



Asociados al escenario.	Bloques que definen el comportamiento del fondo: cambiar fondo, efectos, añadir sonidos, etc.	Bloques que definen el comportamiento del personaje.	Cada personaje tiene su propia área de programas.
Código	Código	Desde biblioteca, archivo local o cámara web.	Desde biblioteca, archivo local o grabación con micrófono.
Disfraces	Distintas formas que adopta un objeto.	Escenarios	Escenarios del programa.
Fondos	Objetos (Personajes)	Para ejecutar todo: pulsar la bandera verde.	Permiten simular caminar, volar o moverse.
Pueden cambiar durante la ejecución.	Sonidos	Sonidos	Sonidos por personaje desde la biblioteca.
Usados durante el programa del objeto.			