

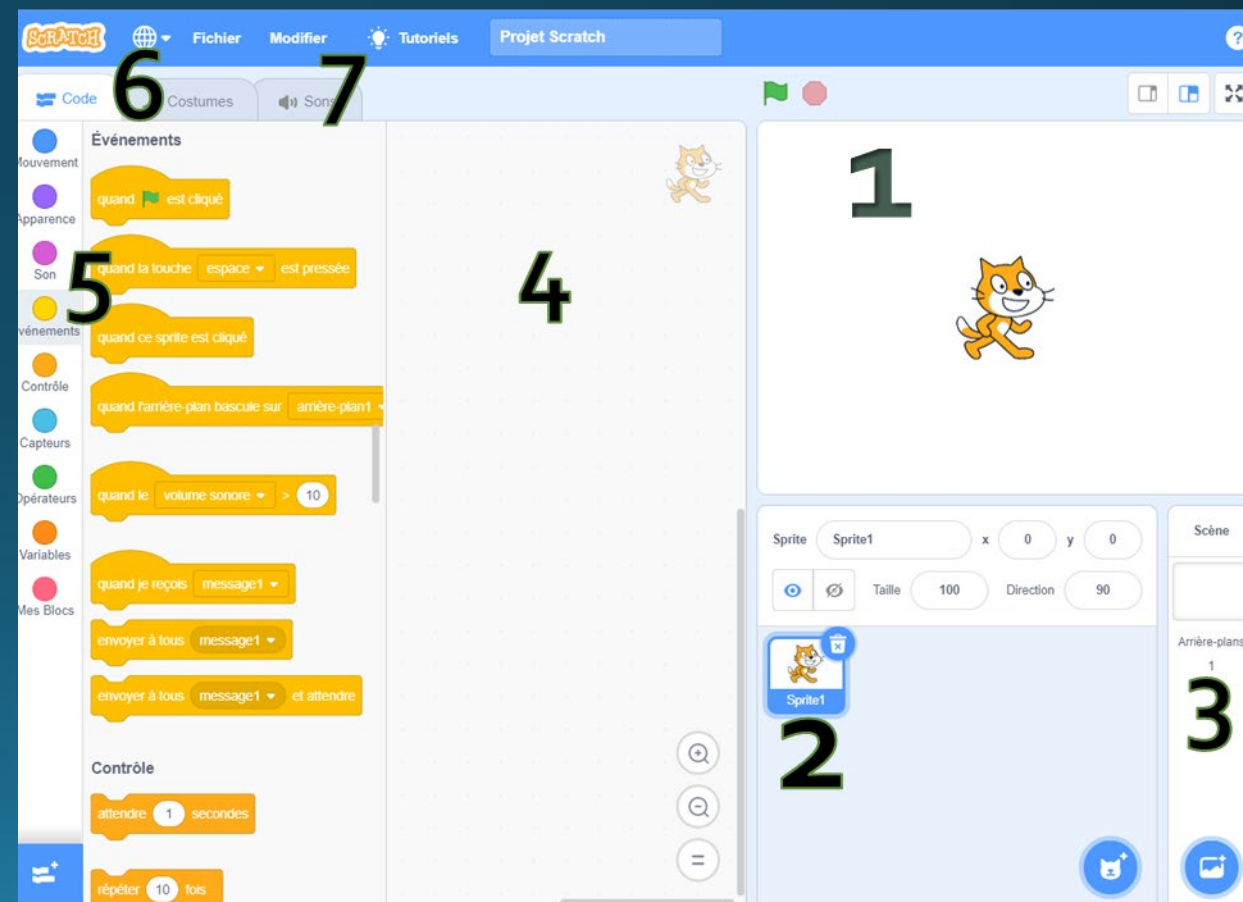


SCRATCH



Découvrez Scratch pour créer de nouveaux jeux en apprenant l'informatique

Une visite des lieux	
1	La scène
2	Les lutins
3	Les arrières plans
4	Les programmes des lutins (les scripts)
5	Les codes
6	Les costumes des lutins
7	Les sons



Les déplacements sur la scène

La dimension de la scène est de :
360 pixels de hauteur (Y)
480 pixels de largeur (X)

Le milieu de la scène est égal à :
 $X=0$ et $Y=0$

Il suffit d'assembler les blocs, comme des pièces de « lego » pour réaliser des jeux.

La couleur des blocs correspond à une famille de fonctions.

The image shows a Scratch script on the left and the stage on the right. The script consists of the following blocks:

- quand est cliqué (yellow)
- effacer tout (green)
- relever le stylo (green)
- mettre la taille du stylo à 3 (green)
- aller à x: 0 y: 0 (blue)
- stylo en position d'écriture (green)
- attendre 2 secondes (orange)
- aller à x: -100 y: 0 (blue)
- attendre 1 secondes (orange)
- aller à x: -100 y: -100 (blue)
- attendre 1 secondes (orange)
- aller à x: 0 y: -100 (blue)
- attendre 1 secondes (orange)
- aller à x: 0 y: 0 (blue)

The stage on the right shows a coordinate system with X and Y axes. A pencil sprite is positioned at (0,0). A blue square is drawn with vertices at (-100,0), (-100,-100), (0,-100), and (0,0). The axes are labeled with values: X: -240, -100, 0, 100, 240; Y: -180, -100, 0, 100, 180.

Below the stage, the sprite control panel shows:

- Sprite: Pencil
- x: 0, y: 0
- Afficher:
- Taille: 50
- Direction: 90

At the bottom, a 'Pencil' button is visible.

Les scripts des lutins

- Les blocs de mouvement
- Les blocs d'apparence
- Les blocs de son
- Les blocs d'événements
- Les blocs de contrôle
- Les blocs capteurs
- Les blocs opérateurs
- Les blocs de données
- Mes blocs

avancer de 10 pas

tourner ⤴ de 15 degrés

tourner ⤵ de 15 degrés

aller à position aléatoire ▼

aller à x: 0 y: 0

glisser en 1 secondes à position aléatoire ▼

glisser en 1 secondes à x: 0 y: 0

s'orienter à 90

s'orienter vers pointeur de souris ▼

ajouter 10 à x

mettre x à 0

ajouter 10 à y

mettre y à 0

rebondir si le bord est atteint

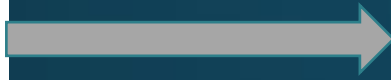
fixer le sens de rotation gauche-droite ▼

abscisse x

ordonnée y

direction

Les scripts des lutins



Les blocs d'apparence

dire Bonjour! pendant 2 secondes

dire Bonjour

penser à Hmm... pendant 2 secondes

penser à Hmm...

basculer sur le costume costume1

costume suivant

basculer sur l'arrière-plan arrière plan1

arrière-plan suivant

ajouter 10 à la taille

mettre la taille à 100 % de la taille initiale

ajouter 25 à l'effet couleur

mettre l'effet couleur à 0

annuler les effets graphiques

montrer

cacher

aller à l'avant plan

déplacer de 1 plans vers l'avant

numéro du costume

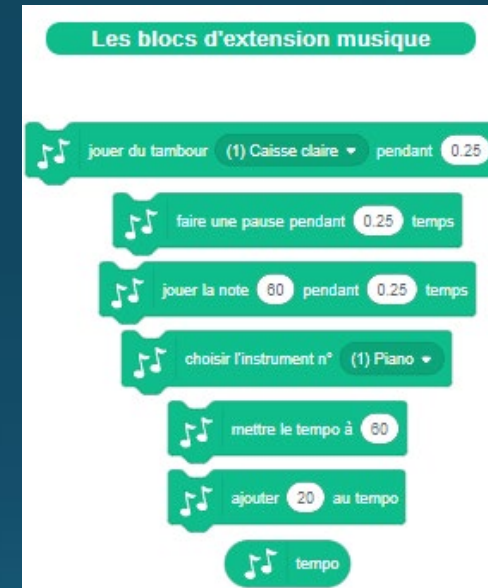
numéro de l'arrière-plan

taille

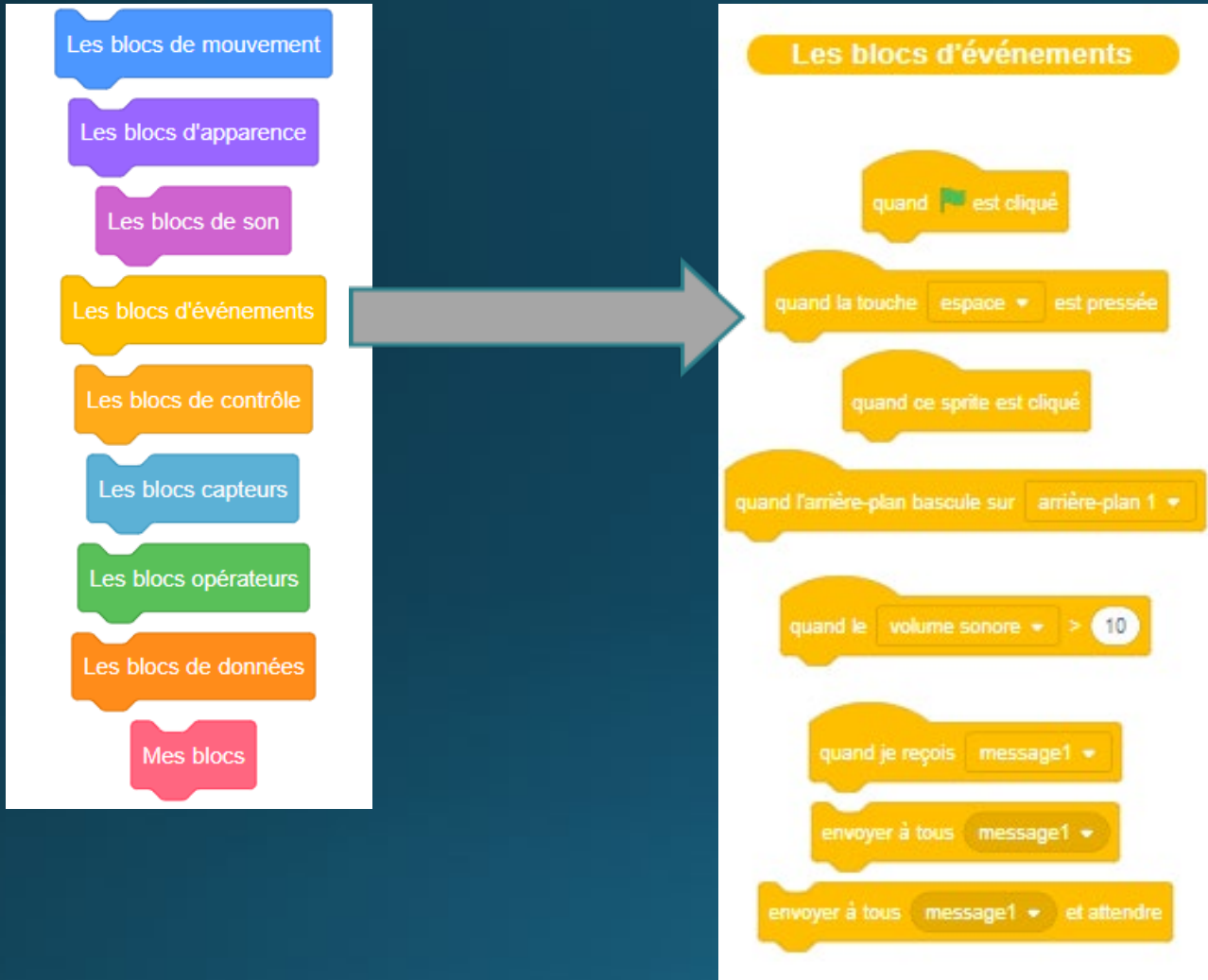
Les scripts des lutins



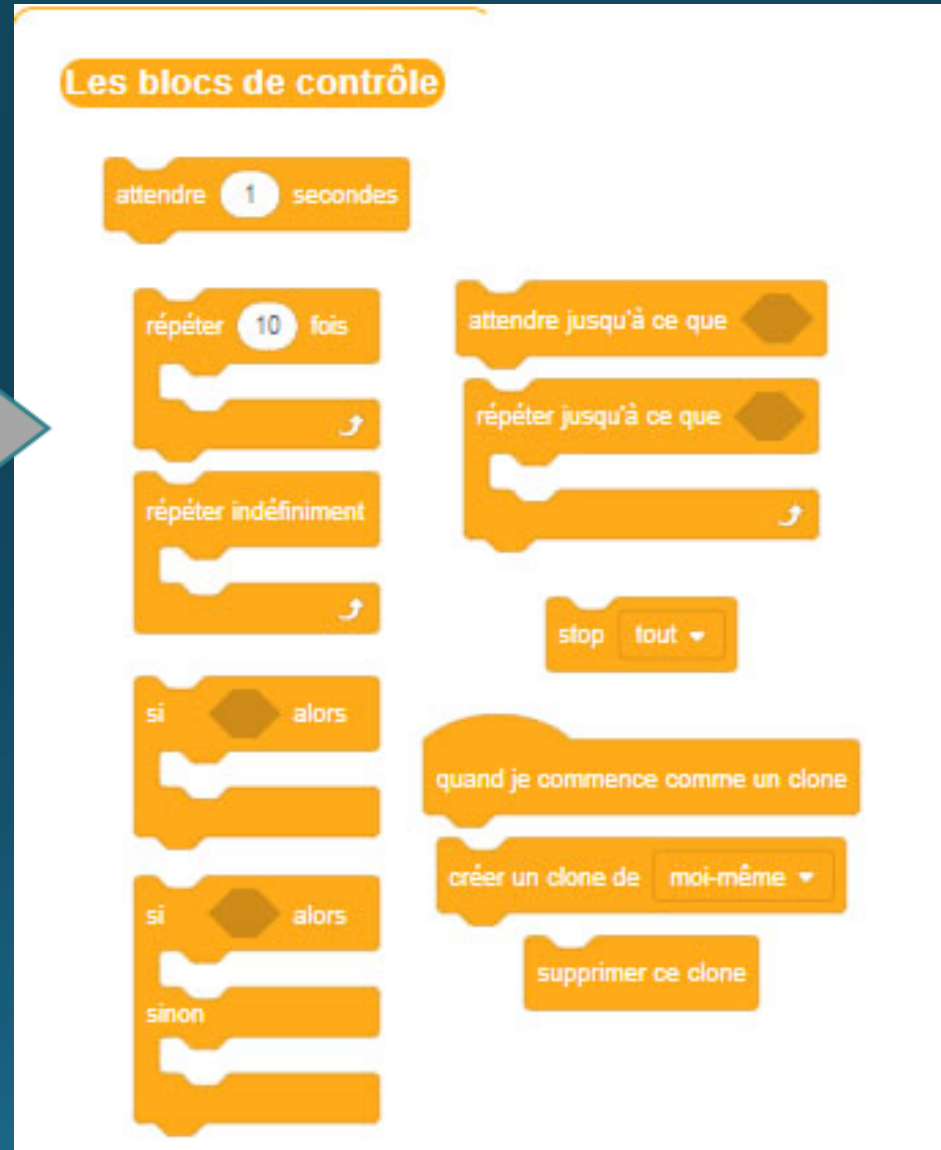
Les extensions de « scratch 3 »



Les scripts des lutins



Les scripts des lutins



Les scripts des lutins

- Les blocs de mouvement
- Les blocs d'apparence
- Les blocs de son
- Les blocs d'événements
- Les blocs de contrôle
- Les blocs capteurs
- Les blocs opérateurs
- Les blocs de données
- Mes blocs



Les blocs de capteur

touche le **pointeur de souris** ?

couleur **bleu** touchée ?

couleur **bleu** touche **vert** ?

distance de **pointeur de souris**

demander **Quel est ton nom ?** et attendre

réponse

touche **espace** pressée ?

souris pressée ?

souris x

souris y

mettre mode de glissement à **glissable**

volume sonore

chronomètre

réinitialiser le chronomètre

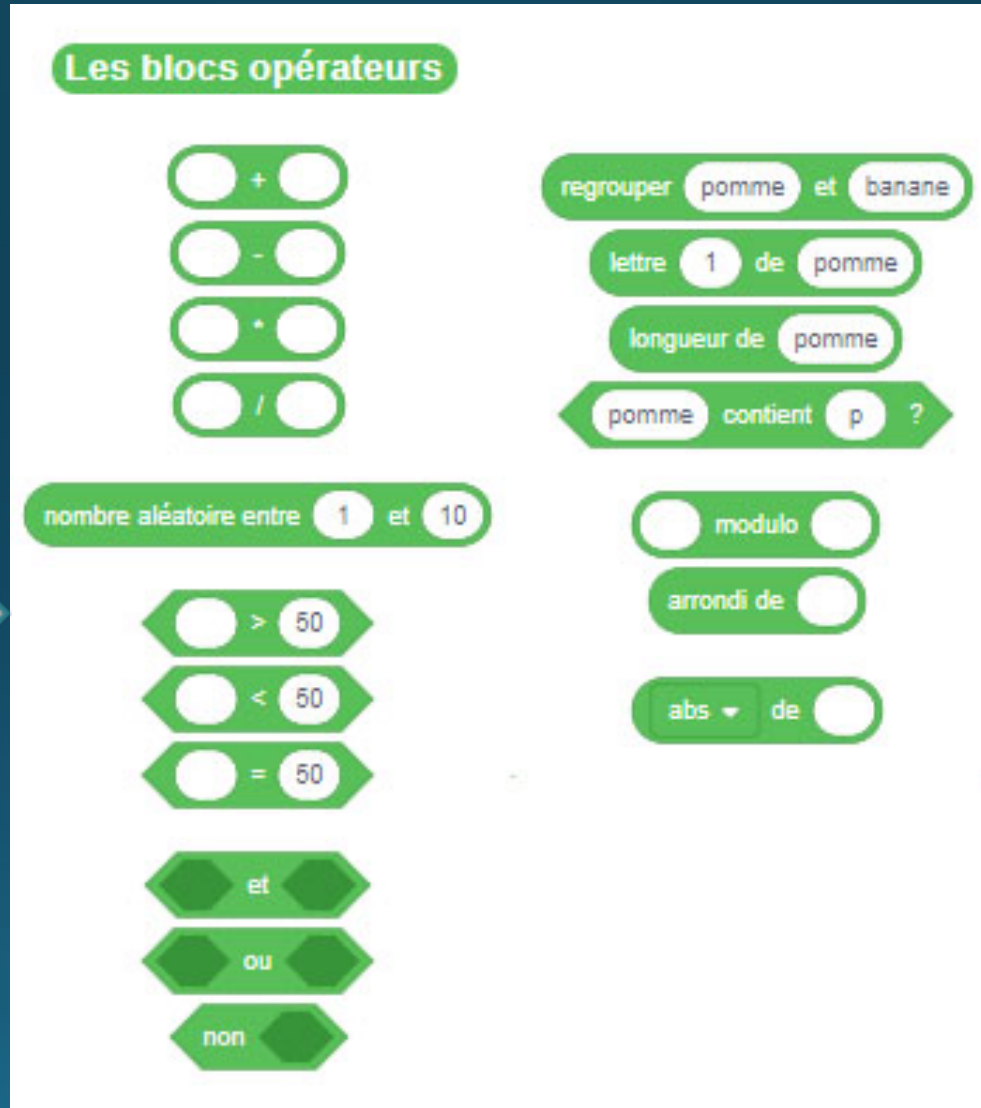
numéro de l'arrière-plan de la scène

année actuelle

jours depuis 2000

nom d'utilisateur

Les scripts des lutins



Les scripts des lutins



Les scripts supplémentaires



Musique

Jouer des instruments et du tambour.

- jouer du tambour (1) Caisse claire ▾
- faire une pause pendant 0.25 temps
- jouer la note 60 pendant 0.25 te
- choisir l'instrument n° (1) Piano ▾
- mettre le tempo à 60
- ajouter 20 au tempo
- tempo



Stylo

Dessiner avec vos sprites.

- effacer tout
- estampiller
- stylo en position d'écriture
- relever le stylo
- mettre la couleur du stylo à [pink circle]
- ajouter 10 à la couleur ▾ du stylo
- mettre la couleur ▾ du stylo à 50
- ajouter 1 à la taille du stylo
- mettre la taille du stylo à 1



Détection vidéo

Capter du mouvement avec la caméra.

- quand le mouvement de la vidéo > 10
- mouvement ▾ de la vidéo de sprite
- activer ▾ la vidéo
- mettre la transparence de la vidéo à 50

Découvrir les tutoriels de SCRATCH

Pour apprendre à se déplacer jouer de la musique, créer des jeux, raconter des histoires

Rechercher

Tout Animation Art Musique Jeux Histoires

ANYA

Anime un nom

Fais-le voler

Glisser tout autour

Fais-le tourner

Anime un sprite

Ajouter des effets

Un site consacré à vous aider
<https://fr.scratch-wiki.info/wiki/Accueil>