

- 1. Aba Código :** é onde estão organizados os blocos de programação, formados por nove categorias distintas, organizadas por cores;
- 2. Aba Fantasias :** é a área onde podemos editar as imagens dos personagens e cenários utilizados no projeto, fazendo as alterações que nos interessarem;
- 3. Aba Sons :** é o local destinado à edição dos sons utilizados no projeto, sejam eles associados aos personagens ou aos cenários;
- 4. Ator:** é cada personagem ou objeto que utilizamos no projeto, que podem ser modificados na aba “Fantasias”;
- 5. Palco:** é a área que aciona os cenários para que possamos editá-los na área de programação;
- 6. Cenários:** são os planos de fundo que utilizamos no nosso projeto. Quando a edição de cenários está ativa a aba “Fantasias” muda de nome para “Cenários”;
- 7. Mochila:** é a área do editor que comporta as três abas mencionadas e mais o espaço de programação;
- 8. Botão Ir :** é onde se inicia a execução do projeto na Área de visualização, para que possamos testar se tudo está saindo de acordo com o que planejamos;
- 9. Botão Pare :** é o botão que para a execução do projeto na Área de visualização;
- 10. Área de programação:** é o espaço onde podemos adicionar, ver e editar os blocos de programação utilizados para cada personagem ou cenário;
- 11. Área de visualização:** é a área que funciona como uma mini tela, onde podemos visualizar e testar a execução do projeto;
- 12. Nome do projeto:** é o espaço reservado para colocarmos o nome do nosso projeto – por padrão ele vem com a denominação Untitled;
- 13. Botão Veja a Página do Projeto:** é o botão que, quando clicado, alterna entre o modo de edição do projeto e o modo de compartilhamento, que mostra o projeto como os outros usuários irão vê-lo na plataforma;
- 14. Botão Selecione um ator :** é o botão que mostra as opções que temos para escolher, criar ou adicionar personagens ao nosso projeto;
- 15. Botão Selecionar Cenário :** é o botão que mostra as opções que temos para a escolher, criar ou adicionar cenários ao nosso projeto