Programm	Der Startblock, er wird nur einmal im Programm gebraucht.		
Bilderrahmen an Pin: 5 anschliessen, mit Anzahl: 3 LEDs	Schließt den Bilderrahmen an den Mikrocontroller an.		
LED 0 R: 255 G: 255 B: 255	RGB-Farbblock		
LED hsv 0 hue: 160 sat: 128 val: 255	HSV-Farbblock		
Setze Helligkeit der LEDs auf 55 %	Bestimmt die Helligkeit der LEDs		
Aktualisiere LEDs	Wichtig: Dieser Block aktualisiert alle LEDs auf dem Bilderrahmen. Ohne diesen Block passiert nichts.		
Aufräumen	Dieser Block schaltet alle LEDs auf dem Bilderrahmen aus.		
Konfetti Jungle Regenbogen Farbton: ① Regenbogen mit Glitter Farbton: ① Glitterwahrscheinlichkeit: 80 Sinelon Farbton: ② BPM Farbton: ①	Mit diesen Blöcken können bunte Muster programmiert werden. Sie müssen innerhalb einer Schleife verwendet werden.		
Hole Uhrzeit Gib mir Stunde Gib mir Minute Gib mir Sekunde	Holt die Uhrzeit.		
Sammlung mit 1 Einheiten Fuege 1 zur Sammlung hinzu Sammlung enthaelt 1	Erzeugt ein Array. Fügt eine LED zum Array dazu. Prüft, ob eine LED im Array enthalten ist.		
warte 1 Sek.	Pause		
wiederhole 10 mal	Die Zahlschleife wiederholt alles so oft, wie die angegebene Zahl.		
wiederhole fortlaufend	Alles wird unendlich oft wiederholt.		

falls dann	Falls die Bedingung wahr ist, passiert das, was in der Schleife steht.
falls dann sonst	Falls die Bedingung wahr ist, passiert das, was in der ersten Schleife steht, sonst passiert das, was in der zweiten Schleife steht.
warte bis	Das Programm wartet, bis die Bedingung wahr ist.
wiederhole bis	Wiederhole alles, was in der Klammer steht, bis die Bedingung wahr ist.
	Blöcke zum Rechnen.