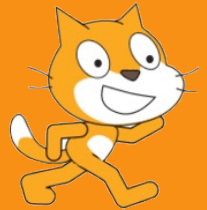
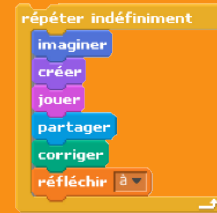


SCRATCH



CE QU'IL VOUS FAUT ...

Rien ... enfin presque ...

Un navigateur à l'adresse : <https://scratch.mit.edu/projects/editor/#editor>

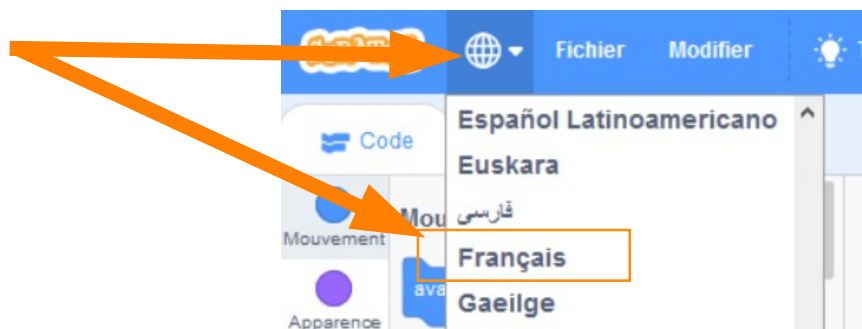
Les blocs de code

Le programme

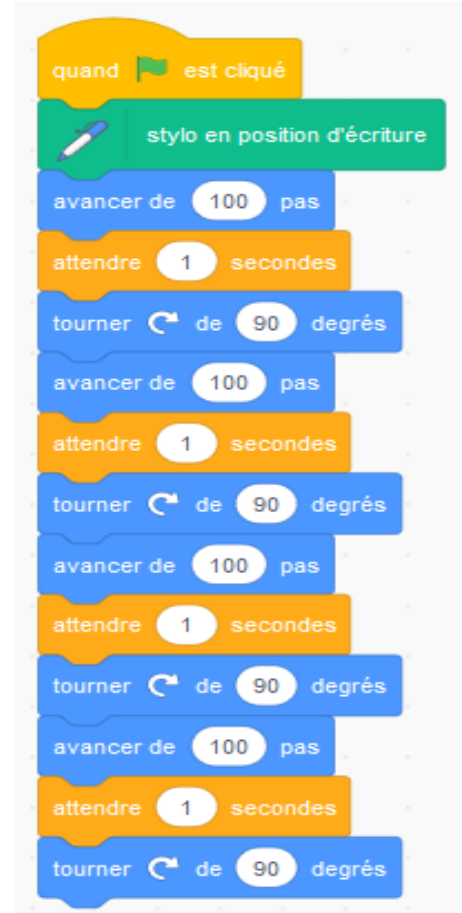
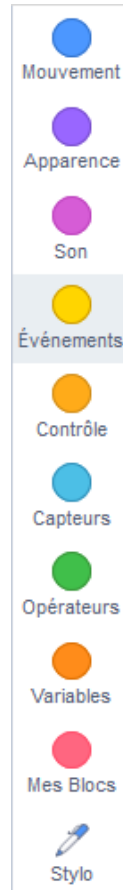
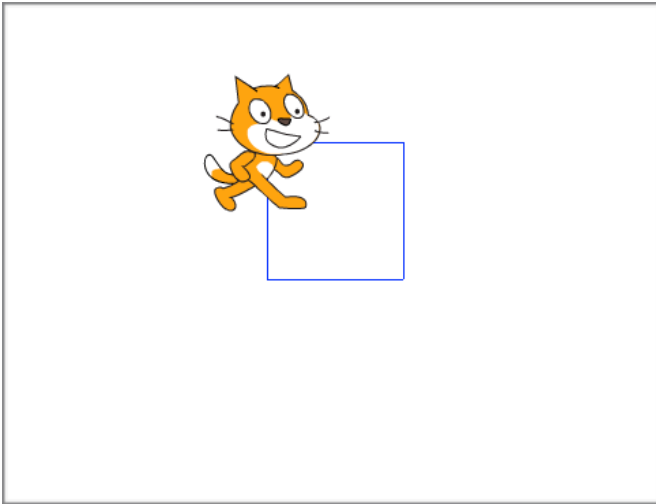
Le lutin (Sprite en anglais)

La scène

Si l'application n'est pas en français, Cliquez sur la mappemonde pour modifier la langue.



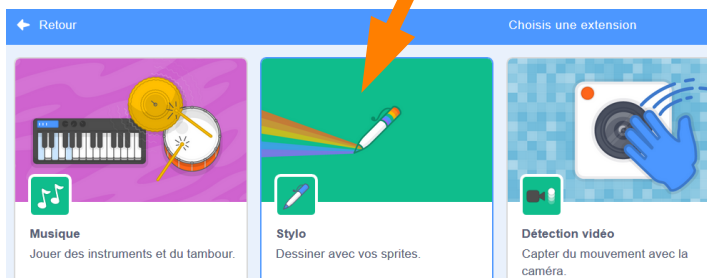
MON 1^{ER} PROGRAMME : SÉQUENCE D'INSTRUCTIONS



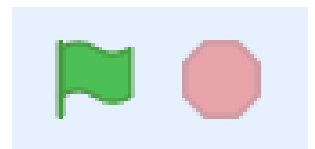
1 Réalisez le programme ci-contre à l'aide des blocs disponibles



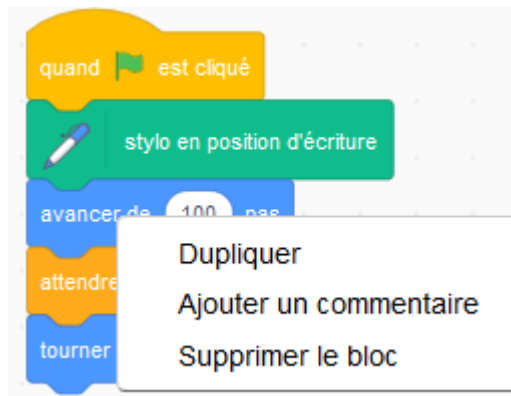
Pour faire apparaître le code **Stylo**, tu dois cliquer sur « Ajouter une extension » Puis sur l'extension « **Stylo** »



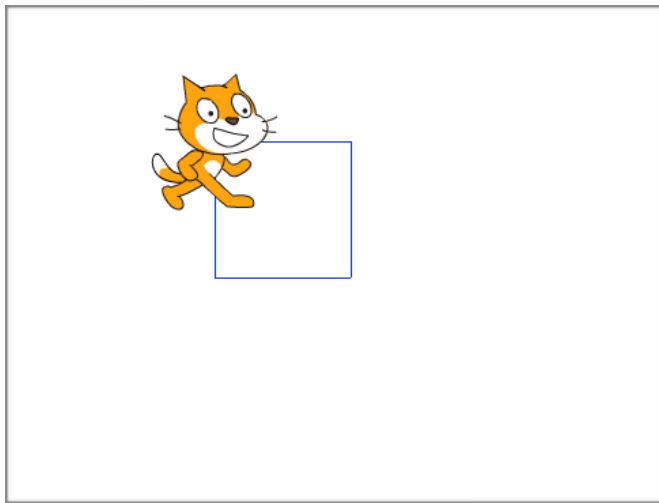
2 Puis lancez le programme via le drapeau vert



Astuce : Pour aller plus rapidement dans l'écriture il est possible de dupliquer les blocs :
Clic droit > Dupliquer

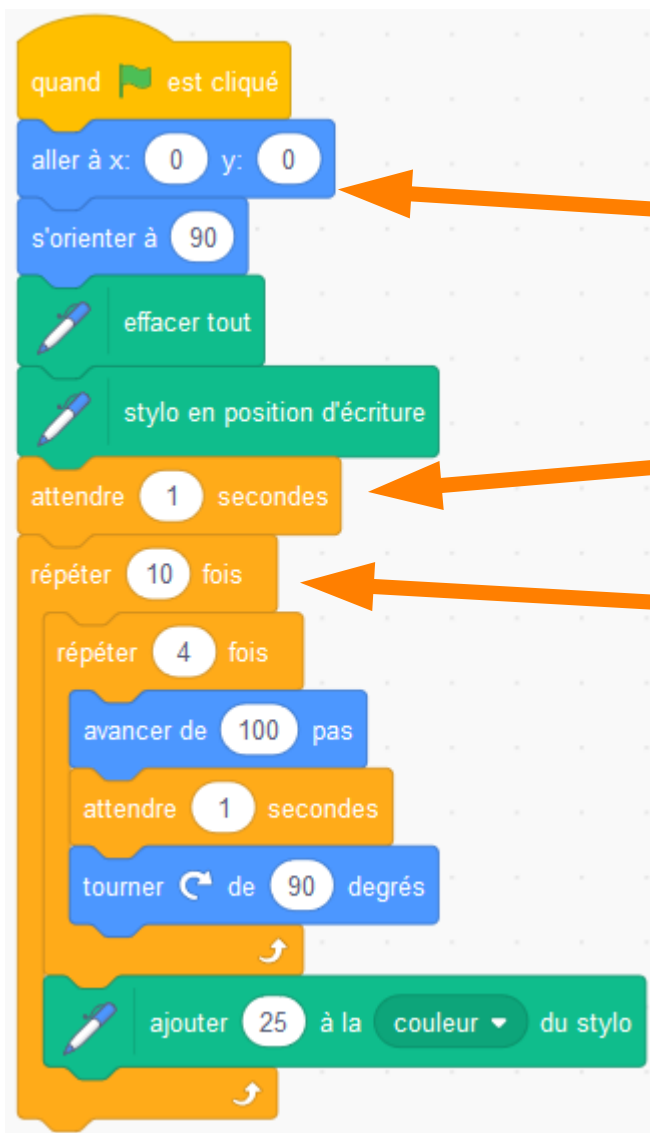


MON 2^{EME} PROGRAMME : UNE BOUCLE



On réalise le trait 4 fois à l'aide d'une boucle

MON 3^{EME} PROGRAMME : PLUSIEURS BOUCLES IMBRIQUÉES



Permet de positionner le lutin en milieu d'écran et dans le bon sens



Permet de voir le lutin dans sa position initiale

Dans cet exemple il s'agit de réaliser 10 carrés identiques mais de couleurs différentes

Changement de couleur

MON 4^{EME} PROGRAMME : UTILISATION D'UNE VARIABLE



Cet exemple est l'amélioration du 3ème programme : On affiche le nombre de fois que le carré a été réalisé

1

Créez la variable **nb_carre**

2

Utilisez la variable pour réaliser le programme

Variables

Créer une variable

ma variable

mettre ma variable à 0

ajouter 1

montrer la variable

cacher la variable

Créer une

Mes Blocs

Variables

Nouvelle variable

Nouveau nom de la variable

nb_carre

Pour tous les sprites Pour ce sprite uniquement

Annuler Ok

Variables

Créer une variable

ma variable

nb_carre

mettre nb_carre à 0

ma variable

nb_carre

Renommer la variable

Supprimer la variable "nb_carre"

```
quand le drapeau est cliqué
  aller à x: 0 y: 0
  s'orienter à 90
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  mettre nb_carre à 0
  montrer la variable nb_carre
  attendre 1 secondes
  répéter 10 fois
    répéter 4 fois
      avancer de 100 pas
      attendre 1 secondes
      tourner de 90 degrés
    ajouter 25 à la couleur du stylo
  ajouter 1 à nb_carre
```

Initialisation de la variable : $nb_carre = 0$

Affiche la variable nb_carre à l'écran

Ajoute +1 à la variable nb_carre

MON DERNIER PROGRAMME : GESTION DES ÉVÈNEMENTS



Cet exemple permet de réaliser le carré manuellement à l'aide du clavier :
Touche « espace » pour les traits, touche « a » pour tourner

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 0 y: 0
  s'orienter à 90
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  répéter indéfiniment
    si [touche espace] pressée ? alors
      avancer de 100 pas
      attendre 0.3 secondes
    si [touche a] pressée ? alors
      tourner de 90 degrés
      attendre 0.3 secondes
```

← Condition si touche « espace »

← Permet de gérer la sensibilité des touches du clavier sinon, avec une seule pression le lutin peut avancer de plus de 100 pas

← Condition si touche « a »