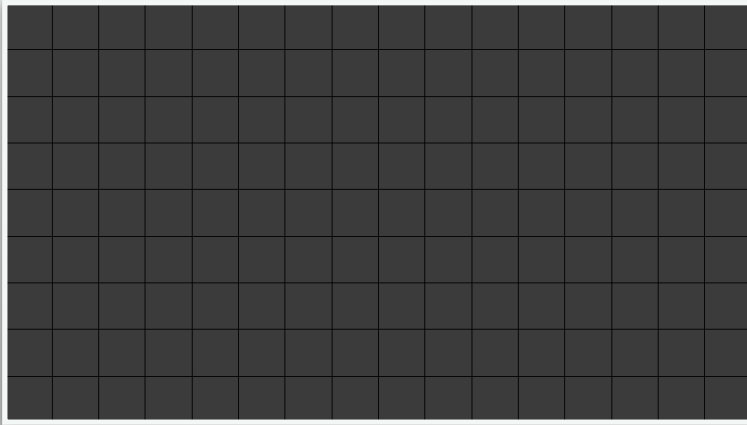


# Guide éditeur

Voici un guide sur l'éditeur de niveau.

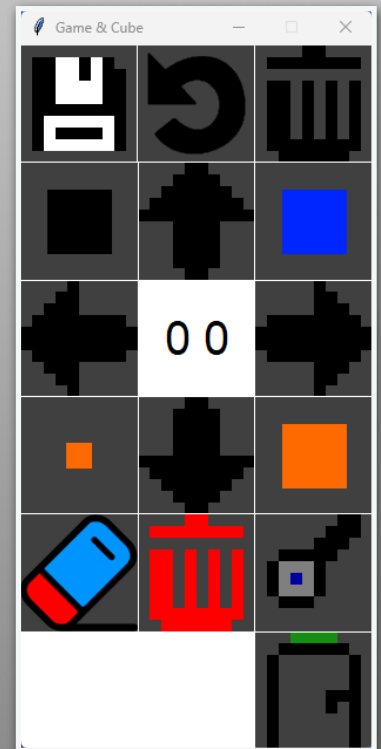


Tout d'abord, voici **la grille**.

La grille est votre plan de travail, vous pouvez y **poser des blocs** ou des objets.

La grille possède une taille fixe de **48 blocs de large** et ne change pas d'un niveau à l'autre.

Ensuite vous avez la **fenêtre d'édition**. C'est ici que vous retrouverez toutes les **actions** possible dans l'éditeur. Elle permet de se déplacer dans les niveaux, de choisir un type de bloc, ou de faire encore pleins d'autre choses.





Le bouton de sauvegarde permet d'enregistrer le niveau en cours. Le fait de changer de niveau ou de quitter l'éditeur sauvegarde automatiquement le monde en cours. Attention à ne pas forcer l'arrêt du jeu ou la sauvegarde automatique ne fonctionnera pas.



Le bouton de retour permet d'enlever les derniers blocs placés. Attention à ne pas confondre avec un retour arrière, ce bouton ne peut pas faire réapparaître des blocs déjà détruits.



Le bouton poubelle permet de détruire l'intégralité d'un niveau. Au moment de la suppression, une confirmation vous sera demandée afin de ne pas tout supprimer par erreur.



Le bouton gomme permet une fois activé de détruire n'importe quel bloc sur la grille. Pour désactiver la gomme, il faut de nouveau appuyer dessus.



Le bouton poubelle rouge permet de détruire un monde tout entier. Au moment de la suppression, une confirmation vous sera demandée. Attention de ne pas tout détruire par erreur.

