





Guide de l'interface

- 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. Pour supprimer un personnage, appuie longuement dessus.
- 3 Mode 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 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. Touche le signe plus pour ajouter une nouvelle page. Chaque page a un ensemble de personnages et un fond propres. Pour supprimer une page, appuie longuement dessus. Pour réorganiser les pages, fais-les glisser vers leurs nouvelles positions.
- 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. Touche n'importe quelle partie du script pour l'exécuter. Pour effacer un bloc, fais-le glisser en dehors de la zone de programmation. Pour copier un bloc ou un script d'un personnage à un autre, fais-le glisser sur la miniature du personnage.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Traduit de l'anglais par Alaeddine BEN RHOUMA



Guide de l'interface

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. Une fois que tu as sélectionné un personnage, tu peux modifier ses scripts, toucher son nom pour le renommer ou toucher le pinceau pour modifier son image. Pour supprimer un personnage, appuie longuement dessus. Pour copier un personnage vers une autre page, fais-le glisser sur la miniature de la page.

