














Déclencheurs





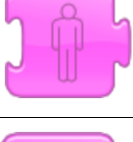

	Drapeau vert	Lance le script lorsque le drapeau vert est appuyé
	Toucher	Lance le script lorsque vous appuyez sur le personnage.
	Contact	Lance le script lorsque le personnage est touché par un autre personnage.
	Message reçu	Lance le script chaque fois qu'un message de la couleur spécifiée est envoyé.
	Message envoyé	Envoie un message de la couleur spécifiée.

Mouvement



	Droite	Déplace le personnage d'un certain nombre de cases de la grille vers la droite.
	Gauche	Déplace le personnage d'un certain nombre de cases de la grille vers la gauche.
	Haut	Déplace le personnage d'un certain nombre de cases de la grille vers le haut.
	Bas	Déplace le personnage d'un certain nombre de cases de la grille vers le bas.
	Tourner vers la droite	Tourne dans le sens horaire le personnage d'un nombre spécifié. Inscrive 12 pour une rotation complète.

 1	Tourner vers la gauche	Tourne dans le sens anti-horaire le personnage d'un nombre spécifié. Inscrire 12 pour une rotation complète.
 2	Sauter	Déplace vers le haut le personnage d'un certain nombre de cases de la grille, puis ramène le personnage vers le bas (action de sauter).
	Position initiale	Réinitialise l'emplacement du personnage à sa position de départ. (Pour définir une nouvelle position de départ, faites glisser le personnage à un nouvel emplacement).





Apparence

 hi	Dire	Affiche un message spécifié dans une bulle au-dessus du personnage.
 2	Agrandir	Augmente la taille du personnage.
 2	Réduire	Diminue la taille du personnage.
	Rétablir la taille	Retourne le personnage à sa taille par défaut.
	Cacher	Fait disparaître progressivement le personnage jusqu'à ce qu'il soit invisible.
	Afficher	Fait apparaître progressivement le personnage jusqu'à ce qu'il soit visible.




Sons

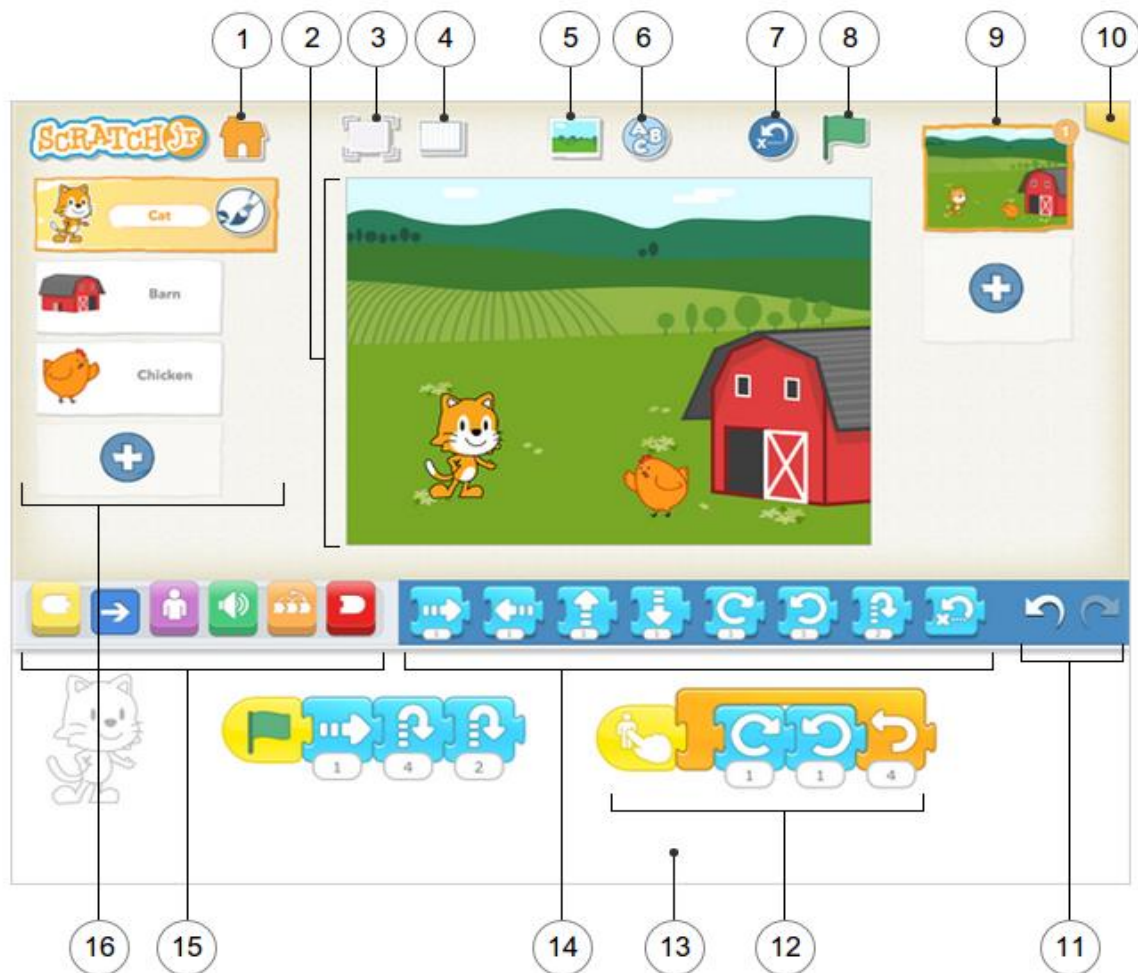
 pop	Pop	Joue le son "Pop".
 1	Jouer un enregistrement	Joue un son enregistré par l'utilisateur.

Contrôles

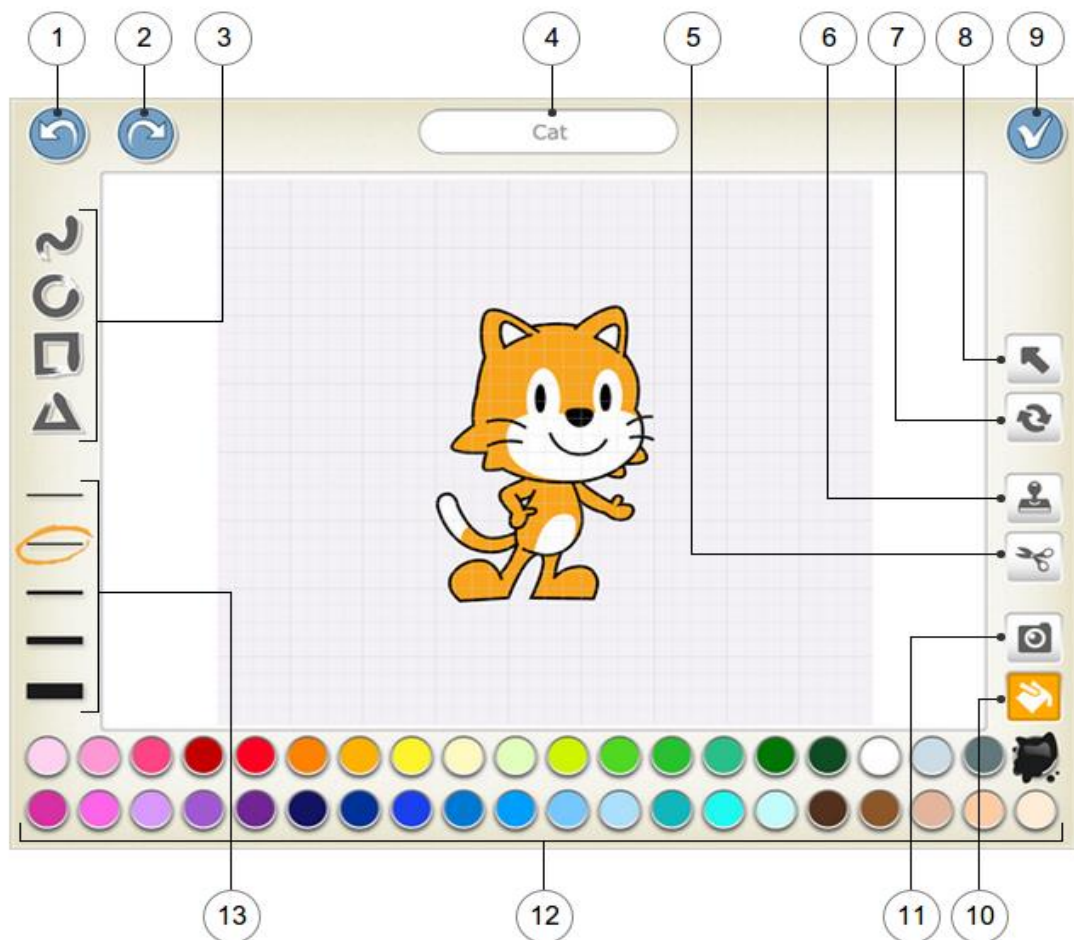
	Attendre	Met en pause le script pour un laps de temps spécifié (en dixièmes de secondes).
	Arrêt	Arrête tous les scripts des personnages.
	Vitesse	Change la vitesse à laquelle certains blocs sont exécutés.
	Répéter	Exécute les blocs à l'intérieur d'un certain nombre de fois.

Fin

	Fin	Indique la fin du script (mais n'affecte pas le script en aucune façon).
	Toujours répéter	Exécute le script à continuellement.
	Aller à la page	Permet de brancher vers la page indiquée du projet.



1 - Enregistrer	Enregistre le projet en cours et revient à l'écran d'accueil.
2 – Scène	C'est l'endroit où l'action se déroule dans le projet.
3 – Mode de présentation	Affiche la scène en plein écran.
4 – Grille	Active (et désactive) la grille avec les axes x et y.
5 – Modifier 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 tous les personnages	Remet tous les personnages à leur position initiale sur la scène. Pour attribuer une nouvelle position de départ à un personnage, fais-le glisser.
8 – Drapeau vert	En touchant ce bouton, tu démarres tous les scripts qui commencent par le bloc Démarrer avec le Drapeau vert.
9 – Pages	Sélectionne l'une des pages de ton projet.
10 – Informations du projet	Change le titre de ton projet, consulte sa date de création et partage-le (si ton appareil le permet).
11 – Annuler et rétablir	Si tu fais une erreur, touche le bouton Annuler pour revenir en arrière, juste avant ta dernière action. Touche le bouton Rétablir pour refaire la dernière action que tu as annulée.
12 – Script de programmation	Emboîte des blocs pour faire un script de programmation et dire ce que le personnage doit faire.
13 – Zone de programmation	C'est à cet endroit que tu associes des blocs de programmation pour créer des scripts indiquant au personnage ce qu'il doit faire.
14 – Palette des blocs	C'est le menu des blocs de programmation. Fais glisser un bloc vers la zone de programmation, puis touche-le pour voir ce qu'il fait.
15 – Catégories des blocs	À cet endroit, tu peux sélectionner une catégorie de blocs de programmation : les blocs de démarrage (en jaune), de mouvement (en bleu), d'apparence (en violet), de sons (en vert), de contrôle (en orange) et de fin (en rouge).
16 – Personnages	Sélectionne un personnage dans ton projet ou touche le signe plus pour en ajouter un nouveau.



1 – Annuler	Annule la modification la plus récente.
2 – Rétablir	Rétablit la dernière annulation.
3 – Forme	Choisir la forme à dessiner : ligne, cercle, rectangle ou triangle.
4 – Nom du personnage	Modifie le nom du personnage.
5 – Couper	Si tu sélectionnes l'outil Couper, tu peux toucher un personnage ou une forme pour le supprimer de la grille.
6 – Dupliquer	Si tu sélectionnes l'outil Dupliquer, tu peux toucher un personnage ou une forme pour en faire une copie.
7 – Rotation	Si tu sélectionnes l'outil Rotation, tu peux faire pivoter un personnage ou une forme sur lui-même.
8 – Glisser	Si tu sélectionnes l'outil Glisser, tu peux faire glisser un personnage ou une forme le long de la grille. Si tu touches une forme, tu peux la modifier en faisant glisser les points qui apparaissent.
9 – Enregistrer	Enregistrer les modifications et quitter l'éditeur graphique.
10 – Remplir	Une fois que tu as sélectionné l'outil Remplir, touche une zone d'un personnage ou d'une forme pour la remplir avec la couleur choisie.
11 – Appareil photo	Une fois que tu as sélectionné l'outil Appareil photo, touche une zone d'un personnage ou d'une forme, puis touche le bouton Appareil photo pour prendre une photo et remplir la zone sélectionnée.
12 – Couleur	Sélectionnez une nouvelle couleur qui sera utilisée pour le dessin et le remplissage des formes.
13 – Épaisseur du trait	Modifie l'épaisseur du trait pour dessiner des formes.