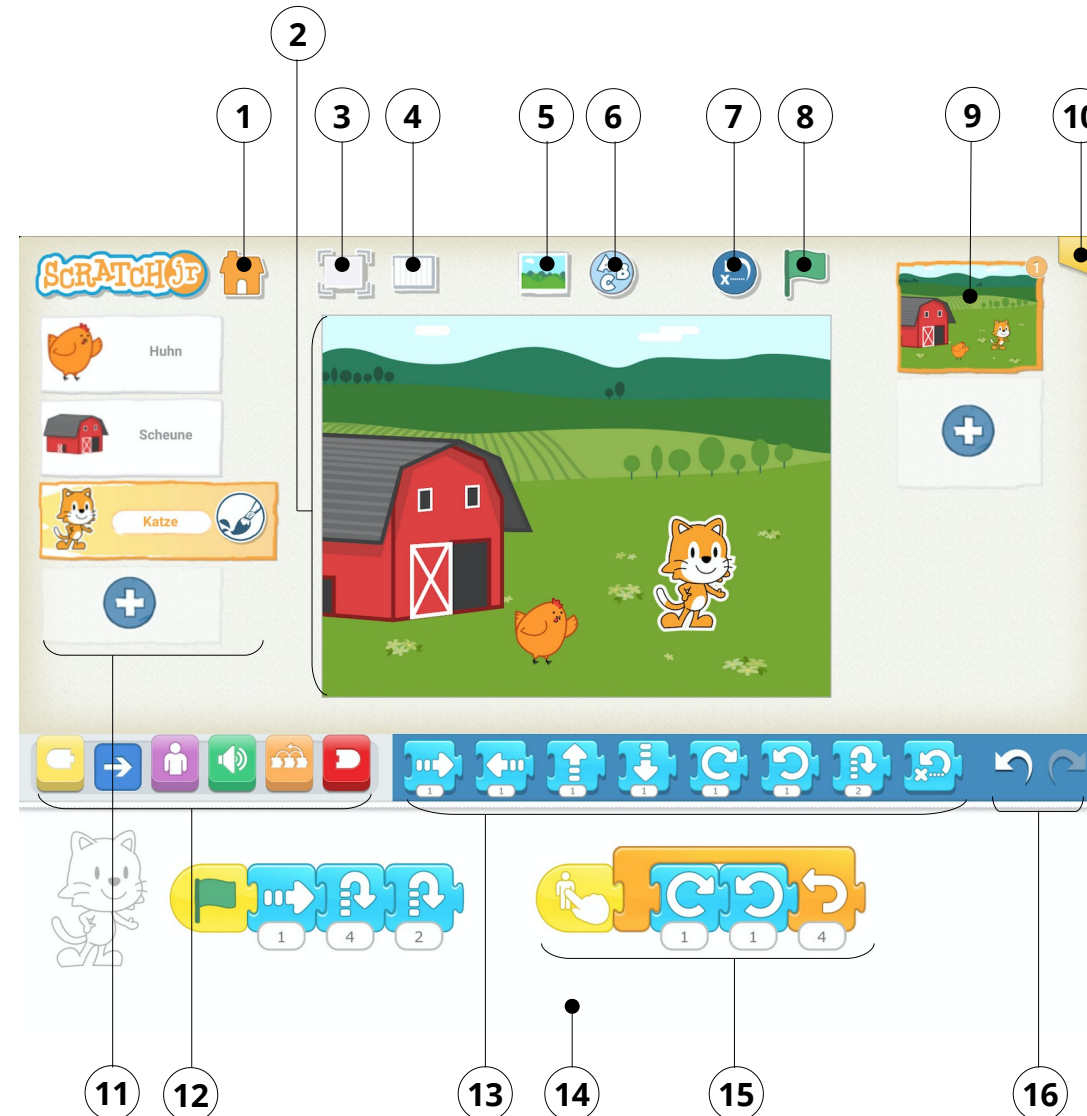


- 1 **Speicher**
Speichert das aktuelle Projekt und führt zurück zum Hauptmenü.
- 2 **Bühne**
Hier passiert die Action – um eine Figur zu löschen, einfach lange euren Finger auf die Figur drücken, anschließend drückt ihr das erscheinende **X**.
- 3 **Vergrößern**
Vergrößert die Bühne auf Vollbild.
- 4 **Gitter**
Zeigt das X/Y-Koordinatengitter 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 Projektes aus – oder berührt das +-Zeichen, eine neue Seite zu eurem Projekt hinzuzufügen. Um eine Seite zu löschen, haltet diese und drückt dann auf das erscheinende X.



- 10 **Projektinformationen**
Ändert hier den Titel eures Projektes und seht, wann ihr das Projekt erstellt habt.
- 11 **Figuren**
Hier könnt ihr die Figur auswählen, mit der ihr eure 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).
- 12 **Block-Kategorien**
Hier könnt ihr aus den verschiedenen Block-Kategorien wählen.
- 13 **Block Menü**
Hier könnt ihr aus einer Vielzahl von Blocks auswählen und sie dann in die Programmieroberfläche ziehen.
- 14 **Programmieroberfläche**
Hier zieht ihr Blocks zusammen, um ein Programm zu erstellen.
- 15 **Blocks**
Zieht die 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 gewünschte Figur hinein ziehen.
- 16 **Zurück/Vor**
Bei Fehlern könnt ihr mit dem einen Pfeil zurück gehen oder mit dem anderen Pfeil das zuvor rückgängig gemachte wieder herstellen.