



- 1 Speichern**
Speichert das aktuelle Projekt und führt zurück zum Hauptmenü.
- 2 Bühne**
Hier passiert die Action – um eine Figur zu löschen, einfach lange euren Finger auf die Figur drücken, anschließend drückt ihr das erscheinende **X**.
- 3 Vergrößern**
Vergrößert die Bühne auf Vollbild.
- 4 Gitter**
Zeigt das X/Y-Koordinaten Gitter an.
- 5 Hintergrund ändern**
Hier könnt ihr einen anderen Hintergrund auswählen.

6

Text zufügen

Hier könnt ihr auf das Hintergrundbild der Bühne einen Text einfügen.

7

Figuren zurücksetzen

Setzt alle Figuren auf ihre Startposition zurück.

8

Grüne Fahne

Wenn ihr die grüne Fahne drückt werden alle Programme, die mit einer grünen Fahne beginnen, gestartet.

9

Projektseiten

Wählt zwischen den Seiten eures Projekts aus –oder berührt das **+Zeichen** um eine neue Seite zu eurem Projekt hinzuzufügen. Um eine Seite zu löschen, haltet diese und drückt dann auf das erscheinende **x**.

10

Projekt Informationen

Ändert hier den Titel eures Projekts und seht wann ihr das Projekt erstellt habt.

11

Zurück / Vor

Bei Fehlern könnt ihr mit dem einem Pfeil zurück gehen, oder mit dem anderen Pfeil das zuvor rückgängig gemachte wieder herstellen.

12

Blocks

Zieht Blocks zusammen um ein **Programm** zu erstellen. Um einen Block zu löschen, berührt ihn und zieht ihn aus der Programmieroberfläche. Um einen Block oder ein Programm zu kopieren, einfach halten und in eure gewünschten Figur hinein ziehen.

13

Programmieroberfläche

Hier zieht ihr Blocks zusammen um ein Programm zu erstellen.

14

Blocks Menü

Hier könnt ihr aus einer Vielzahl von Blocks auswählen und sie dann in die Programmieroberfläche ziehen.

15

Block-Kategorien

Hier könnt ihr aus den verschiedenen Block-Kategorien wählen.

16

Figuren

Hier könnt ihr die Figur auswählen mit der ihr euer Projekt bestreiten wollt. Sobald eine Figur ausgewählt ist, könnt ihr sowohl das Programm dieser Figur als auch die Figur selbst verändern (berührt dazu den Pinsel).