



**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**

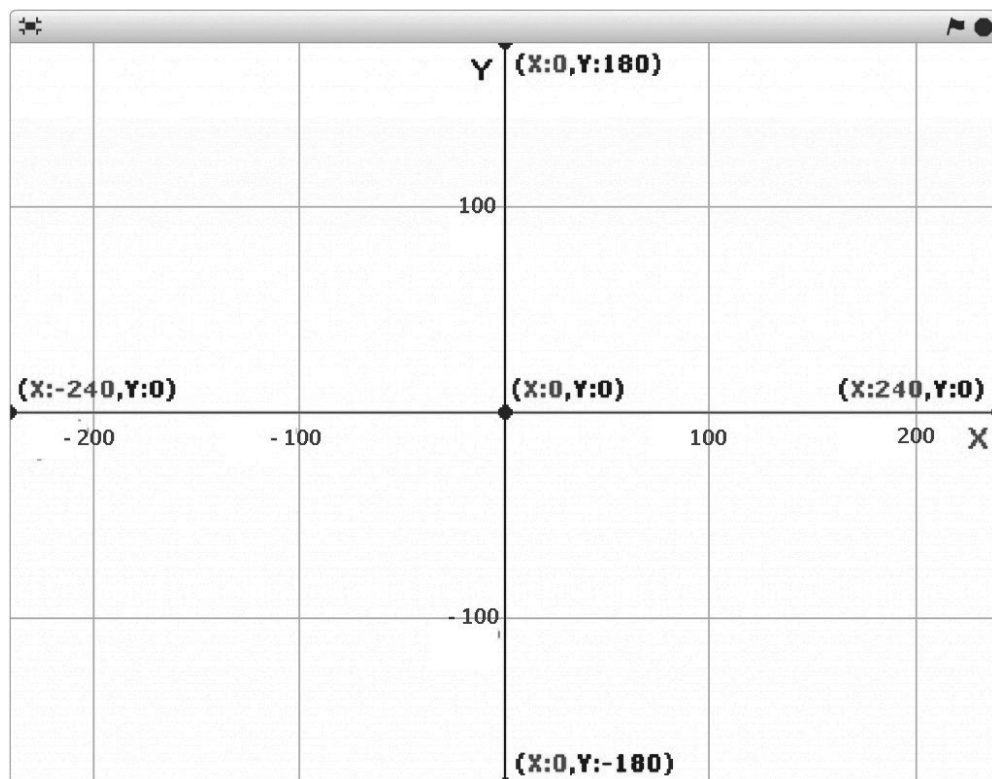
**Création d'un nouveau lutin**

**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.**

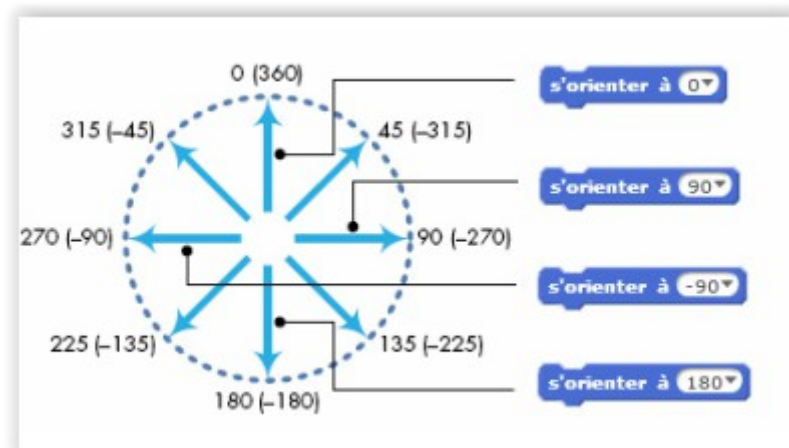
**Insertion d'arrière-plans (scènes)**

**Caractéristiques du lutin**

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



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.



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.