



## 1 | Bewaar

Sla het huidige project op en ga naar de Home-pagina.

## 2 | Speelveld

Dit is waar de actie plaatsvindt in het project. Om een karakter te verwijderen, druk er op en houd vast.

## 3 | Presentatiemodus

Toon het speelveld schermvullend.

## 4 | Grid

Zet het coördinatenraster aan of uit.

## 5 | Achtergrond Wijzigen

Kies of maak een nieuwe achtergrond voor het speelveld.

## 6 | Tekst Toevoegen

Zet titels en teksten op het speelveld.

## 7 | Karakters opnieuw instellen

Verplaats alle karakters naar hun startposities op het speelveld. (Sleep karakters om ze nieuwe startposities te geven.)

## 8 | Groene Vlag

Start alle programmascripts die beginnen met een "Start bij Groene Vlag" blok door hier te tikken.

## 9 | Pagina's

Kies een pagina in je project of tik op het plusteken om een nieuwe pagina toe te voegen. Elke pagina heeft zijn eigen karakters en achtergrond. Om een pagina te verwijderen: druk er op en hou vast. De volgorde van je pagina's verander je door ze te slepen naar een andere positie.

## 10 | Project Informatie

Verander de titel van je project, bekijk wanneer het project werd gemaakt en deel je project (als dat door je apparaat wordt ondersteund).

## 11 | Maak ongedaan en opnieuw

Als je een vergissing maakt, tik je op Ongedaan maken om terug te gaan in de tijd en draai je zo de laatste actie terug. Tik Herstellen om je laatste Ongedaan maken weer terug te draaien.

## 12 | Programmeerscript

Klik blokken aan elkaar om een programmeerscript te maken en zo je karakter te vertellen wat deze moet doen. Tik ergens op een script om het uit te voeren. Om een blok of script te verwijderen, sleep je het uit de programmeerzone. Kopieer een blok of script van het ene karakter naar het andere door het op het plaatje van het andere karakter te slepen.

## 13 | Programmeerzone

Hier maak je programmeerblokken aan elkaar vast om scripts te maken die je karakters vertellen wat ze moeten doen.

## 14 | Blokkenpalet

Dit is het menu met programmeerblokken. Sleep een blok in de programmeerzone en tik er op om te zien wat het doet.

## 15 | Blokkencategorieën

Hier kun je een blokkencategorie kiezen: Activeerblokken (geel), Bewegingsblokken (blauw), Uiterlijkblokken (paars), Geluidsblokken (groen), Besturingsblokken (oranje) en Eindblokken (rood).

## 16 | Figuren

Kies een karakter in je project of tik op het plusteken om een nieuw karakter toe te voegen. Als een karakter is gekozen, kun je daarvan de scripts bewerken, op de naam tikken om die te veranderen of op de verfkvast tikken om de afbeelding te bewerken. Om een karakter te verwijderen: druk er op en houd vast. Om een karakter naar een andere pagina te kopiëren sleep je het naar die pagina.