

## Triggering Blocks

stehen meist zu Beginn des Skripts, da sie anzeigen, wie dieses gestartet werden soll – zB durch Antippen des Charakters oder Antippen der grünen Flagge.



## Motion Blocks

stehen für Befehle die Bewegungen auslösen – zB eine gewisse Anzahl an Schritten vorwärts oder eine Drehung.



## Looks Blocks

bestimmen das Erscheinungsbild der Charaktere bzw. Objekte – zB lassen sie größer oder kleiner werden.



## Sound Blocks

lassen ein "Pop"-Geräusch oder selbst aufgenommene Geräusche, Musik oder Stimmen abspielen.



## Control Blocks

beeinflussen den Ablauf des Skripts. Durch sie können zB einzelne Skripte gestoppt oder einzelne Blöcke (also Befehle) innerhalb eines Skripts beliebig oft wiederholt werden.



## End Blocks

werden ans Ende der Baustein-Kette gesetzt. Sie zeigen zB das Ende eines Skripts an oder lassen dieses in einer Endlosschleife wiederholen.

