

Händelser



Skriptet startas via gröna flaggan



Skriptet startas genom att klicka på figuren.



Skriptet startas då figuren rör vid en annan figur.



Skriptet startas då ett meddelande med den givna färgen har sänts.



Sänder ett meddelande med den givna färgen.

Rörelser



Flytta figuren det angivna antalet koordinatrutor till höger.



Flytta figuren det angivna antalet koordinatrutor till vänster.



Flytta figuren det angivna antalet koordinatrutor uppåt.



Flytta figuren det angivna antalet koordinatrutor nedåt.



Rotera figuren medsols. Tolv (12) rotationer motsvarar ett varv.



Rotera figuren motsols. Tolv (12) rotationer motsvarar ett varv.



Flytta upp figuren det angivna antalet koordinatrutor och sedan ned igen.



Återställ figurens position till dess startposition. För att välja en ny startposition, dra figuren till den nya positionen

Utseende



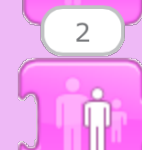
Visa ett givet meddelande i en pratbubbla ovanför figuren.



Förstora figuren.



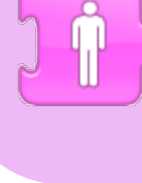
Förminska figuren.



Återställ figurens storlek till den ursprungliga storleken.



Göm figuren (den görs stegvis osynlig tills den inte syns längre)



Visa figuren (den görs allt mer synligt tills den är helt synlig)

Ljud



Spelar ett "pop"-ljud.



Spelar upp ett ljud som spelats in av användaren.

Kontroll



Vänta: pausar skriptet för den angivna tiden (tiondelssekunder).



Stoppar alla skript som körs för figuren.



Ändrar hastighet för hur snabbt vissa block körs.



Loop: Kör de inslutna blocken ett givet antal gånger.

Avslutning



Anger skriptets slut (gör inget konkret).



Skriptet körs om och om igen.

För att skriva ut blocken i större format, gå in på

<http://www.scratchjr.org/pdfs/blocks.pdf>