


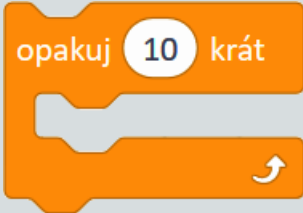





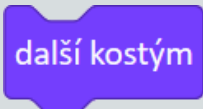



-  **ladení** postup, kdy opravujeme anebo upravujeme náš program
-  **opakování** opakované vykonání postupnosti bloků
-   **řídící blok**, který opakovaně vykoná v něm vložené bloky určený počet krát
-   příkaz, který pozastaví vykonávání dalších bloků scénáře na daný počet sekund, např. na 1 s, 3 s anebo 0.2 s
-  **celkové otočení** o kolik se postava otočí celkem při vykonání daného scénáře (např. o 360°)
-  **kostým** jedno anebo několik „oblečení“, které postava má a může si je na scéně „obléknout“
-   přikáže postavě, aby si vyměnila současný kostým za následující v jejím seznamu. Za posledním kostýmem následuje opět první
-  **vzor** pravidelně se opakující postupnost obrázků, které vytvoří postava otisknutím svých kostýmů