



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)

Insertion d'arrière-plans (scènes)

Script du lutin sélectionné

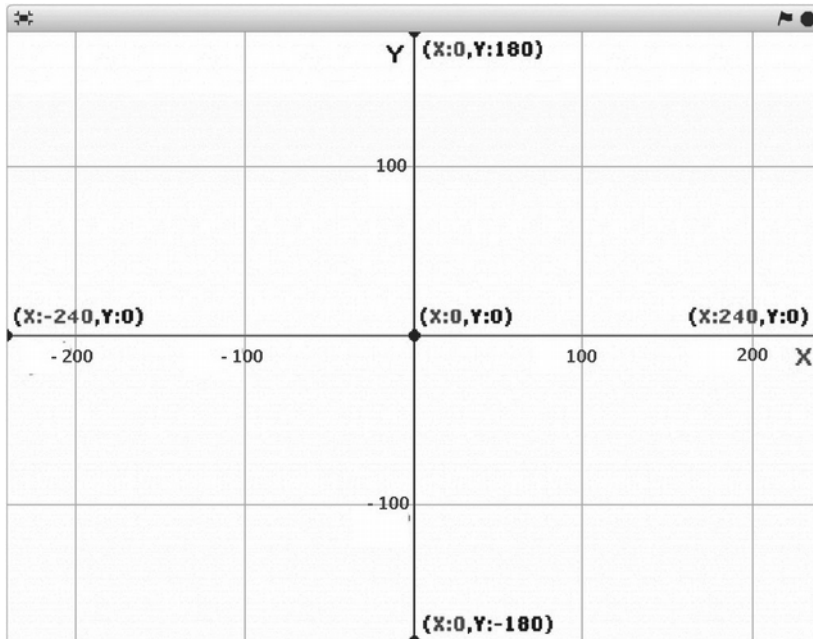
blocs de la catégorie

Création d'un nouveau lutin

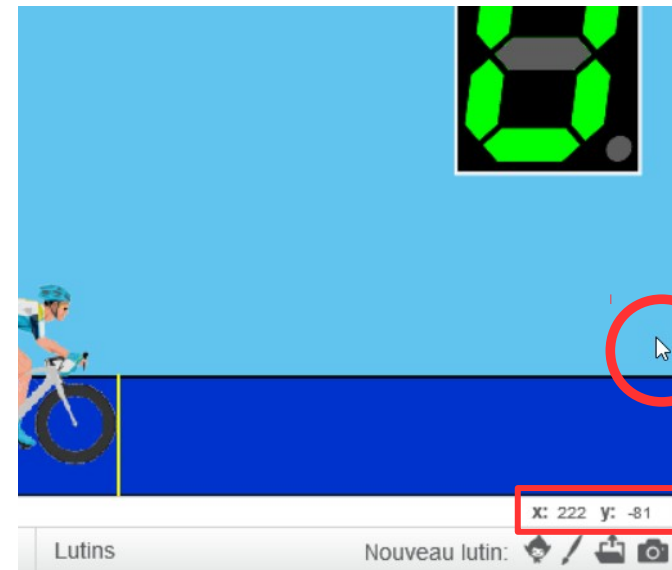
Caractéristiques du lutin

Création et édition des sons liés au lutin sélectionné

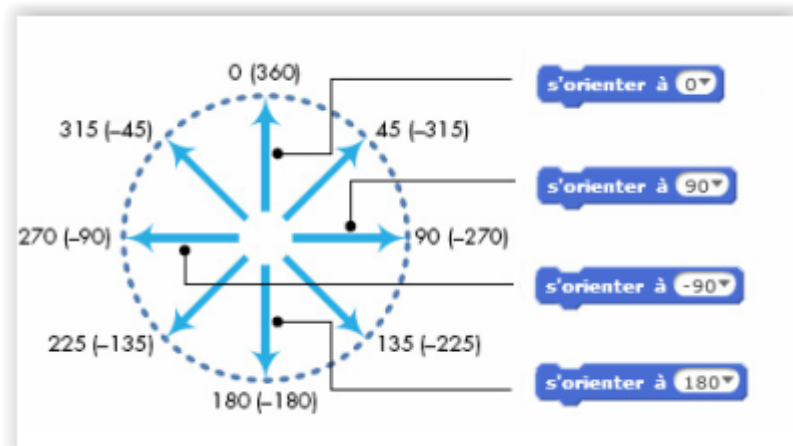
Un lutin (objet) peut porter différents costumes, ce qui permet par exemple d'animer les déplacements d'un lutin ou encore d'en avoir plusieurs représentations dans un même programme.



La scène est un rectangle de 480 unités de large et 360 unités de hauteur. Elle est munie d'une grille de repérage avec un système de coordonnées (x,y). Le centre de la scène a une abscisse $x = 0$ et une ordonnée $y = 0$.



La position du pointeur sur la scène est donnée ici



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