

The image shows the Scratch 2 Offline Editor interface with several annotations:

- La scène**: A red arrow points to the stage area, which contains a cat sprite and a coordinate grid.
- Accès à la palette « Costume » où l'on crée les lutins**: A purple arrow points to the 'Costumes' tab in the top right panel.
- La palette « Script » des blocs « instruction »**: A green arrow points to the 'Scripts' tab in the top right panel.
- Les lutins du projet : définition, création**: A red arrow points to the 'Sprites' area in the bottom left panel.
- L'arrière-plan de la scène: définition, création**: A green arrow points to the 'Backgrounds' area in the bottom left panel.
- L'espace de construction des scripts**: A blue box highlights the main script area on the right side of the editor.

The interface includes a top menu bar with 'Fichier', 'Édition', 'Concepts', and 'A propos'. The main workspace is divided into a stage (left) and a script area (right). The stage shows a cat sprite at coordinates (X: -200, Y: 0) and a coordinate grid with X and Y axes ranging from -200 to 200. The script area contains a 'Scripts' palette with categories like 'Mouvement', 'Apparence', 'Sons', 'Style', 'Données', 'Événements', 'Contrôle', 'Capteurs', 'Opérateurs', and 'Ajouter blocs'. A script is being built with the following blocks: 'quand le drapeau est cliqué', 'avancer de 10', 'tourner de 15 degrés', 'tourner de 15 degrés', 's'orienter à 90', 's'orienter vers', 'aller à x: -160 y: 40', 'aller à pointeur de souris', and 'glisser en 1 secondes à x: -160'. The 'Sprites' area shows a 'Sprite1' with a cat icon. The 'Backgrounds' area shows 'Scène 1 arrière-plan' and 'Nouvel arrière-plan'.