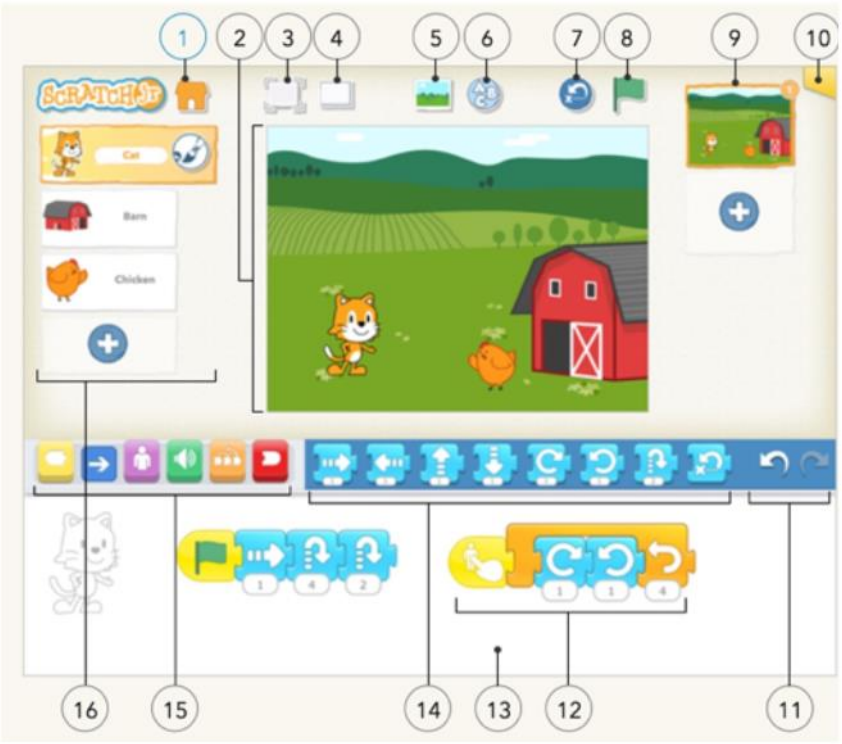
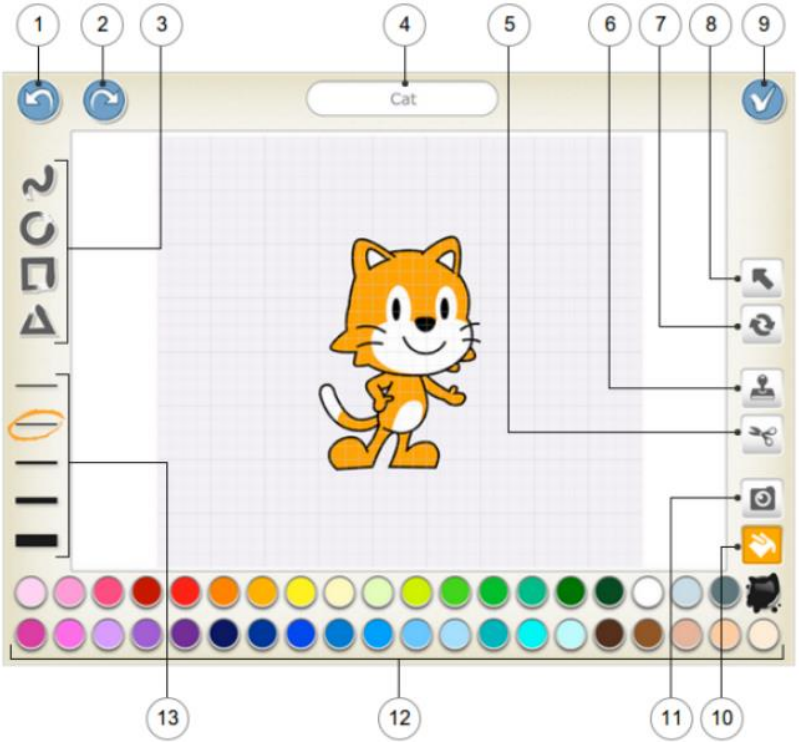
L'interface de Scratch Jr

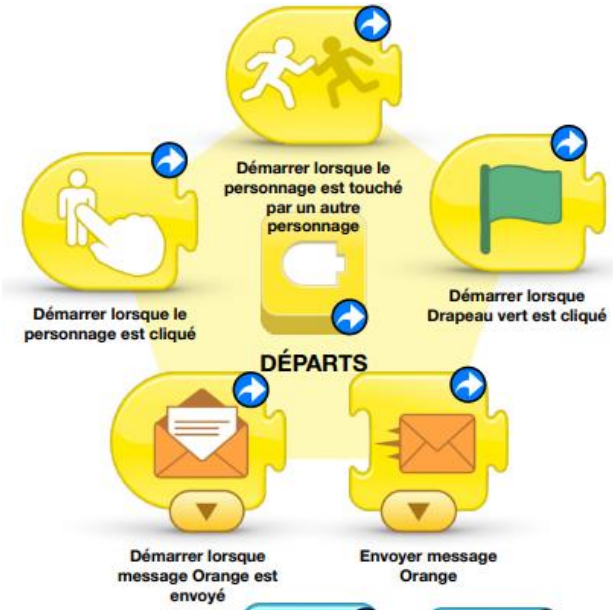
1	Enregistrer et revenir à l'accueil
2	Zone d'animation
3	Affichage en plein écran
4	Afficher la grille
5	Choisir un décor pour l'animation
6	Ecrire du texte
7	Réinitialiser l'animation comme au début
8	Démarrer le programme
9	Les décors de mon animation
10	Informations sur le projet (titre,…)
11	Annuler - Refaire
12	Le script du programme
13	Espace de programmation
14	La palette des briques à faire glisser
15	Les différentes catégories de briques
16	Choix des personnages

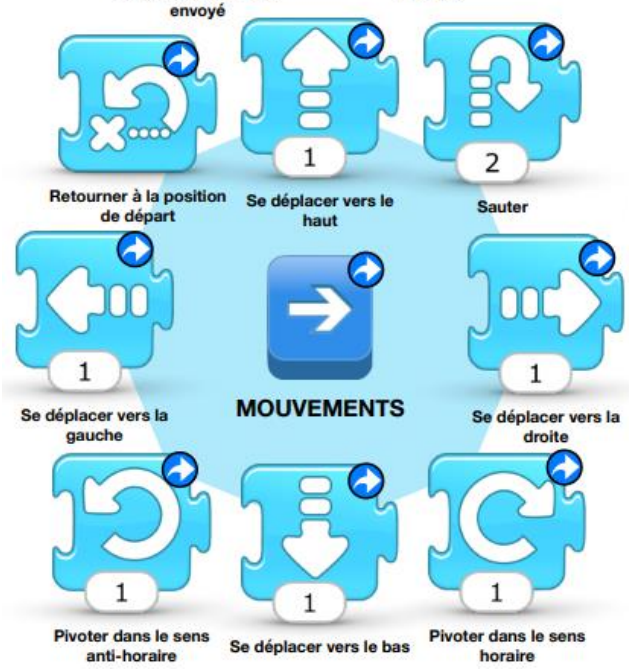


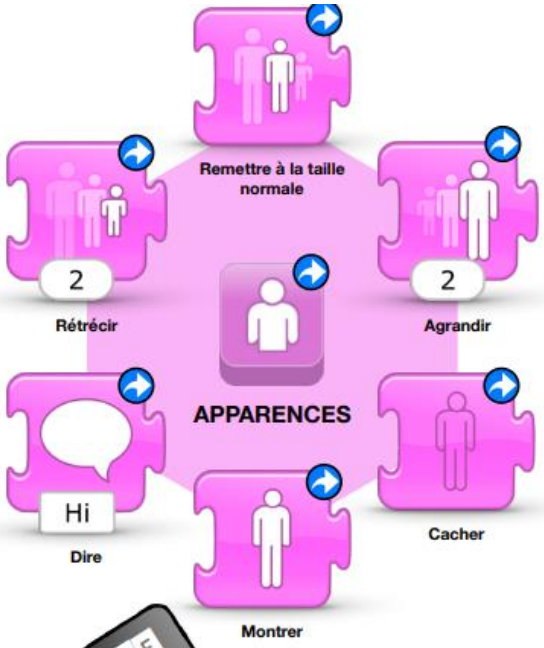
L'interface de l'éditeur graphique

1	Annuler
2	Refaire
3	Dessiner des lignes, cercles, rectangles,…
4	Nom du personnage
5	Couper l'objet sélectionné
6	Dupliquer l'objet sélectionné
7	Rotation de l'objet sélectionné
8	Déplacer l'objet sélectionné
9	Enregistrer
10	Remplissage
11	Remplacer une surface par une photo
12	Palette de couleurs
13	Epaisseur du trait



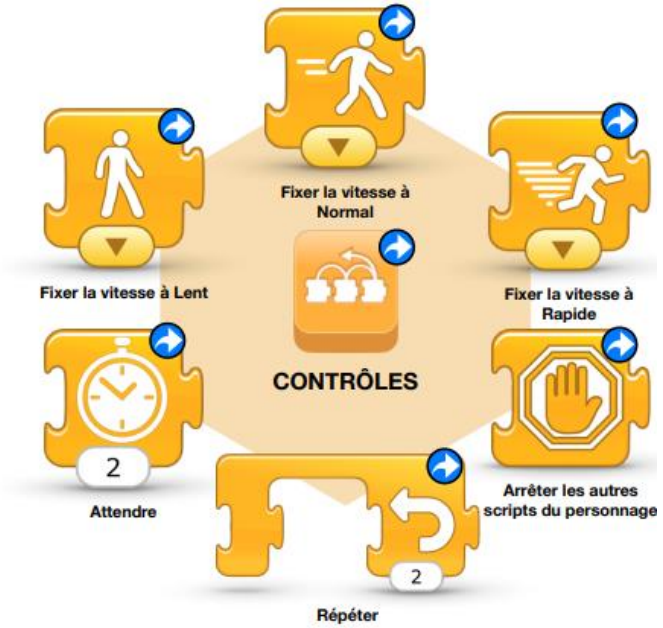


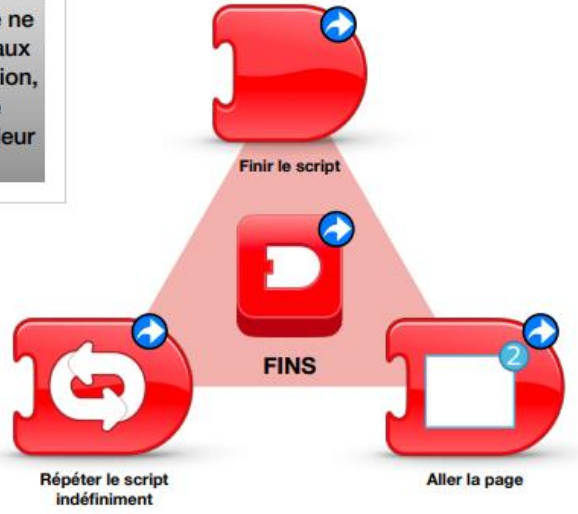












Samuel Chalifour