



- 1 Guardar**
Salva el proyecto y regresa a la página de inicio.
- 2 Escenario**
Es el lugar en el que veremos cómo nuestros personajes cobran vida. Para eliminar un objeto presiona sobre él hasta que aparezca una **X**.
- 3 Ver a pantalla completa**
Expande el escenario y lo muestra a pantalla completa.
- 4 Cuadrícula**
Muestra una cuadrícula de 15x20. Es de gran ayuda para distribuir los objetos por la pantalla.
- 5 Cambiar fondo**
Permite crear un fondo o seleccionar una imagen para el mismo.
- 6 Añadir texto**
Para añadir títulos y etiquetas en nuestro escenario.
- 7 Restablecer los objetos**
Coloca todos los objetos en su posición inicial.
Arrastra los objetos a otra posición para establecer nuevas posiciones iniciales.
- 8 Bandera verde**
Pulsando la bandera verde se inician todos los scripts de programación que comienzan con este bloque.
- 9 Páginas**
Aquí seleccionaremos una de las páginas de nuestro proyecto. Para añadir nuevas páginas presionaremos el signo más. Cada página tiene su propio conjunto de objetos y un fondo. Para eliminar una página, mantén el dedo pulsado sobre la misma hasta que aparezca una **X**. Para reordenar las páginas, arrástralas arriba o abajo hasta la nueva posición.
- 10 Información del proyecto**
Sirve para cambiar el nombre al proyecto y para ver la fecha de creación.
- 11 Deshacer y Rehacer**
Si cometes un error puedes pulsar sobre **Deshacer** para volver atrás a la última acción. Pulsa **Rehacer** para revertir el último Deshacer.
- 12 Área de Programación**
Aquí arrastraremos los bloques que serán las instrucciones que le daremos a cada uno de los objetos. Presionando sobre un bloque se ejecuta la secuencia de comandos. Para eliminar un bloque o secuencia de comandos, arrástralo fuera del área de programación. Para copiar un bloque o un script de un objeto a otro, arrástralo a la miniatura de ese personaje.

13

Área de programación

Aquí arrastraremos los bloques que serán las instrucciones que le daremos a cada uno de los objetos. Presionando sobre un bloque se ejecuta la secuencia de comandos. Para eliminar un bloque o secuencia de comandos, arrástralo fuera del área de programación. Para copiar un bloque o un script de un objeto a otro, arrástralo a la miniatura de ese personaje.

14

Paleta de bloques

Aquí están los bloques de programación. Arrastra un bloque al área de programación con el fin de darle instrucciones a un objeto. Pulsa sobre el bloque para ver la tarea que realiza.

15

Categorías de bloques

Aquí es donde se selecciona una categoría de bloques de programación:
Bloques de activación (amarillos). Movimiento (azul). Visualización (púrpura). Sonidos (verde). Control (naranja). Bloques de final (rojo).

16

Objetos y personajes

Aquí seleccionaremos uno de los objetos de nuestro proyecto. Presionando el signo más añadiremos nuevos personajes. Una vez que se selecciona un objeto, podremos editar o añadirle instrucciones en el área de programación. Presionando sobre el pincel podremos modificar el objeto y cambiar su nombre. Para eliminar un objeto presiona sobre él hasta que aparezca una **X**. Para copiar un personaje a otra página, arrástralo a la vista de miniaturas de páginas.