

Begrepp Koll på programmering, i bokstavsordning

Algoritm	Stegvisa instruktioner.
Bakgrund	Bakgrund i Scratch är själva kulissen.
Block	Programmering med färdiga block innebär att blocken redan innehåller en viss kod.
Blockprogrammering	Programmering med färdiga block, som redan innehåller en viss kod.
Effekter	Olika utseendevarianter, exempelvis virvel, mosaik eller ljusstyrka.
Enhet	Den apparat ni använder när ni programmerar, exempelvis Chromebook, iPad, dator eller liknande.
Grader	En enhet som beskriver en vinkels storlek.
Gröna flaggan	Den gröna flaggan i Scratch används för att återställa allt till en startposition.
Händelseblock	De gula blocken i Scratch, som styr när något i skriptet ska ske, exempelvis att en sprajt ska börja röra sig när mellanslagstangenten trycks ned.
Klädslar	Till många av sprajterna finns det flera bilder, klädslar, som gör att det är möjligt att animera dem. Det går också att skapa egna klädslar till sprajterna genom att kopiera dem och göra förändringar i Klädslar-fliken.
Kod	Kod är ett annat ord för själva programmet/instruktionerna som skapats.
Koda	Koda är ett annat ord för att skapa instruktionerna.
Kontrollblock	De orange blocken i Scratch, som används för att kontrollera kod på olika sätt, exempelvis genom att vänta eller upprepa.

Koordinater	Koordinater används för att beskriva en position i ett koordinatsystem.
Koordinatsystem	Ett koordinatsystem består av en vågrät x-axel och en lodrät y-axel som är graderade.
Köra, körs	När instruktionerna utförs och skriptet är igång.
Muspekare	Pilen som rör sig över skärmen när man flyttar musen.
Png	Ett format att spara digitala bilder i.
Position	Platsen där en punkt eller ett objekt är placerat. Beskrivs med hjälp av x-, och y-koordinater.
Programmering	Att få en maskin att göra det du vill, med hjälp av ett programmeringsspråk.
Projekt	Ens arbete i Scratch, exempelvis ett spel, en berättelse eller animationer.
Projektsida	Den sida som tillhör varje projekt, och innehåller eventuella instruktioner, noteringar och beröm.
Remixa	När man utgår från någon annans projekt och får en exakt kopia att utgå ifrån.
Ryggsäck	Genom att använda ryggsäcken i Scratch kan man spara kod och använda den till en annan sprajt.
Scratch	Scratch är ett visuellt programspråk.
Skript	En sekvens av instruktioner. Eftersom blocken i Scratch redan innehåller färdig kod kan även ett enskilt block ses som ett skript.
Sprajt	En sprajt är en grafisk komponent som går att programmera att flytta omkring, exempelvis en karaktär, en stol eller bara ett streck.
Sprajt-ruta	Det vita fältet där allt som har med sprajten att göra finns.

Startblock	I Scratch har startblocken ingen inbuktning på ovansidan utan kan bara byggas på neråt.
Stoppknappen	Den röda stoppknappen i Scratch används för att stoppa alla skript.
Textbaserad programmering	När programmeringsspråket inte är visuellt, utan består av text och symboler.
Tilläggsknapp	Denna knapp finns allra längst ner till vänster i Scratch och låter en lägga till fler funktioner, exempelvis text till tal, penna och video.
Utseendeblock	De lila blocken i Scratch, som styr hur sprajterna ska se ut genom att ändra exempelvis klädsel, storlek eller färg.
Uttryck	Ett uttryck inom matematiken kan vara numeriskt ($3 + 9$) eller algebraiskt ($x + 8$).
Visuella miljöer	Där grafiska element används att programmera med istället för enbart text.
Webbläsare	Det du surfar med, till exempel Safari, Internet Explorer och Chrome.
X-axel	X-axeln är den vågräta axeln i ett koordinatsystem.
Y-axel	Y-axeln är den lodräta axeln i ett koordinatsystem.