

1. Τι κάνει η εντολή **“Για πάντα”** στο Scratch;
- A) Εκτελεί εντολές μόνο μία φορά
 - B) Εκτελεί εντολές μέχρι να πατήσουμε τη σημαία
 - Γ) Εκτελεί εντολές ξανά και ξανά χωρίς τέλος
2. Γιατί είναι χρήσιμη η δομή **“Για πάντα”**;
- A) Για να σταματά το πρόγραμμα
 - B) Για να επαναλαμβάνει εντολές συνεχώς
 - Γ) Για να αλλάζει χρώματα