



**Sélection de la langue**

**Création enregistrement exportation...**

**Barre d'outils couper dupliquer...**

**Edition des scripts**

**Catégories des blocs**

**Position du lutin**

**Création et édition des costumes du lutin sélectionné**

**Définir le centre du lutin**

**Basculer plein écran**

**Scène**

**Liste des objets (lutins)**

**Script du lutin sélectionné**

**blocs de la catégorie**

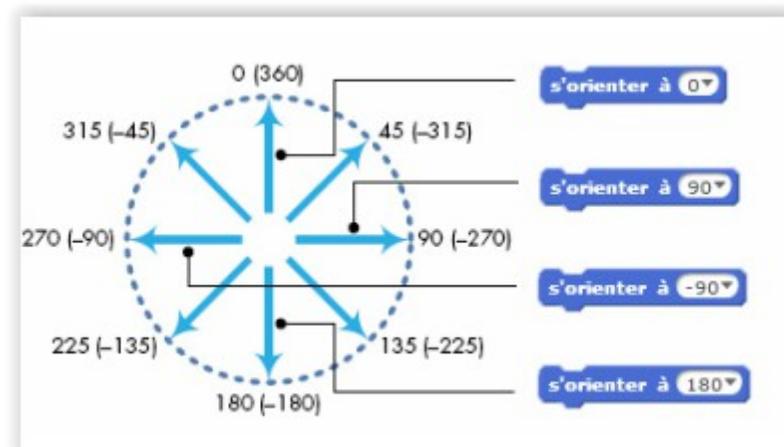
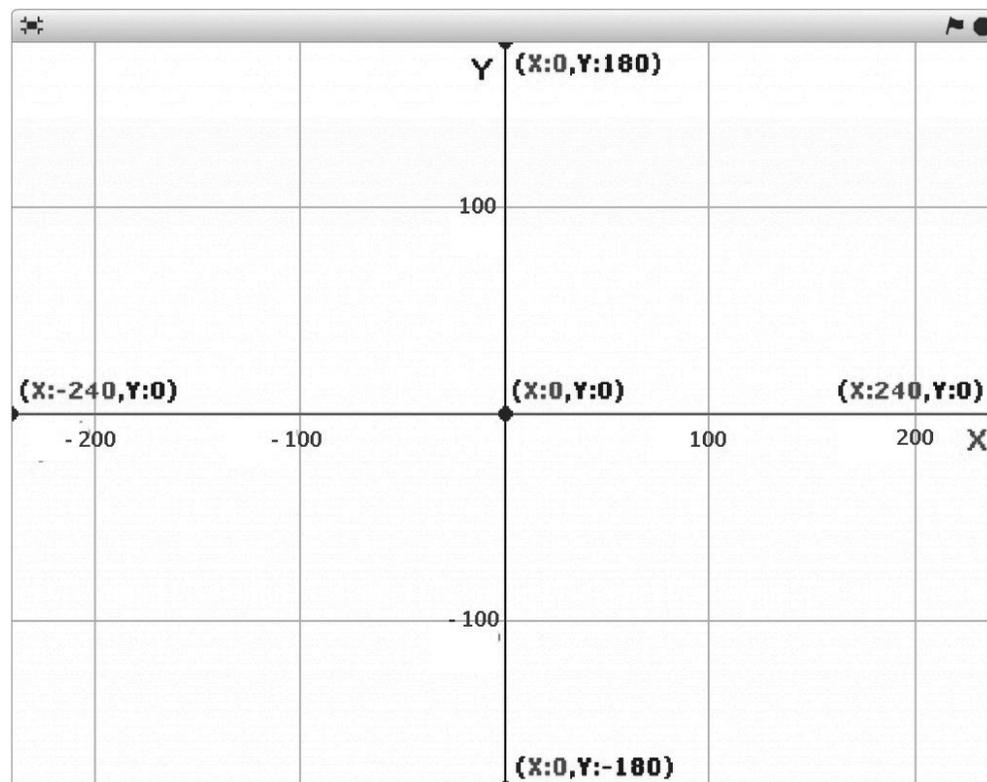
**Création d'un nouveau lutin**

**Insertion d'arrière-plans (scènes)**

**Caractéristiques du lutin**

**Création et édition des sons liés au lutin sélectionné**

Un lutin (objet) peut porter différents costumes, ce qui permet par exemple d'animer les déplacements d'un lutin ou encore d'en avoir plusieurs représentations dans un même programme.



Les angles sont mesurés dans le sens des aiguilles d'une montre, la direction  $0^\circ$  visant le haut de l'écran, la direction  $90^\circ$  la droite, etc.

L'origine est au centre de l'écran de travail, ses bords gauche et droit sont d'abscisses -240 et +240, les bords bas et haut d'ordonnées -180 et +180.