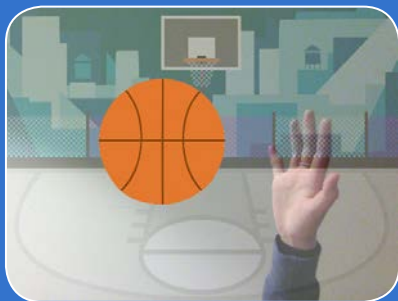


Cartes Capteur Vidéo



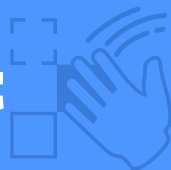
Interagis avec tes projets en
utilisant le Capteur Vidéo.

Carte Capteur Vidéo

Utilise ces cartes dans n'importe quel ordre:

- **Caresse le Chat**
- **Anime ton Personnage**
- **Fais Éclater un Ballon**
- **Joue de la Batterie**
- **Joue à Touche-Touche**
- **Joue au Ballon**
- **Commence une aventure**

Caresse le Chat



Fais miauler le chat quand tu le touches.



Caresse le Chat

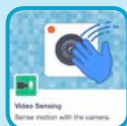
scratch.mit.edu



PREPARE-TOI



Clique sur le bouton **Extension**
(En bas à gauche de l'écran).



Choisis
Détection Vidéo.

AJOUTE CE CODE



Ceci va démarrer quand le capteur détectera un mouvement sur un sprite

Entre un nombre entre 1 et 100 pour changer la sensibilité.

1 démarrera avec un léger mouvement, 100 demandera beaucoup de mouvements.

TESTE TON CODE

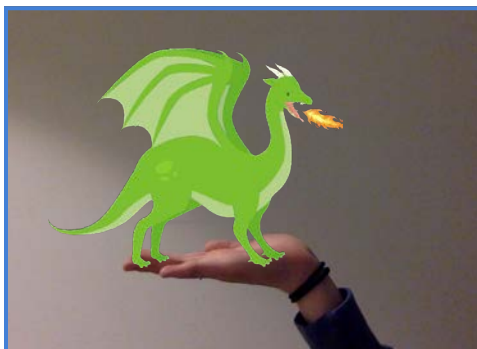
Bouge ta main pour caresser le chat.



Anime ton Personnage



Fais vivre ton animal en bougeant.



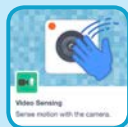
Anime ton Personnage

scratch.mit.edu

PREPARE-TOI



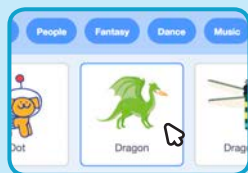
Clique sur le bouton
Extension et choisis
Détection Vidéo.



Choisis un sprite
que tu vas
animer.



Choisis un sprite avec
plus qu'un costume.



Passe ta souris au-dessus
d'un sprite pour voir ses
costumes.

AJOUTE CE CODE



Choisis un
costume.

Choisis un
costume
différent.

TESTE TON CODE

Bouge pour que ton sprite s'anime.



Fais Éclater un Ballon



Utilise tes doigts pour faire éclater un ballon.



Fais Éclater un Ballon

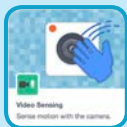
scratch.mit.edu



PREPARE-TOI



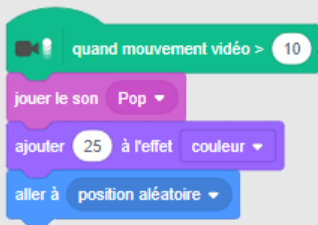
Clique sur le bouton **Extension**
et choisis **Détection Vidéo**



Choisis un sprite comme **Ballon1**.



AJOUTE CE CODE



Entre un nombre plus
grand pour que le
ballon éclate plus
difficilement.

TESTE TON CODE

Utilise tes doigts pour faire éclater le ballon.



Joue de la batterie



Interagis avec des instruments de musique.

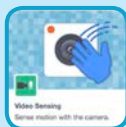


Joue de la Batterie

scratch.mit.edu



PREPARE-TOI



Clique sur le bouton **Extension**
et choisis **Détection Vidéo**

Choisis deux sprite comme
Drum et **Drum-cymbal**.

AJOUTE CE CODE

Clique sur un instrument pour le sélectionner
et ajoute ce code.



Utilise un nombre négatif pour
rapetisser.



Choisis un costume.

TESTE TON CODE

Utilise tes mains pour jouer de la batterie!



Joue à Touche - Touche



Bouge pour éviter un personnage.



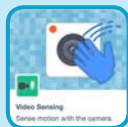
Joue à Touche - Touche

scratch.mit.edu

PREPARE-TOI



Clique sur le bouton
Extension et choisis
Détection Vidéo



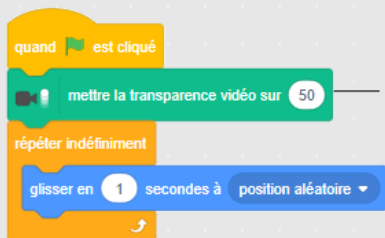
Choisis un arrière-
plan.



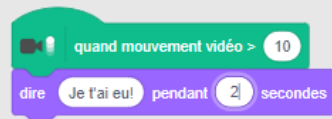
Choisis un sprite
comme Jellyfish.



AJOUTE CE CODE



Entre un nombre entre 0 et 100.
(0 pour montrer la vidéo, 100
pour que la vidéo soit
transparente)



TESTE TON CODE

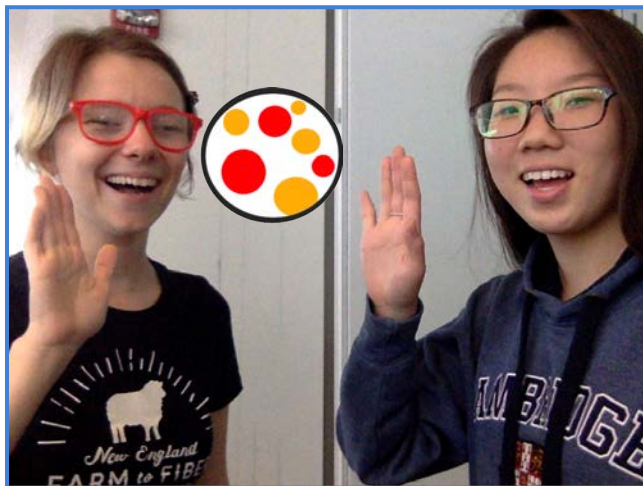
Bouge pour éviter les méduses.



Joue au Ballon



Utilise ton corps pour faire voyager un sprite dans l'écran.



Joue au Ballon

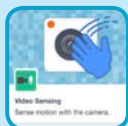
scratch.mit.edu



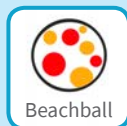
PREPARE-TOI



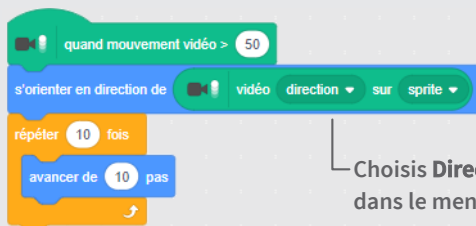
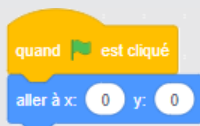
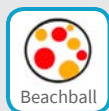
Clique sur le bouton **Extension** et choisis **Détection Vidéo**



Choisis un sprite comme Beachball.



AJOUTE CE CODE



Choisis **Direction** dans le menu.

TESTE TON CODE

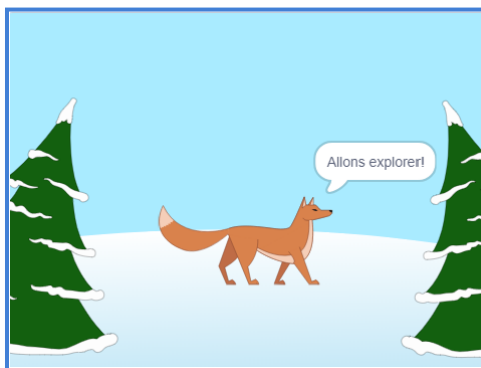


Utilise ta main pour pousser ton ballon à travers l'écran.
Essaie avec un copain!

Commence une aventure!



Utilise tes mains pour interagir
avec ton histoire.



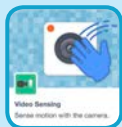
Commence une aventure!

scratch.mit.edu

PREPARE-TOI



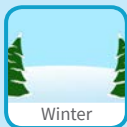
Clique sur le bouton
Extension.



Choisis **Video Sensing.**



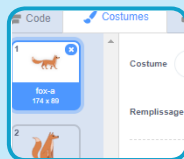
Choisis un
arrière plan.



Choisis
un sprite.



Clique sur l'onglet
Costumes pour voir les
costumes de ton sprite.



AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet Code?

Insère le bloc **Vidéo mouvement sur sprite** dans un bloc **Plus grand que** de la catégorie **Opérateurs.**

quand est cliqué

aller à x: -160 y: -100

Choisis un point de départ.

basculer sur le costume fox-c

Choisis un costume.

attendre vidéo mouvement sur sprite > 20 secondes

basculer sur le costume fox-a

Choisis un autre costume.

glisser en 1 secondes à x: 0 y: -50

Glisse sur un point de l'écran.

dire Allons explorer! pendant 2 secondes

TESTE TON CODE

Clique le drapeau vert, fais signe au renard pour qu'il bouge.