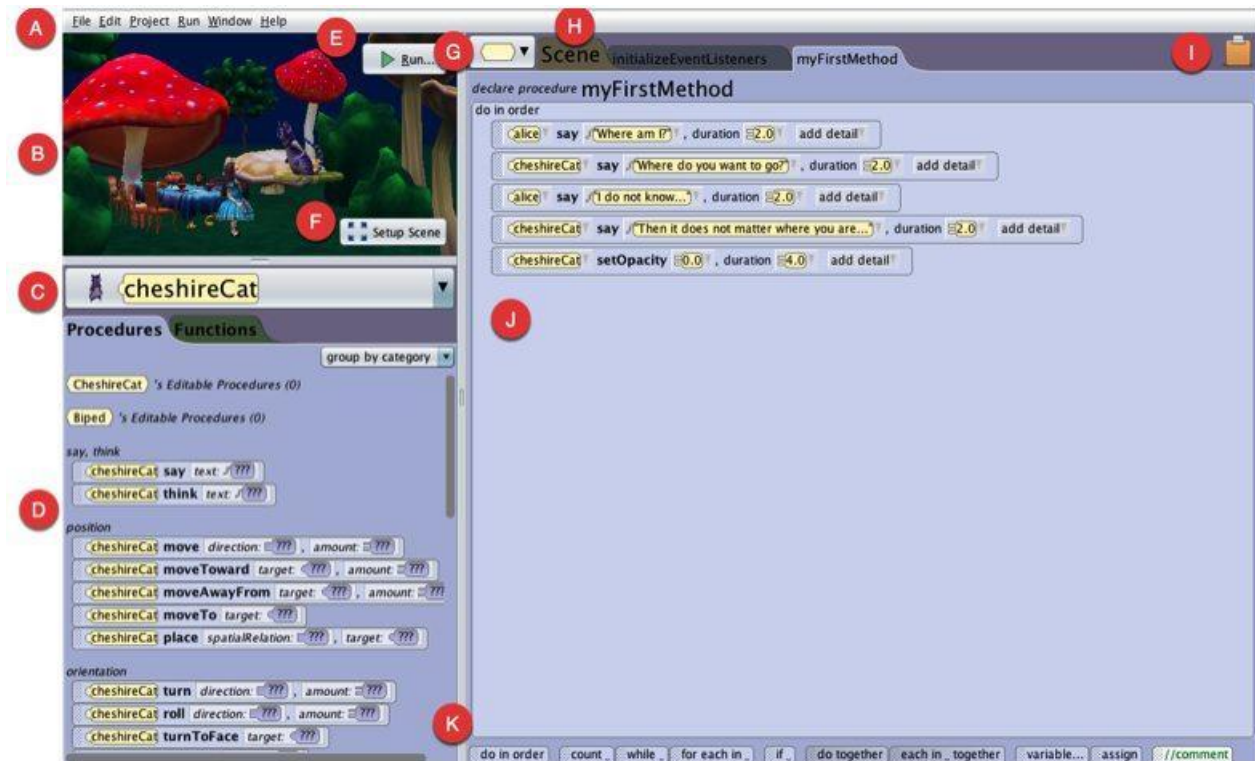


# Editor kódu

Editor kódu je místo, kde vytváříte své programy.



A. Panel nabídek – Mnoho položek stejných jako u běžně používaného softwaru.

B. Pohled kamery – zobrazuje scénu, která byla sestavená, podle nastavení Camera view v editoru scény. Toto zobrazení bude také výchozím bodem animace.

C. Nabídka Objekty – zobrazuje všechny objekty, které máte aktuálně k dispozici.

D. Panel metod – každá dlaždice představuje metodu objektu vybraného v nabídce Objekt, kterou lze použít v editoru. Metoda je činnost prováděná na předmětu nebo předmětem (zvířetem, osobou, rekvizitou, rybou nebo jinou věcí). Panel metod dělí metody na dvě části: Procedury (metody, které provádějí akci) a Funkce (metody, které kladou otázku nebo počítají hodnotu).

E. Tlačítko Spustit – Spustí okno a v něm animaci

F. Tlačítko Setup Scene – Otevře editor scény pro vytvoření virtuálního světa přidáním a uspořádáním objektů ve scéně

G. Tlačítko třídy – Zobrazí všechny upravitelné třídy různých objektů v projektu. To umožňuje otevřít karty pro další třídy v projektu, karty metod pro tyto třídy a přidat do těchto tříd více metod a vlastností.

*H. Záložky tříd a metod – Existují dva typy záložek odlišené podle barvy záložky: žlutá záložka označuje, že si prohlédnete informace o třídě určené v textu záložky. Na kartách tříd se po kliknutí zobrazí všechny metody a vlastnosti třídy. Fialové záložky v editoru kódů jsou záložky metod, kde lze vytvářet sady příkazů nebo kódů.*

*I. Schránka – Umožňuje kopírovat, vyjmout a vložit kód. Přetáhněte myš do schránky jeden blok nebo skupinu bloků. Schránka zbledne, což značí, že v ní něco je. Jakmile je kód uložen ve schránce, může být vložen do libovolné otevřené karty v editoru kódu. Ve výchozím nastavení je po přetažení bloku ze schránky odstraněn blok ze schránky. Chcete-li vložit kód na více než jedno místo, znovu stiskněte a podržte klávesu Ctrl a myš přetáhněte kód na místo.*

*J. Editor – Zde vytváříte svůj kód.*

*K. Ovládací panel – V tomto panelu představuje každá dlaždice příkaz pro správu instrukcí a dat v programovém kódu. Většina ovládacích kamenů spravuje pořadí, ve kterém jsou prováděny instrukce (příkazy metod). Například blok do together slouží k určení, které instrukce by měly být prováděny současně. Blok //comment slouží k vytvoření příkazu, který NENÍ proveden. Některé bloky v panelu slouží ke správě informací (dat). Variable se například používá k vyhrazení určitého místa v paměti pro uložení dat. Blok assign slouží k vytvoření instrukce, která ukládá data do paměťového prostoru proměnné.*