ορισμένη ποσότητα.</p>
<p>όρισε ρυθμό σε <input type="text" value="60"/> χτύπους το λεπτό</p>	<p>Θέτει τον μουσικό ρυθμό της μορφής σε ορισμένο αριθμό μουσικών χρόνων ανά λεπτό (beats/min).</p>
<p><input type="checkbox"/> ρυθμός</p>	<p>Αναφέρει τον μουσικό ρυθμό (tempo) της μορφής σε μουσικούς χρόνους (χτύπους) ανά λεπτό (beats/min).</p>

Πένα	
καθαρίσε	Καθαρίζει όλα τα ίχνη της πέννας και τις σφραγίδες από τη Σκηνή.
κατέβασε πένα	Κατεβάζει την πένα της μορφής, ώστε να ιχνογραφεί καθώς κινείται η μορφή.
σήκωσε πένα	Σηκώνει την πένα της μορφής, ώστε να μην ιχνογραφεί καθώς κινείται.
όρισε το χρώμα πέννας σε	Θέτει το χρώμα της πέννας, επιλέγοντάς το. Ταυτόχρονα μεταβάλλεται και η σκιά της πέννας.
άλλαξε χρώμα πέννας κατά 10	Αλλάζει το χρώμα της πέννας κατά ορισμένη ποσότητα.
όρισε το χρώμα πέννας σε 0	Θέτει το χρώμα της πέννας σε ορισμένη τιμή. Τιμές: 0 έως 200. (Κάλυψη όλου του κύκλου των χρωμάτων: 0=κόκκινο, 50=πράσινο, 100=γαλάζιο, 150=μοβ, 200=κόκκινο)
άλλαξε σκιά πέννας κατά 10	Αλλάζει τη σκιά της πέννας κατά ορισμένη ποσότητα.
όρισε τη σκιά πέννας σε 50	Θέτει τη σκιά της πέννας σε ορισμένη τιμή. Τιμές: από 0=σκούρο έως 100=ανοιχτό (αρχική: 50=κανονικό).
άλλαξε μέγεθος πέννας κατά 1	Αλλάζει το πάχος της πέννας κατά ορισμένη ποσότητα.
όρισε το μέγεθος πέννας σε 1	Θέτει το πάχος της πέννας σε ορισμένη τιμή.
σφραγίδα	Αφήνει σφραγίδα με την εικόνα της μορφής στη Σκηνή.

Έλεγχος	
όταν στο γίνει κλικ	Τρέχει το σενάριο που βρίσκεται από κάτω, όταν πατηθεί η πράσινη σημαία.
όταν το πλήκτρο πατηθεί	Τρέχει το σενάριο που βρίσκεται από κάτω, όταν πατηθεί ένα ορισμένο πλήκτρο στο πληκτρολόγιο.
όταν στο Μορφή 1 γίνει κλικ	Τρέχει το σενάριο που βρίσκεται από κάτω, όταν γίνει κλικ σε μια μορφή.
περίμενε 1 δευτερόλεπτα	Περιμένει για ορισμένο αριθμό δευτερολέπτων και μετά συνεχίζει με την επόμενη εντολή.

	<p>Τρέχει τις εντολές που βρίσκονται μέσα, ξανά και ξανά (ατέρμων βρόχος).</p>
	<p>Τρέχει τις εντολές που βρίσκονται μέσα για ορισμένες φορές (όσες λέει ο αριθμός).</p>
	<p>Μεταδίδει ένα μήνυμα προς όλες τις μορφές και μετά συνεχίζει με την επόμενη εντολή, χωρίς να περιμένει να εκτελεστούν τα σενάρια που ενεργοποιήθηκαν.</p>
	<p>Μεταδίδει ένα μήνυμα προς όλες τις μορφές, ώστε να ενεργοποιηθούν τα σχετικά σενάρια και περιμένει να ολοκληρωθούν όλα, προτού συνεχίσει με την επόμενη εντολή.</p>
	<p>Τρέχει το σενάριο που βρίσκεται από κάτω, όταν λάβει ένα ορισμένο μήνυμα που έχει μεταδοθεί.</p>
	<p>Συνεχώς ελέγχει αν η συνθήκη είναι αληθής και, όποτε είναι αληθής, τρέχει τις εντολές που βρίσκονται μέσα.</p>
	<p>Αν η συνθήκη είναι αληθής, τότε τρέχει τις εντολές που βρίσκονται μέσα.</p>
	<p>Αν η συνθήκη είναι αληθής, τότε τρέχει τις εντολές που βρίσκονται μέσα στην πρώτη εσοχή. Αν η συνθήκη δεν είναι αληθής, τότε τρέχει τις εντολές που βρίσκονται στη δεύτερη εσοχή.</p>
	<p>Περιμένει μέχρι η συνθήκη να γίνει αληθής και μετά τρέχει τις επόμενες εντολές.</p>
	<p>Ελέγχει αν η συνθήκη είναι ψευδής. Αν είναι ψευδής, εκτελεί τις εντολές που βρίσκονται μέσα. Μετά ελέγχει πάλι τη συνθήκη. Αν είναι ξανά ψευδής, τρέχει τις ίδιες εντολές. Αν είναι αληθής, τρέχει τις επόμενες εντολές.</p>
	<p>Διακόπτει την εκτέλεση του σεναρίου.</p>
	<p>Διακόπτει όλα τα σενάρια σε όλες τις μορφές.</p>





Αισθητήρες

	Αναφέρει αληθές, αν η μορφή αγγίζει μια άλλη ορισμένη μορφή ή τα όρια της Σκηνής ή τον δείκτη του ποντικιού (επιλέγετε από το αναδιπλούμενο μενού).
	Αναφέρει αληθές, αν η μορφή αγγίζει ορισμένο χρώμα. (Κλικ στο κουτάκι για επιλογή χρώματος μέσω του σταγονόμετρου)
	Αναφέρει αληθές, αν το πρώτο χρώμα (μέσα στη μορφή) αγγίζει το δεύτερο χρώμα (στο υπόβαθρο ή σε άλλη μορφή). (Κλικ στα κουτάκια για επιλογή χρώματος μέσω του σταγονόμετρου)
	Εμφανίζει μια ερώτηση και περιμένει μέχρι να πατηθεί το γαλάζιο κουμπί ή το πλήκτρο Enter του πληκτρολογίου. Η απάντηση αποθηκεύεται στην
	Αναφέρει την πρόσφατη είσοδο πληκτρολογίου, μέσω της (Είναι κοινή για όλες τις μορφές)
	Αναφέρει τη θέση x του δείκτη του ποντικιού.
	Αναφέρει τη θέση y του δείκτη του ποντικιού.
	Αναφέρει αληθές, αν πατηθεί πλήκτρο του ποντικιού.
	Αναφέρει αληθές, αν πατηθεί ορισμένο πλήκτρο του πληκτρολογίου.
	Αναφέρει την απόσταση από μια ορισμένη μορφή ή από τον δείκτη του ποντικιού.
	Μηδενίζει το χρονοόμετρο.
	Αναφέρει την τιμή του χρονομέτρου σε δευτερόλεπτα. (Το χρονοόμετρο τρέχει πάντοτε)
	Αναφέρει την τιμή μιας ιδιότητας ή μεταβλητής, που ανήκει σε μια άλλη μορφή.
	Αναφέρει την ένταση του ήχου που ανιχνεύεται από το μικρόφωνο του υπολογιστή (τιμές από 1 έως 100).
	Αναφέρει αληθές, αν από το μικρόφωνο ανιχνευθεί ήχος με ένταση μεγαλύτερη από 30 (στην κλίμακα 1 έως 100).
	Αναφέρει την τιμή ενός ορισμένου αισθητήρα. Η εντολή λειτουργεί αν είναι συνδεδεμένη στον υπολογιστή η πλακέτα Scratch ή το LEGO® WeDo™ (Πληροφορίες: http://www.playfulinvention.com/picoboard.html)
	Αναφέρει αληθές, αν πατηθεί ορισμένος αισθητήρας. Η εντολή λειτουργεί αν είναι συνδεδεμένη στον υπολογιστή η πλακέτα Scratch (http://www.playfulinvention.com/picoboard.html)

Τελεστές	
	Προσθέτει τους δύο αριθμούς.
	Αφαιρεί τον δεύτερο αριθμό από τον πρώτο.
	Πολλαπλασιάζει τους δύο αριθμούς.
	Διαιρεί τον πρώτο αριθμό με τον δεύτερο.
	Διαλέγει έναν τυχαίο ακέραιο μέσα σε ορισμένο εύρος.
	Αναφέρει <i>αληθές</i> , αν η πρώτη τιμή είναι μικρότερη από τη δεύτερη.
	Αναφέρει <i>αληθές</i> , αν οι δύο τιμές είναι ίσες.
	Αναφέρει <i>αληθές</i> , αν η πρώτη τιμή είναι μεγαλύτερη από τη δεύτερη.
	Αναφέρει <i>αληθές</i> , αν και οι δύο συνθήκες είναι αληθείς.
	Αναφέρει <i>αληθές</i> , αν τουλάχιστον η μία από τις δυο συνθήκες είναι αληθής.
	Αναφέρει <i>αληθές</i> , αν η συνθήκη είναι ψευδής. Αναφέρει <i>ψευδές</i> , αν η συνθήκη είναι αληθής.
	Ενώνει δύο αλφαριθμητικά.
	Αναφέρει τον συνολικό αριθμό των χαρακτήρων που έχει ένα αλφαριθμητικό.
	Αναφέρει τον χαρακτήρα που βρίσκεται σε ορισμένη θέση μέσα σε ένα αλφαριθμητικό.
	Αναφέρει το αποτέλεσμα μαθηματικής συνάρτησης που εφαρμόζεται σε ορισμένο αριθμό. Οι συναρτήσεις είναι: απόλυτη τιμή (abs), τετραγωνική ρίζα (sqrt), ημίτονο (sin), συνημίτονο (cos), εφαπτομένη (tan), τόξο ημιτόνου (asin), τόξο συνημιτόνου (acos), τόξο εφαπτομένης (atan), νεπέρειος λογάριθμος (ln), δεκαδικός λογάριθμος (log), δύναμη του e (e^), δύναμη του 10 (10^)
	Αναφέρει το υπόλοιπο της διαίρεσης του πρώτου αριθμού με τον δεύτερο.
	Αναφέρει τον αριθμό στρογγυλεμένο στον πλησιέστερο ακέραιο.

Μεταβλητές

Δημιούργησε μια μεταβλητή	Κάντε κλικ για να δημιουργήσετε μια νέα μεταβλητή. Θα της δώσετε όνομα και θα επιλέξετε αν θα ανήκει μόνο στην τρέχουσα μορφή ή αν θα είναι κοινή για όλες. (Όταν δημιουργήσετε μεταβλητή για πρώτη φορά, τότε θα εμφανιστούν και οι αντίστοιχες εντολές)
Διαγράψε μια μεταβλητή	Διαγράφει μια μεταβλητή.
<input type="checkbox"/> Μεταβλητή	Αναφέρει την τιμή της μεταβλητής, της οποίας το όνομα φαίνεται επάνω στον ρεπόρτερ.
άλλαξε <input type="text" value="Μεταβλητή"/> κατά <input type="text" value="1"/>	Αλλάζει την τιμή μιας μεταβλητής κατά ορισμένη ποσότητα. (Επιλέξτε τη μεταβλητή από το αναδιπλούμενο μενού)
όρισε το <input type="text" value="Μεταβλητή"/> σε <input type="text" value="0"/>	Θέτει την τιμή ορισμένης μεταβλητής.
εμφάνισε τη μεταβλητή <input type="text" value="Μεταβλητή"/>	Εμφανίζει την πινακίδα μιας μεταβλητής στη Σκηνή.
απόκρυψη μεταβλητής <input type="text" value="Μεταβλητή"/>	Αποκρύπτει την πινακίδα μιας μεταβλητής από τη Σκηνή.
Δημιούργησε μια λίστα	Κάντε κλικ για να δημιουργήσετε μια νέα λίστα. Θα της δώσετε όνομα και θα επιλέξετε αν θα ανήκει μόνο στην τρέχουσα μορφή ή αν θα είναι κοινή για όλες. (Όταν δημιουργήσετε λίστα για πρώτη φορά, τότε θα εμφανιστούν και οι αντίστοιχες εντολές)
Διαγράψε μια λίστα	Διαγράφει μια λίστα.
<input type="checkbox"/> Λίστα	Αναφέρει όλα τα στοιχεία μιας λίστας. Τα στοιχεία χωρίζονται με κενά. Ωστόσο, τα κενά παραλείπονται αν όλα τα στοιχεία περιέχουν από έναν χαρακτήρα.
πρόσθεσε <input type="text" value="στοιχείο"/> στο <input type="text" value="Λίστα"/>	Προσθέτει ένα ορισμένο στοιχείο στο τέλος της λίστας. Το περιεχόμενο μπορεί να είναι αριθμός ή αλφαριθμητικό.
διαγράψε <input type="text" value="1"/> από το <input type="text" value="Λίστα"/>	Σβήνει ένα στοιχείο από τη λίστα. Εισάγετε τον αύξοντα αριθμό του στοιχείου που θα σβηστεί ή επιλέξτε από το αναδιπλούμενο μενού (το τελευταίο ή όλα).
παρέμβαλε το <input type="text" value="στοιχείο"/> στη θέση <input type="text" value="1"/> του <input type="text" value="Λίστα"/>	Εισάγει ένα νέο στοιχείο σε ορισμένη θέση μέσα στη λίστα. Εισάγετε τον αύξοντα αριθμό στον οποίο θα εισαχθεί το στοιχείο ή επιλέξτε τη θέση από το αναδιπλούμενο μενού (τελευταία ή οποιαδήποτε). Φυσικά, τα προϋπάρχοντα στοιχεία της λίστας, από αυτή τη θέση και πέρα, μετατοπίζονται κατά μία θέση.

	<p>Αντικαθιστά το περιεχόμενο ενός στοιχείου της λίστας με άλλο. Εισάγετε τον αύξοντα αριθμό του στοιχείου που θα αλλάξει ή επιλέξτε τη θέση από το αναδιπλούμενο μενού (τελευταία ή οποιαδήποτε).</p>
	<p>Αναφέρει ένα στοιχείο σε μια ορισμένη θέση της λίστας. Εισάγετε τον αύξοντα αριθμό του στοιχείου ή επιλέξτε τη θέση του από το αναδιπλούμενο μενού (τελευταία ή οποιαδήποτε).</p>
	<p>Αναφέρει πόσα στοιχεία περιέχει η λίστα.</p>
	<p>Αναφέρει αληθές, αν μέσα στη λίστα περιέχεται ένα ορισμένο στοιχείο. (Τα αλφαριθμητικά πρέπει να ταυτίζονται απολύτως, όσον αφορά τα κεφαλαία και τα πεζά γράμματα)</p>