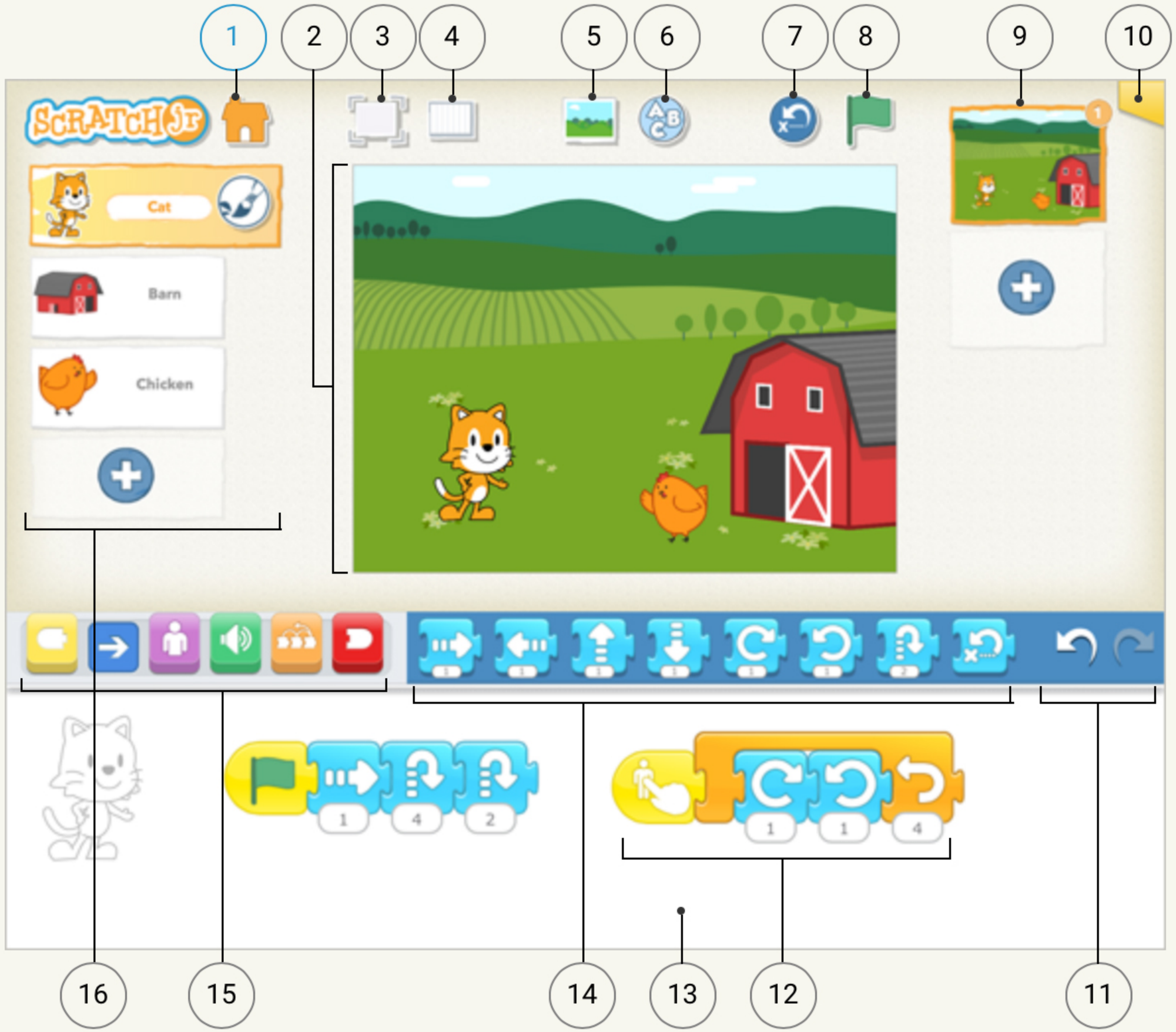
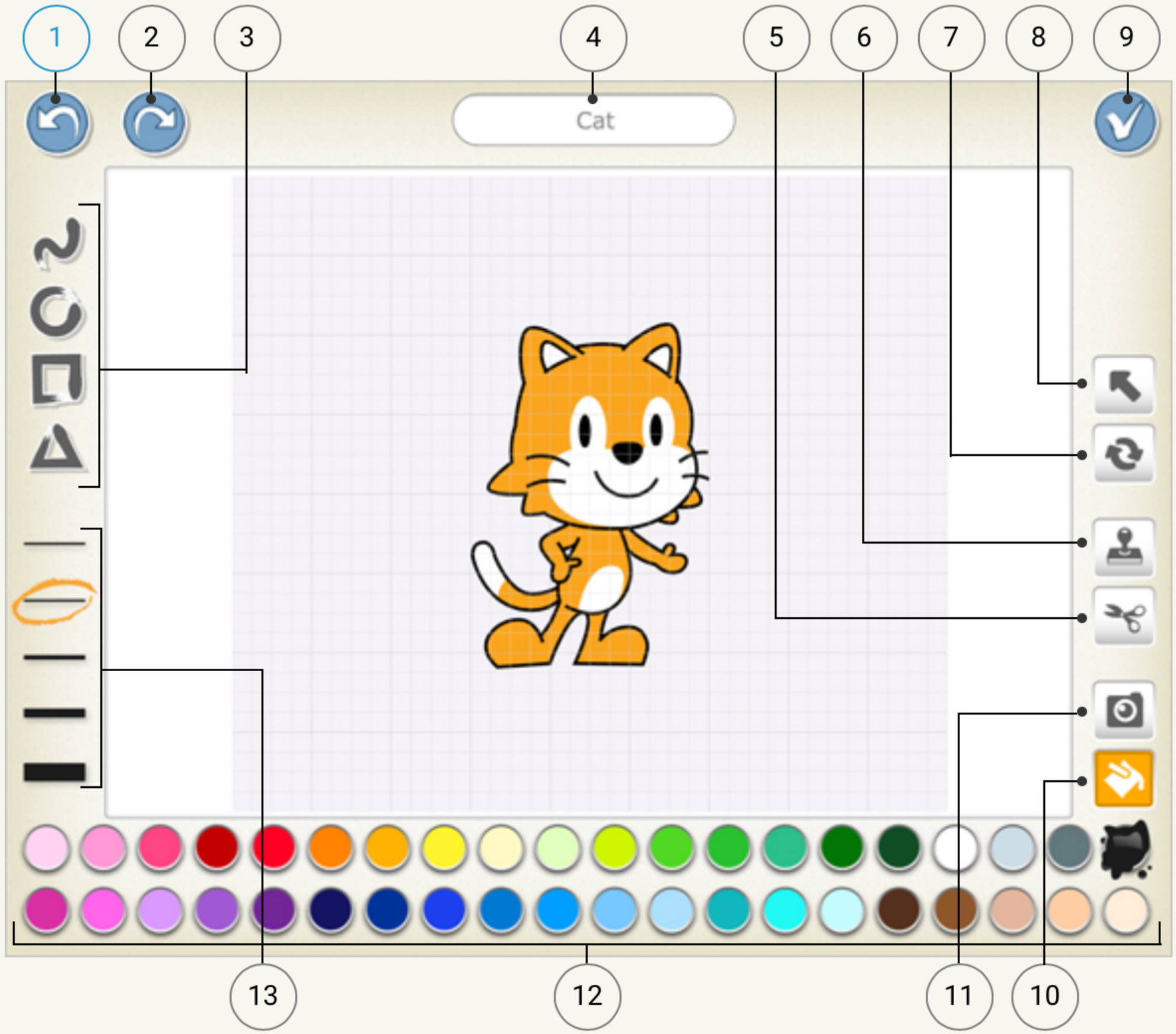


1 Speichern
2 Bühne
3 Präsentationsmodus
4 Raster
5 Hintergrund ändern
6 Text hinzufügen
7 Figuren zurücksetzen
8 Grüne Flagge
9 Seiten
10 Projektinformationen
11 Rückgängig machen und Wiederholen
12 Skript programmieren
13 Programmierbereich
14 Blockauswahl
15 Blockkategorien
16 Figuren



1 Rückgängig machen
2 Wiederholen
3 Form
4 Name der Figur
5 Ausschneiden
6 Verdoppeln
7 Drehen
8 Ziehen
9 Speichern
10 Füllen
11 Kamera
12 Farbe
13 Linienbreite

AUSLÖSENDE BLÖCKE

Start durch grüne Flagge

Startet das Skript, wenn die grüne Flagge angetippt wird.

Start durch Antippen

Startet das Skript, wenn die Figur angetippt wird.

Start durch Anschubsen

Startet das Skript, wenn eine Figur von einer anderen berührt wird.

Start durch Nachricht

Startet das Skript jedes Mal, wenn eine Nachricht in der angegebenen Farbe abgesendet wurde.

Sende Nachricht

Sendet eine Nachricht in der angegebenen Farbe.

BEWEGUNGSBLÖCKE

Gehe nach rechts

Bewegt die Figur um die angegebene Anzahl Rasterfelder nach rechts.

Gehe nach links

Bewegt die Figur um die angegebene Anzahl Rasterfelder nach links.

Gehe nach oben

Bewegt die Figur um die angegebene Anzahl Rasterfelder nach oben.

Gehe nach unten

Bewegt die Figur um die angegebene Anzahl Rasterfelder nach unten.

Drehe dich nach rechts

Dreht die Figur um den angegebenen Wert im Uhrzeigersinn. Der Wert 12 entspricht dabei einer vollen Umdrehung.

Drehe dich nach links

Dreht die Figur um den angegebenen Wert gegen den Uhrzeigersinn. Der Wert 12 entspricht dabei einer vollen Umdrehung.

Hüpfe

Bewegt die Figur um die angegebene Anzahl Rasterfelder nach oben und dann wieder nach unten.

Gehe nach Hause

Setzt die Figur auf die Startposition zurück. (Um eine neue Startposition festzulegen, ziehe die Figur zum neuen Ort).

AUSSEHENSBLÖCKE

Sage

Zeigt die angegebene Nachricht in einer Sprechblase über der Figur.

Wachse

Lässt die Figur größer werden.

Schrumpfe

Lässt die Figur kleiner werden.

Größe zurücksetzen

Setzt die Größe der Figur auf den Startwert zurück.

Verstecke dich

Blendet die Figur aus, bis sie unsichtbar ist.

Zeige dich

Blendet die Figur ein, bis sie vollständig sichtbar ist.

KLANGBLÖCKE

Plopp

Spielt ein "Plopp" Geräusch.

Spiele Aufnahme

Spielt einen vom Nutzer aufgenommenen Klang ab.

STEUERUNGSBLÖCKE

Warte

Hält das Skript für die angegebene Zeitdauer an (in Zehntelsekunden)

Stop

Stoppt alle Skripte der Figur.

Setze Geschwindigkeit

Ändert die Geschwindigkeit, mit der bestimmte Blöcke ablaufen.

Wiederhole

Durchläuft die innen eingefügten Blöcke, so viele Male, wie angegeben.

ABSCHLUSSBLÖCKE

Ende

Zeigt das Ende des Skripts an (wobei es aber das Skript in keiner Weise beeinflusst)

Wiederhole fortlaufend

Wiederholt das Skript immer und immer wieder.

Gehe zur Seite

Wechselt zur angegebenen Seite des Projekts.