

وظيفتها
تتحكم في حركة الكائنات وتحديد الاتجاهات على المنصة.
تتحكم في مظهر الكائنات الرسومية.
تستخدم لتسجيل أو إدراج صوت إلى المقطع البرمجي.
يتم من خلالها تحديد الأحداث التي تقع للكائنات الرسومية أثناء تشغيل البرنامج.
تتحكم في المقطع البرمجي.

تصنيف البيئة

Looks

Motion

Events

Sound

Control