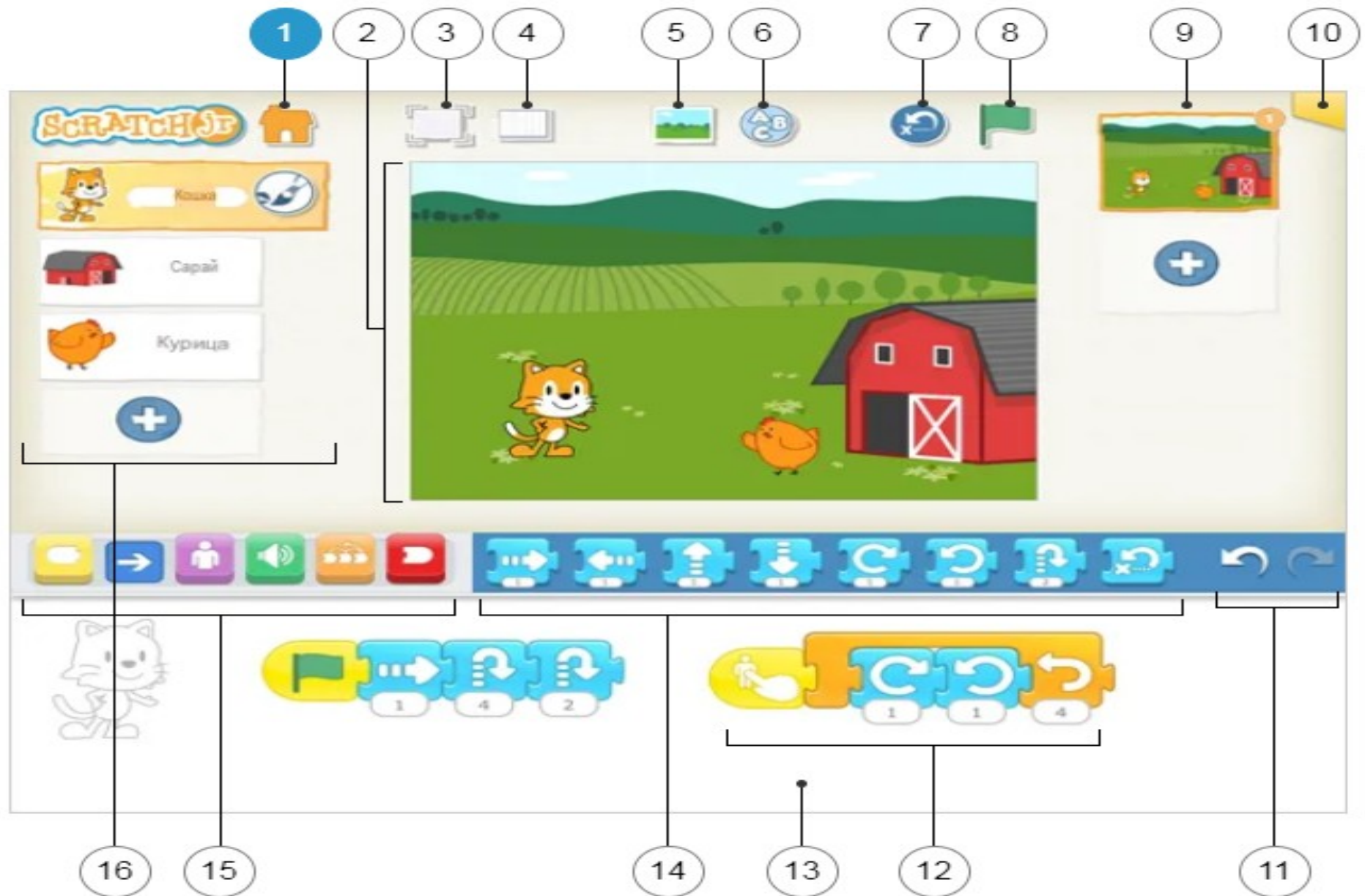
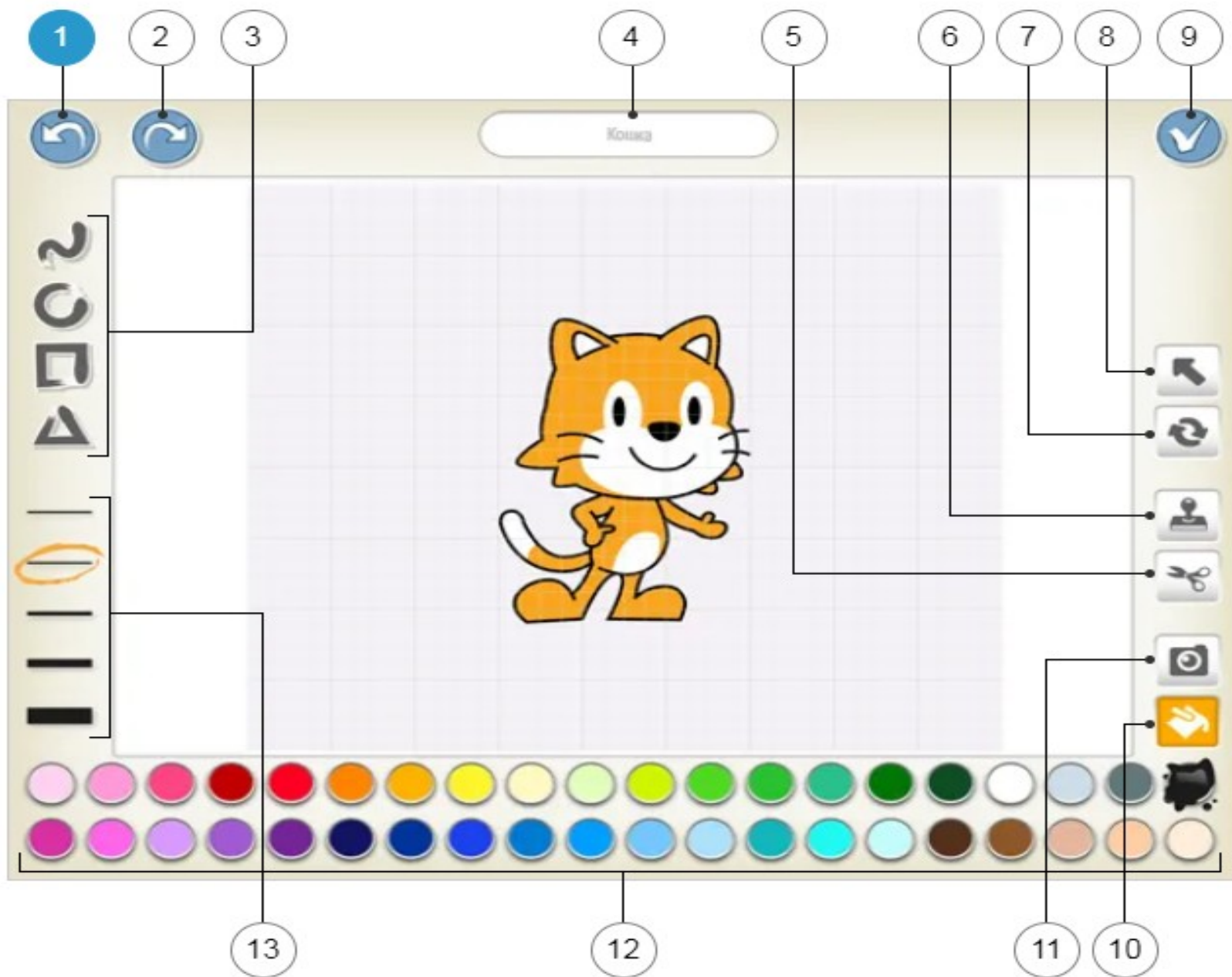


Руководство по использованию игрового поля



№	Название	Описание
1	Сохранить	Сохраните текущий проект и выйдите на главную страницу.
2	Игровое поле	Именно здесь происходит действие в проекте. Чтобы удалить символ, нажмите и удерживайте его.
3	Режим презентации	Разверните сцену на весь экран.
4	Решетка	Включите (и выключите) координатную сетку x-y.
5	Изменение фона	Выберите или создайте фоновое изображение для сцены.
6	Добавить текст	Пишите названия и ярлыки на сцене.
7	Сброс символов	Сбросьте всех персонажей на их исходные позиции на сцене. (Перетащите символы, чтобы установить новые начальные позиции.)
8	Зеленый Флаг	Запустите все сценарии программирования, которые начинаются с блока " Начните с Зеленого флага ", нажав здесь.
9	Страница	Выберите одну из страниц вашего проекта или нажмите на знак плюс, чтобы добавить новую страницу. Каждая страница имеет свой собственный набор символов и фон. Чтобы удалить страницу, нажмите и удерживайте ее. Чтобы изменить порядок страниц, перетащите их на новые позиции.
10	Информация о проекте	Измените название проекта, посмотрите, когда он был создан, и поделитесь проектом (если он поддерживается вашим устройством).
11	Отменить и повторить	Если вы ошиблись, нажмите «Отменить», чтобы вернуться назад во времени, изменив последнее действие. Нажмите «Повторить», чтобы отменить последнюю отмену.
12	Сценарий программирования	Соедините блоки вместе, чтобы создать программный сценарий, указывающий персонажу, что ему делать. Нажмите в любом месте сценария, чтобы запустить его. Чтобы удалить блок или сценарий, перетащите его за пределы области программирования. Чтобы скопировать блок или сценарий с одного персонажа на другой, перетащите его на миниатюру персонажа.
13	Область программирования	Именно здесь вы соединяете программные блоки для создания сценариев, указывая персонажу, что делать.
14	Палитра блоков	Это меню блоков программирования. Перетащите блок в область программирования, затем нажмите на него, чтобы увидеть, что он делает.
15	Категории блоков	Здесь вы можете выбрать категорию программных блоков: Запускающие блоки (Желтый), Движение (Синий), Внешний вид (Фиолетовый), Звуки (Зеленый), Управление (Оранжевый), Конечные блоки (Красный).
16	Скрипты	Выберите один из скриптов в вашем проекте — или нажмите знак плюс, чтобы добавить новый. После того, как скрипт выбран, вы можете отредактировать его сценарии, нажать на его имя, чтобы переименовать его, или нажать на кисть, чтобы отредактировать его изображение. Чтобы удалить скрипт, нажмите и удерживайте его. Чтобы скопировать скрипт на другую страницу, перетащите его на эскиз страницы.

Руководство по использованию графического редактора



№	Название	Описание
1	Отменить	Отменяет самое последнее изменение.
2	Повтор	Отменяет самую последнюю отмену.
3	Форма	Выберите форму для рисования: линия, круг/эллипс, прямоугольник или треугольник.
4	Имя персонажа	Отредактируйте имя персонажа.
5	Вырезать	После выбора инструмента вырезания можно коснуться символа или фигуры, чтобы удалить их с холста.
6	Дубликат	Выбрав инструмент "Дубликат", вы можете нажать на символ или фигуру, чтобы создать его копию.
7	Поворот	Выбрав инструмент Поворот, вы можете вращать символ или фигуру вокруг его центра.
8	Перетаскивание	После выбора инструмента Перетаскивания можно перетащить символ или фигуру на холст. Если вы нажмете на фигуру, вы можете отредактировать фигуру, перетащив появившиеся точки.
9	Сохранить	Сохраните изменения и покиньте редактор Paint.
10	Заполнить	После выбора инструмента Заливка можно коснуться любого участка символа или фигуры, чтобы заполнить его выбранным цветом.
11	Камера	Выбрав инструмент "Камера", вы можете коснуться любого участка символа или фигуры, а затем нажать кнопку "Камера", чтобы заполнить этот участок новой фотографией, сделанной с помощью камеры.
12	Цвет	Выберите новый цвет для рисования и заполнения фигур.
13	Ширина линии	Измените ширину линий в фигурах, которые вы рисуете.