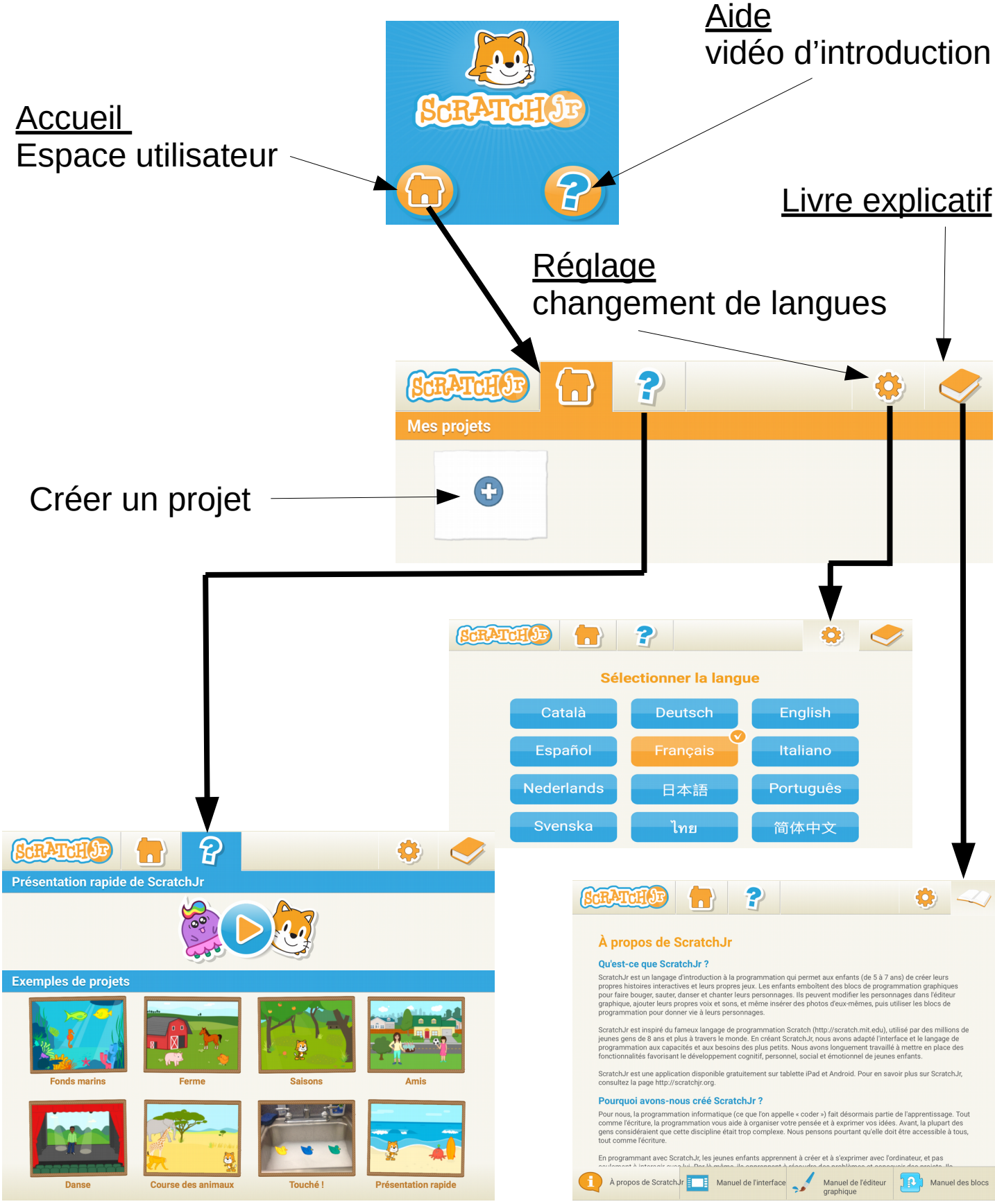
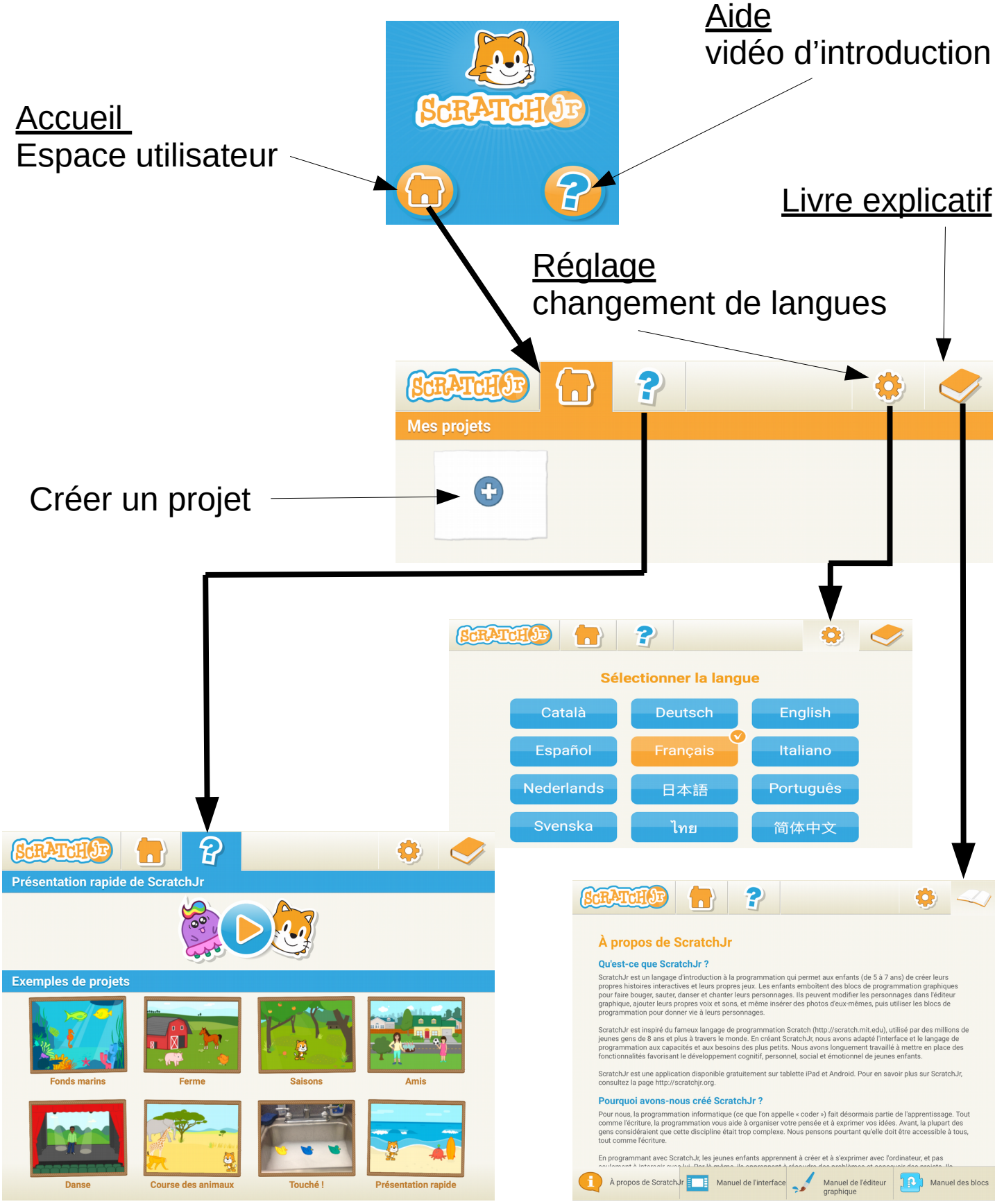
Ecran d'accueil



Ecran d'accueil

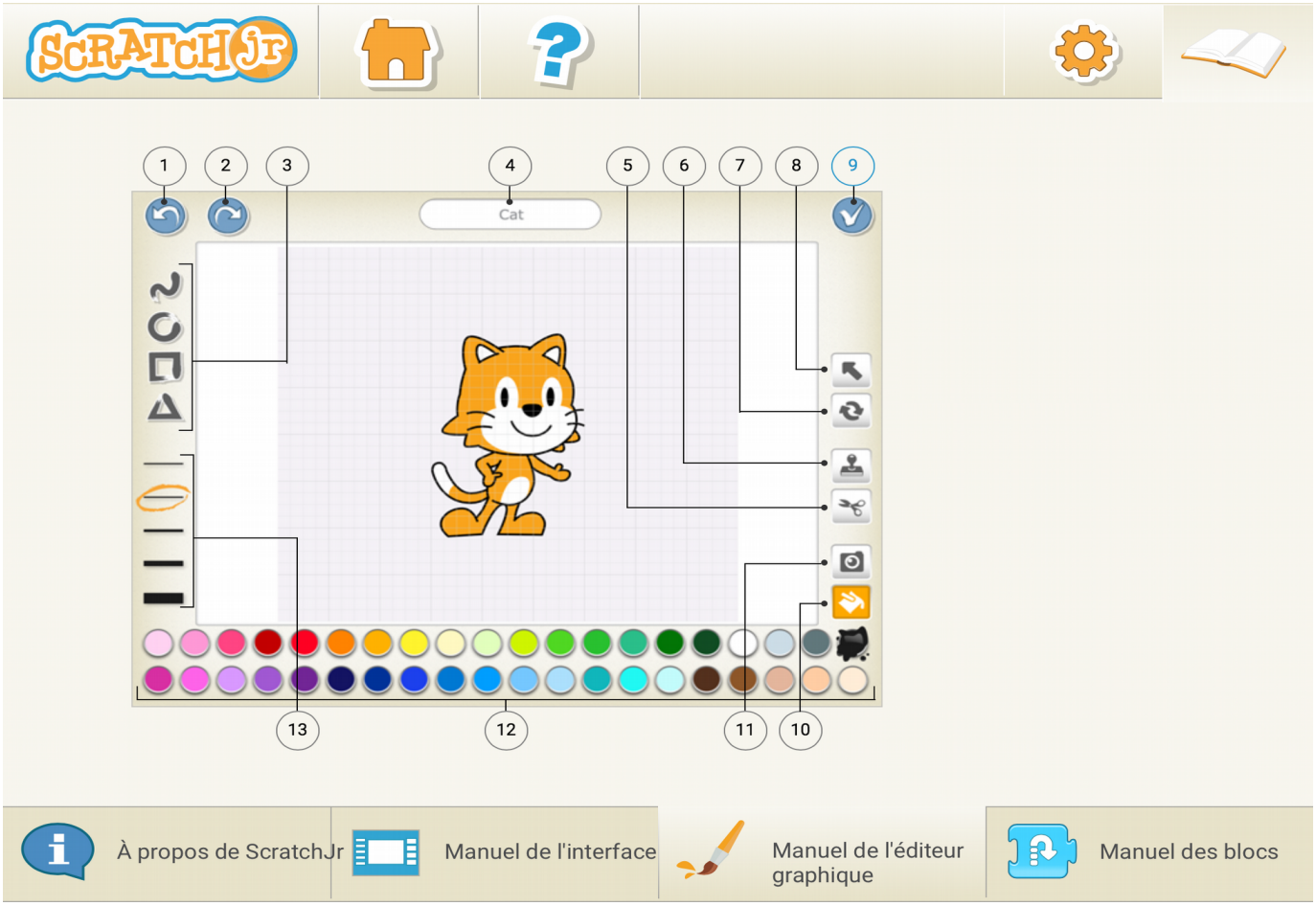


Interface : espace de programmation



1. Enregistrer
   Enregistrer le projet en cours et revient à l'écran d'accueil.
2. Scène
   Endroit où se déroule l'action. Appuyer longuement sur un personnage pour le supprimer.
3. Mode présentation
   Affiche la scène en plein écran.
4. Grille
   Active et désactive la grille avec Les axes x et y.
5. Changer le fond
   Sélectionne ou crée une image de fond pour la scène.
6. Ajouter du texte
   Ajoute des titres et des textes sur la scène.
7. Réinitialiser les personnages
   Remet tous les personnages à leur position initiale. Glisser le personnage pour changer la position de départ
8. Drapeau de départ
   Démarre tous les scripts qui commencent par le bloc.
9. Ajouter une page
   Pour supprimer : appuyer longuement sur la page et supprimer.
   Pour réorganiser les pages : faire glisser une page vers la nouvelle position.
10. Information du projet
    Changer le titre/ Consulter la date de création/ Partage du projet.
11. Annuler/ Rétablir
12. Script de programmation
    Décrit les actions du personnage.
13. Zone de programmation
14. Palettes des blocs
    Blocs de programmation. Faire glisser sur la zone de Programmation.
15. Catégories des blocs
16. Personnages
    Ajouter les personnages

Editeur graphique



1. Annuler
   La modification la plus récente

2. Rétablir
   Rétablit la dernière annulation

3. Forme
   Ligne, cercle, rectangle, triangle

4. Nom du personnage

5. Couper
   Pour enlever une forme ou un Personnage

6. Dupliquer
   Pour copier une forme ou un personnage

7. Rotation
   Pour faire pivoter une forme ou un Personnage

8. Glisser
   Permet de déplacer une forme et un personnage sur la grille

9. Enregistrer
   Enregistre les modifications

10. Remplir
    Permet de colorier une zone d'un personnage ou d'une forme

11. Appareil photo
    Appuyer sur l'appareil photo, choisir une zone à remplir, prendre la photo pour remplir cette zone.

12. Couleur
    Appuyer sur couleur, choisir une couleur et ensuite choisir la zone à colorier

13. Epaisseur du trait

Description des blocs

BLOCS DE DÉMARRAGE

Démarrer avec le Drapeau vert



Démarre le script lorsqu'on touche le Drapeau vert.

Démarrer lorsqu'on touche le personnage



Démarre le script lorsqu'on touche le personnage.

Démarrer lorsque je suis touché



Démarre le script lorsque le personnage est touché par un autre personnage.

Démarrer lorsque je reçois un message



Démarre le script à chaque fois qu'on reçoit un message de la couleur spécifiée.

Envoyer un message



Envoie un message de la couleur spécifiée.

BLOCS DE MOUVEMENTS

Déplacer vers la droite



Déplace le personnage vers la droite du nombre de cases spécifié.

Déplacer vers la gauche



Déplace le personnage vers la gauche du nombre de cases spécifié.

Déplacer vers le haut



Déplace le personnage vers le haut du nombre de cases spécifié.

Déplacer vers le bas



Déplace le personnage vers le bas du nombre de cases spécifié.

Tourner à droite



Fait tourner le personnage dans le sens des aiguilles d'une montre de la quantité spécifiée (tourner de 12 correspond à un tour complet).

Tourner à gauche



Fait tourner le personnage dans le sens inverse des aiguilles d'une montre de la quantité spécifiée (tourner de 12 correspond à un tour complet).

Sauter



Fait sauter le personnage vers le haut du nombre de cases spécifié, puis le fait redescendre à sa position de départ.

Retourner à la position de départ



Ramène le personnage à son point de départ (pour définir une nouvelle position de départ, glisser le personnage à cette position avec le doigt).

BLOCS D'APPARENCE

Dire



Fait apparaître un message dans une bulle au-dessus du personnage.

Agrandir



Augmente la taille du personnage.

Rétrécir



Diminue la taille du personnage.

Remettre à la taille de départ



Remet le personnage à sa taille initiale.

Cacher



Fait disparaître progressivement le personnage jusqu'à ce qu'il soit invisible.

Montrer



Fait apparaître progressivement le personnage.

BLOCS DE SONS

Pop



Joue le son « pop ».

Jouer le son enregistré



Joue un son enregistré par l'utilisateur.

BLOCS DE CONTRÔLES

Attendre



Met le script en pause pour un temps spécifié (en dixièmes de secondes).

Arrêter



Arrête tous les scripts du personnage sur la page.

Fixer la vitesse



Modifie la vitesse d'exécution de certains blocs.

Répéter



Exécute le bloc à l'intérieur de la boucle le nombre de fois spécifié.

BLOCS DE FIN

Fin



Indique la fin du script (mais n'intervient pas sur le déroulement du script).

Répéter indéfiniment



Répète le script encore et encore.

Aller à la page



Va à la page spécifiée du projet.