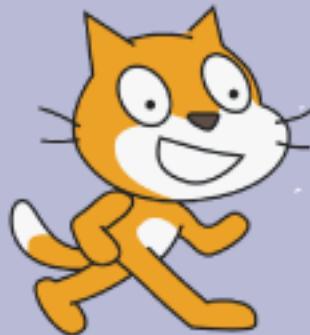




Pour Bien Commencer
Avec

SCRATCH

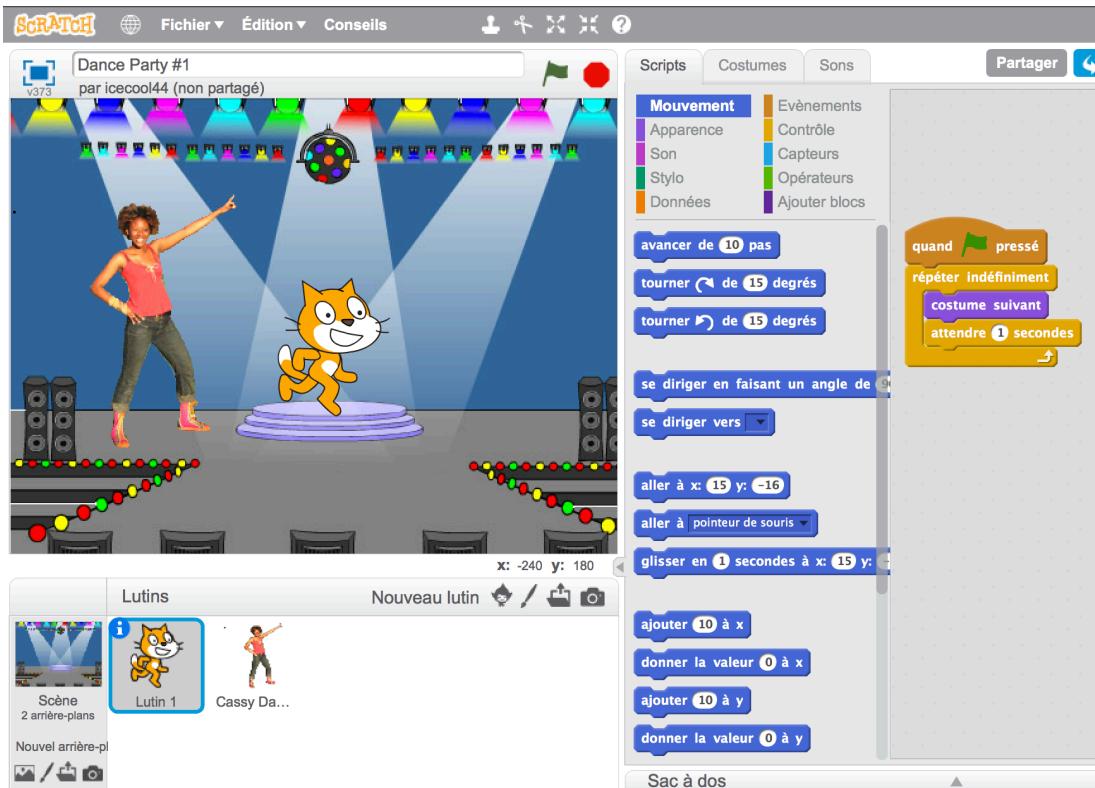
version 2.0



<http://scratch.mit.edu>

Bien Commencer

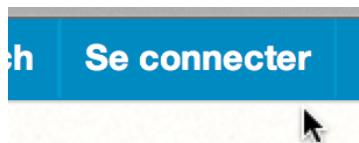
SCRATCH est un langage de programmation qui te permet de créer facilement tes propres histoires interactives, jeux vidéos, animations, créations musicales et artistiques, etc... .



Ce guide te montre comment créer un projet avec **SCRATCH**.

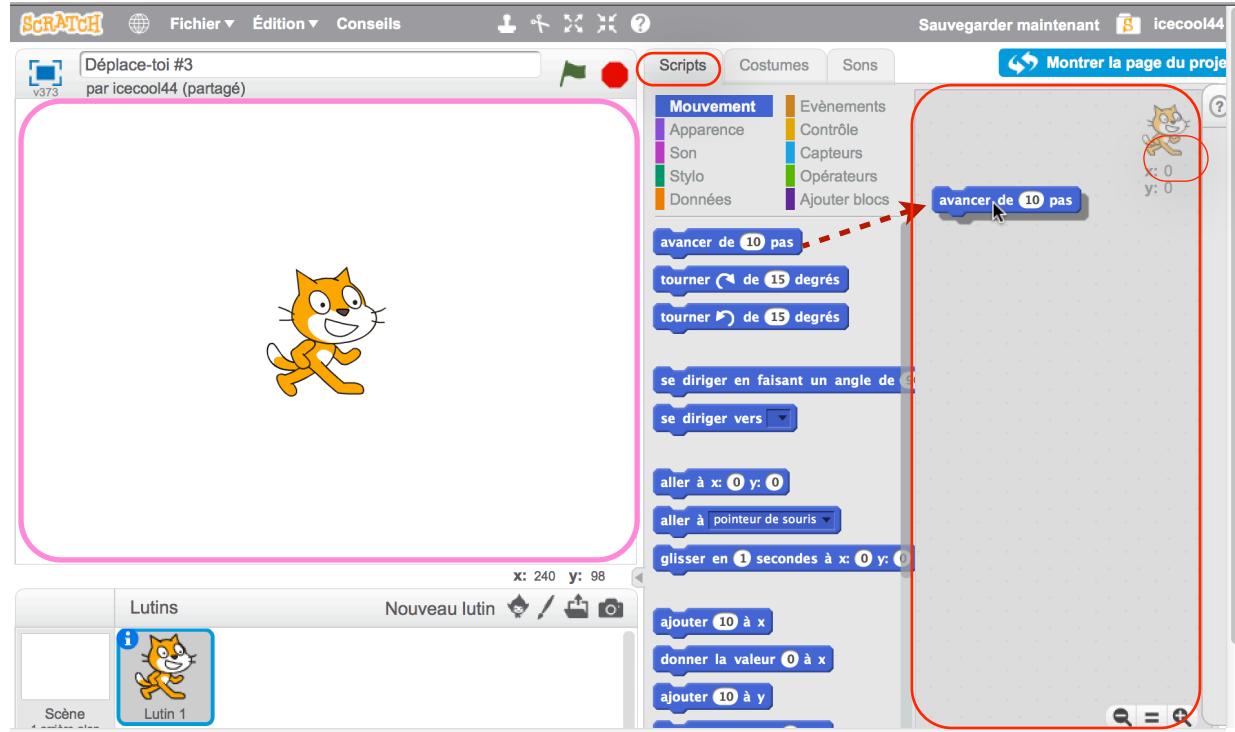


Pour créer un nouveau projet, va dans **SCRATCH** et clique sur **Créer**.



Si tu as un compte **SCRATCH**, connecte-toi, pour sauvegarder ton projet.

1 Déplace-toi!



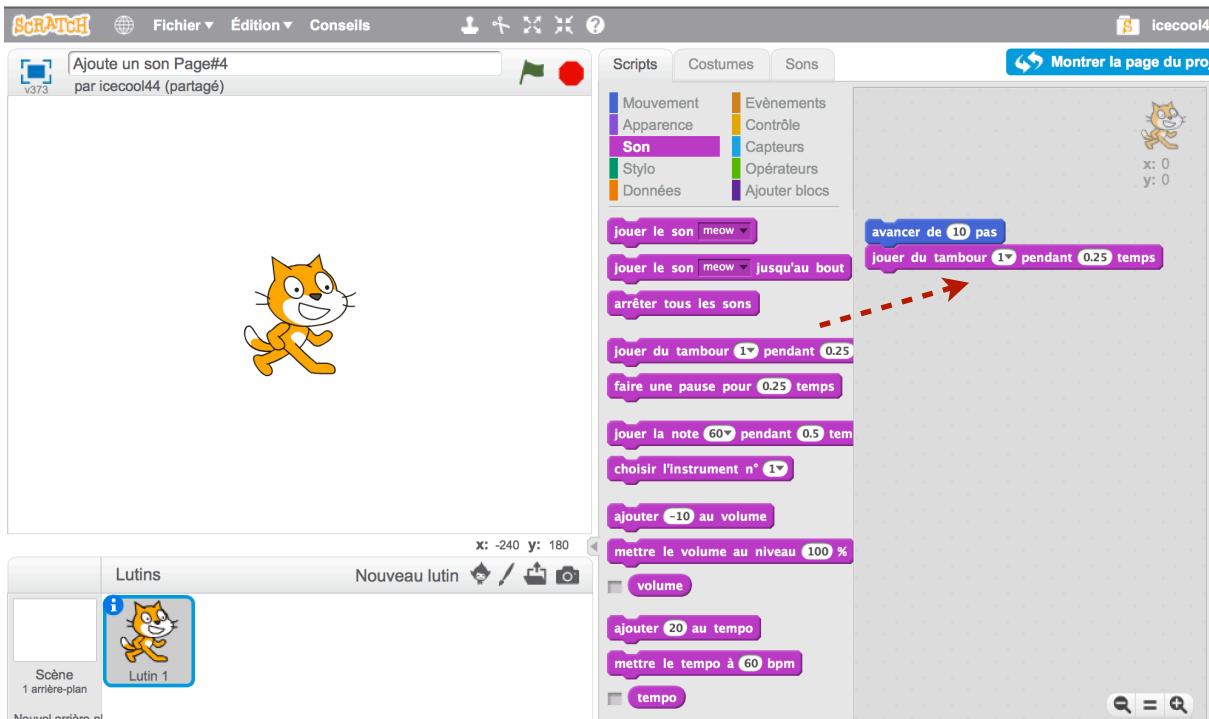
Déplace le bloc de commande **AVANCER** dans l'aire des scripts.



Clique sur le bloc pour faire avancer le chat de 10 pas .

2

Ajouter des sons

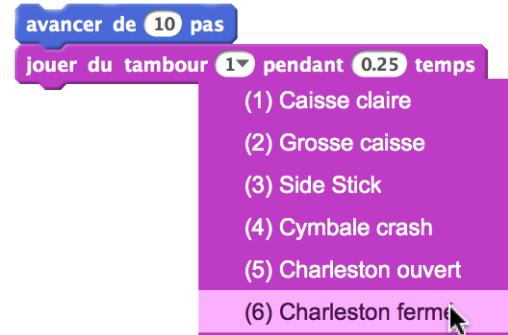


Déplace le bloc **JOUER DU TAMBOUR** et colle-le en dessous du bloc **AVANCER** dans l'aire des scripts.



Clique et écoute.

Si tu n'entends pas le son, vérifie que le son est bien activé sur ton ordinateur.



Tu peux choisir des sons de tambours différents à partir du menu déroulant.

3 Commence une danse



Ajoute un autre bloc de commande **AVANCER**.
Clique à l'intérieur du bloc et ajoute un signe moins.

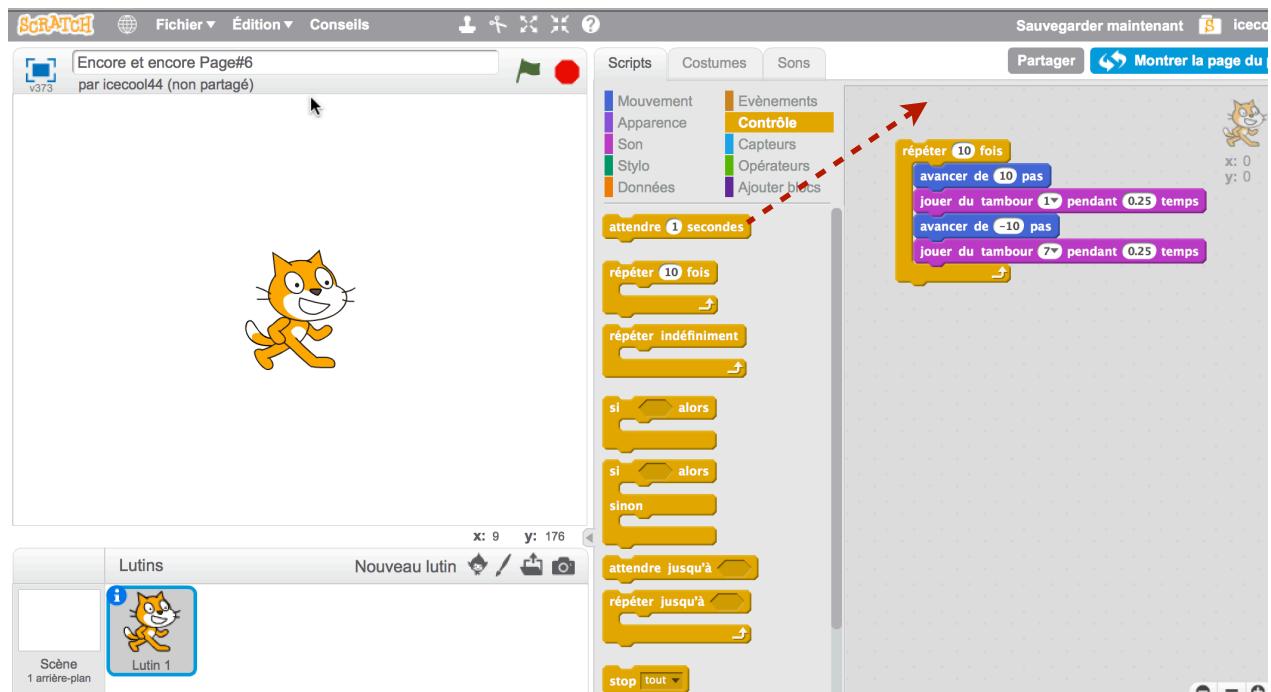


Clique sur n'importe quel bloc pour lancer l'exécution de la pile.



Ajoute un bloc de commande **JOUER DU TAMBOUR** ensuite choisi un autre son du menu déroulant. Clique pour exécuter.

4 Encore et encore



Déplace un bloc de commande **RÉPÉTER** et place-le sur le dessus de la pile.
La bouche du bloc de commande **RÉPÉTER** entoure les autres blocs.

Pour déplacer la pile, attrape-la par le bloc de dessus.



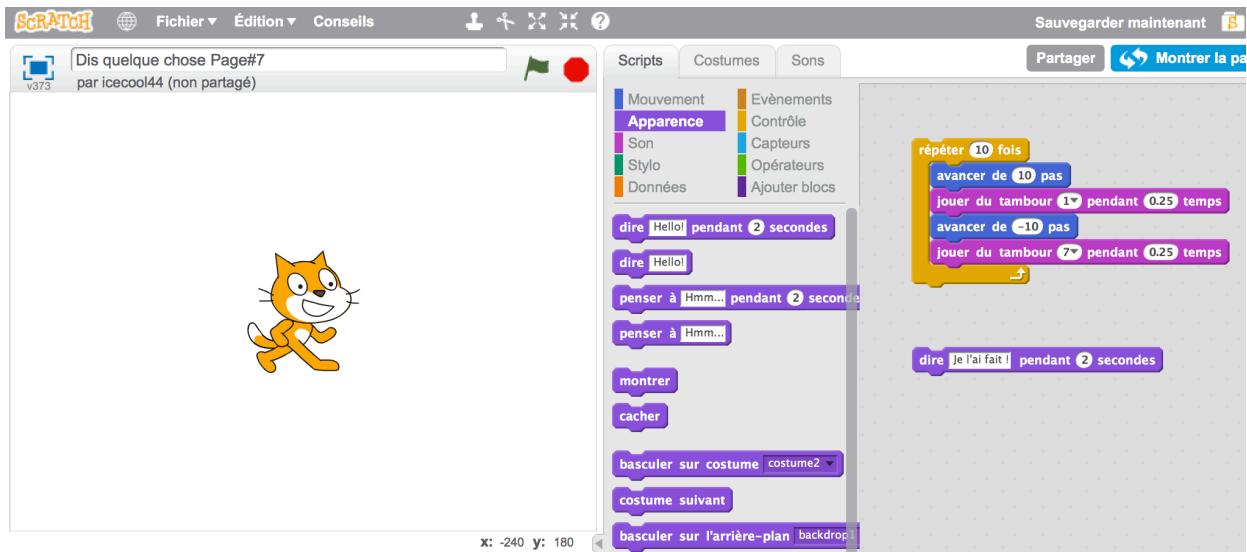
Tu peux modifier le nombre de fois que la boucle se répète.

Clique pour exécuter.

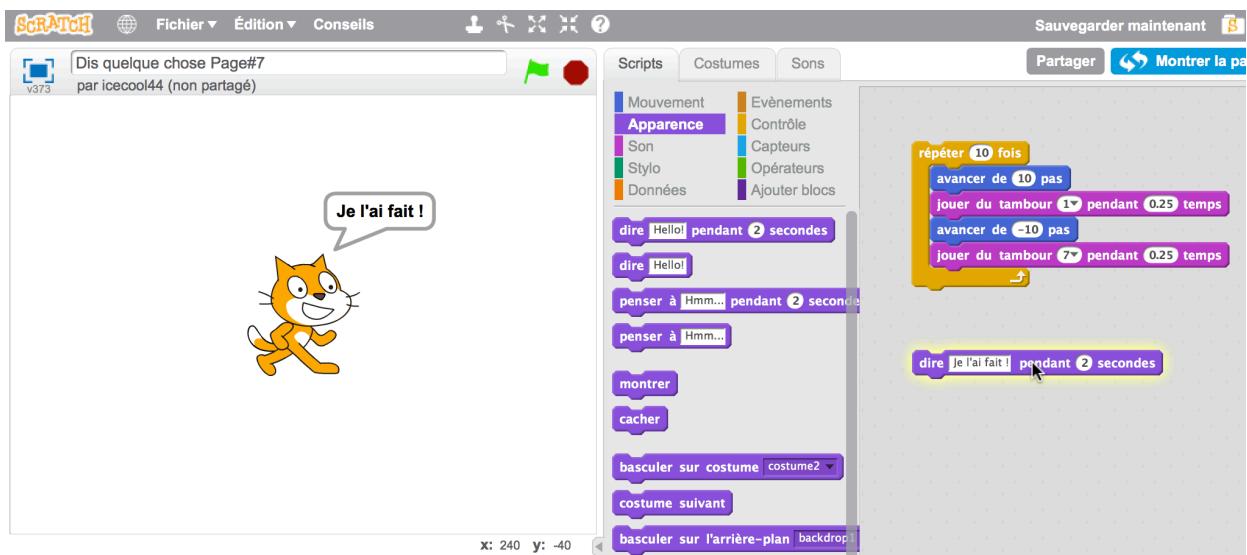
Tu peux cliquer sur n'importe quel bloc pour exécuter la pile.

S

Dis quelque chose



Clique sur la catégorie APPARENCE et déplace le bloc DIRE.

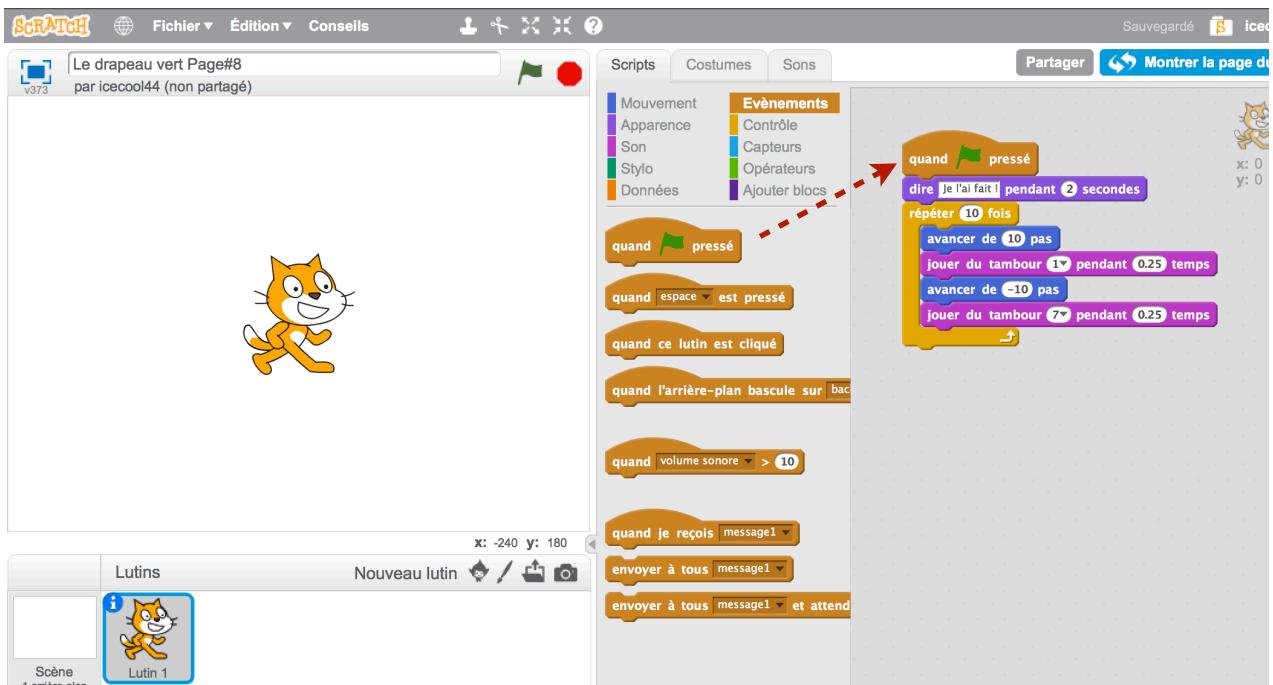


Clique à l'intérieur du bloc DIRE et change les mots. Clique pour essayer.



Ensuite assemble le bloc DIRE au-dessus de la pile

6 Le Drapeau vert



Déplace le bloc



et assemble-le sur le dessus de la pile.

Chaque fois que tu cliques sur le drapeau vert , ton script sera lancé.

Pour l'arrêter, clique sur le bouton

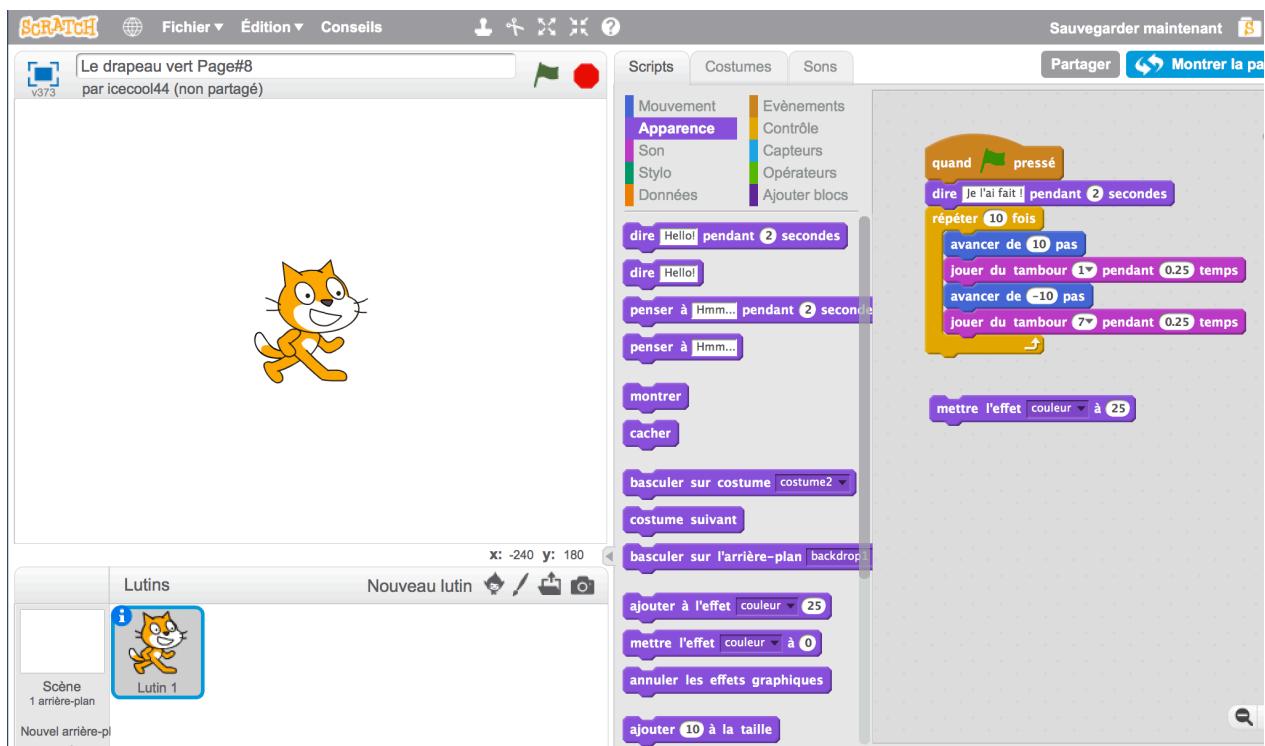
Stop .



7

Change les Couleurs

Maintenant essaie quelque chose de différent ...



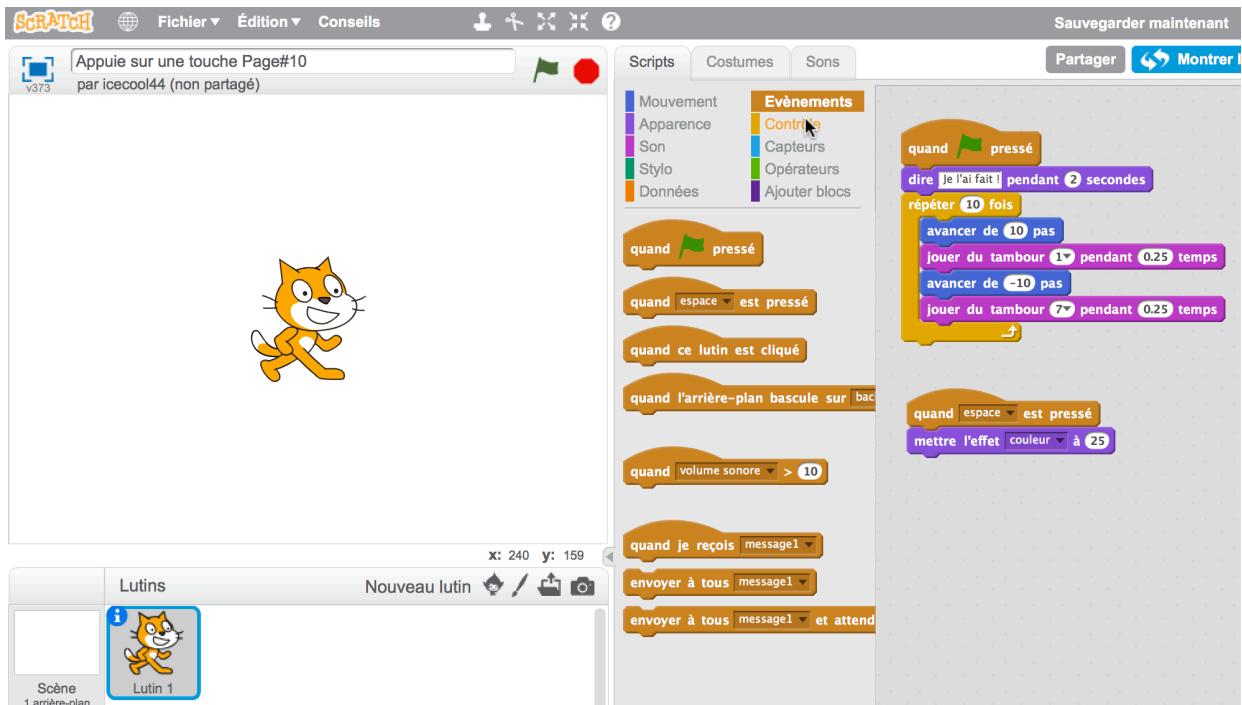
Déplace un bloc de commande **AJOUTER A L'EFFET**.



Clique pour voir ce qui se passe.

8

En appuyant sur la touche



Déplace le bloc

quand [espace v] est pressé

et assemble-le sur le dessus de la pile.



Appuie sur la barre espace de ton clavier.

Tu peux choisir la touche à partir du menu déroulant.

9 Ajoute un Arrière-plan

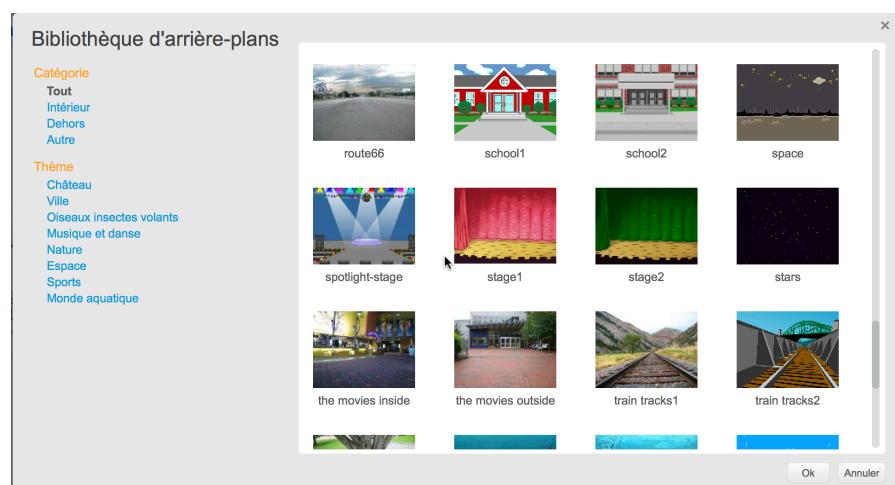
Tu peux ajouter un arrière-plan à la scène.

Clique  pour choisir un nouvel arrière-plan.

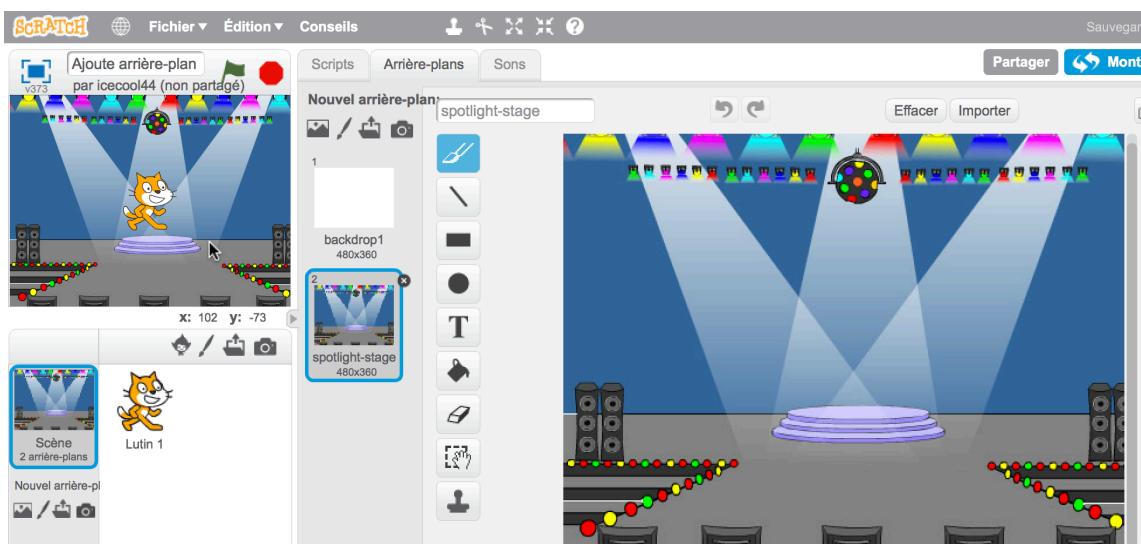


Choisis un arrière-plan dans la bibliothèque comme par exemple "Spotlight-stage".

Clique OK.

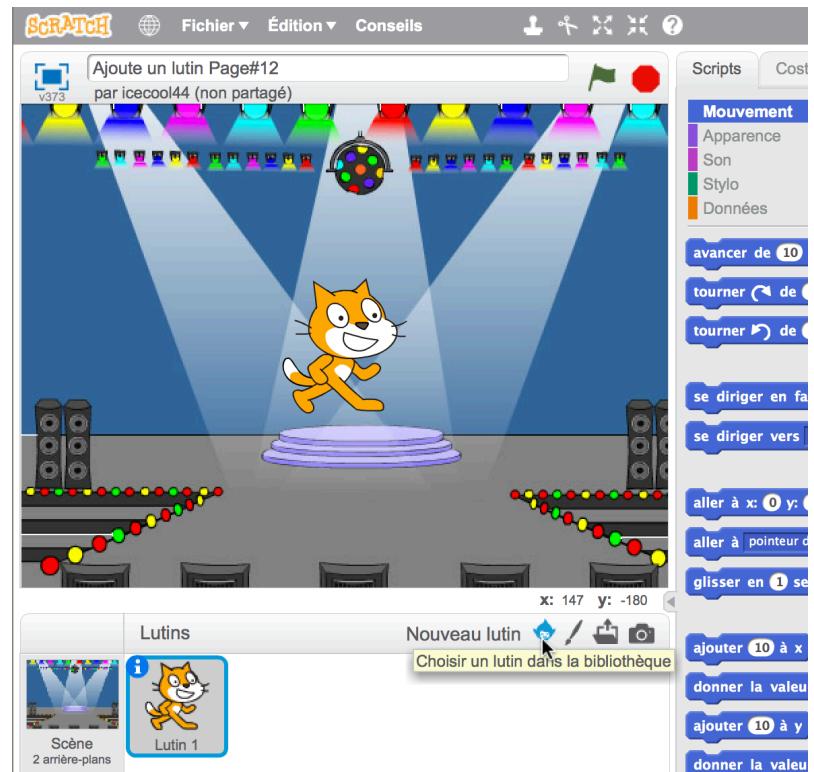


Le nouvel arrière-plan apparaît maintenant sur la scène.



10 Ajoute un lutin

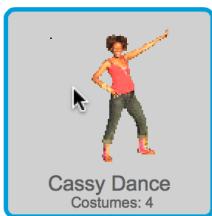
On appelle chaque objet dans Scratch : un lutin (en anglais Sprite).



Pour ajouter un nouveau lutin, clique sur l'un de ces boutons.

BOUTON NOUVEAU LUTIN

- Choisis un lutin dans la bibliothèque
- Dessine ton propre lutin
- Importe une image ou un lutin depuis un fichier
- Prends une photo (avec une webcam)



Pour ajouter ce lutin, clique puis sélectionne la catégorie Gens et choisis "Cassy Danse".

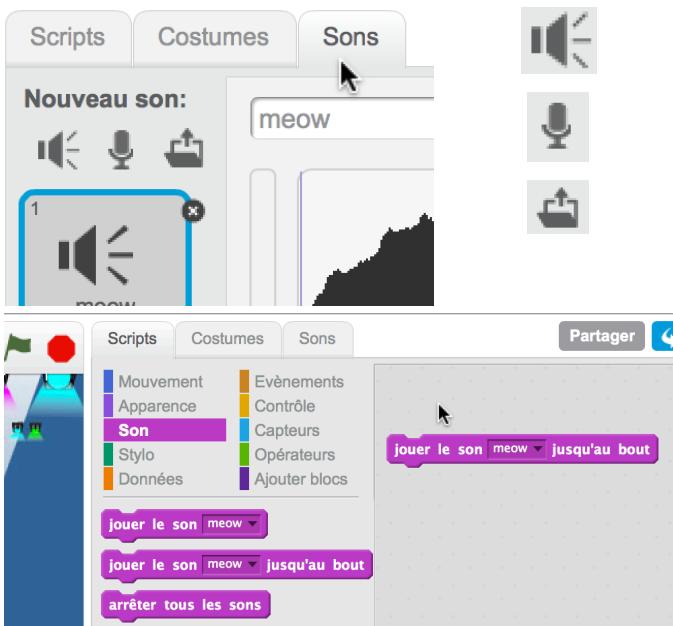
Tu peux déplacer le lutin où tu veux sur la scène avec la souris.



11

Découvre!

Maintenant tu peux faire faire ce que tu veux au lutin. Essaie ce qui suit, ou explore par toi-même.



AJOUTE UN SON

Clique sur l'onglet **SONS**.

Tu peux **choisir** un son,

Enregistrer ton propre son,

ou **Importer** un fichier son (format MP3, AIFF ou WAV)

Clique sur l'onglet **SCRIPTS**, et utilise le bloc de commande **JOUER LE SON**,

Choisis ton son à partir du menu déroulant.

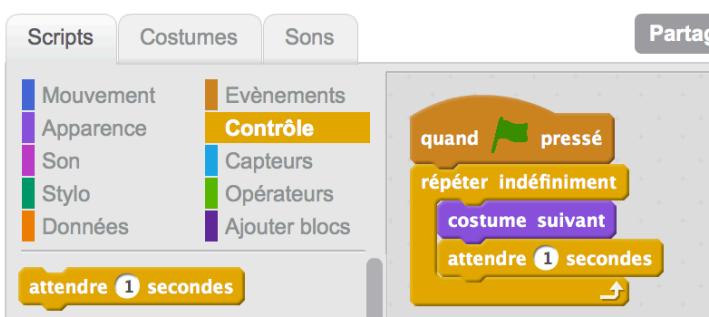


CHANGE DE COSTUME

Chaque lutin peut avoir plusieurs costumes.

Pour changer de costume, clique sur l'onglet **Costumes**.

Ensuite clique sur un autre costume pour le personnage.



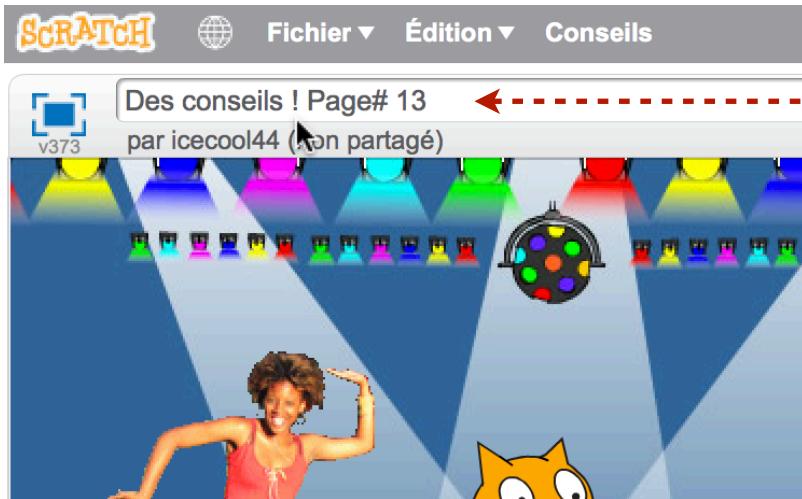
ANIME LE LUTIN

En alternant entre les costumes tu peux animer les lutins.

Clique sur l'onglet **Scripts**.

Crée un script qui bascule entre les costumes.

12 Des Conseils!



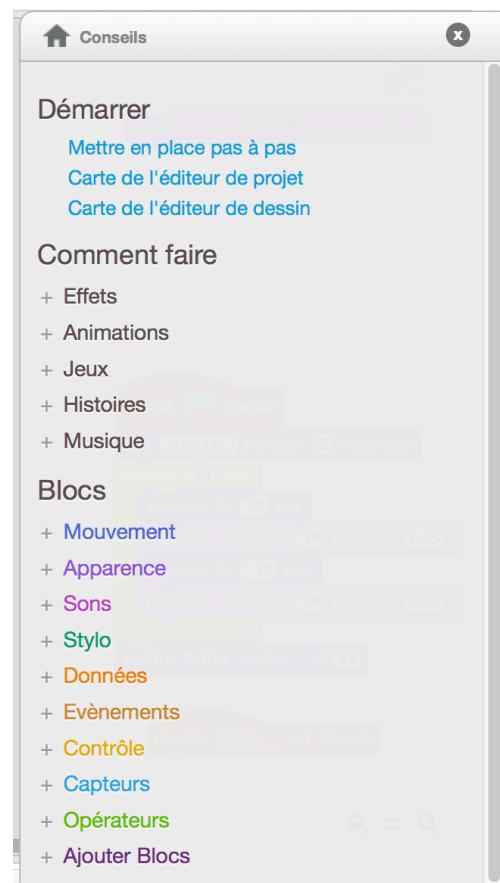
Ecris un nom pour ton projet.



Pour plus d'idées, clique sur **Conseils**.

La fenêtre des Conseils présente des exemples de scripts que tu peux utiliser dans ton projet.

Cela t'explique aussi ce que fait chaque bloc de **SCRATCH**.



Sauvegarde Partage

Pour sauvegarder ton fichier en ligne,

Rejoindre Scratch



Se connecter



d'abord la première fois tu t'enregistres et ensuite tu te connectes.

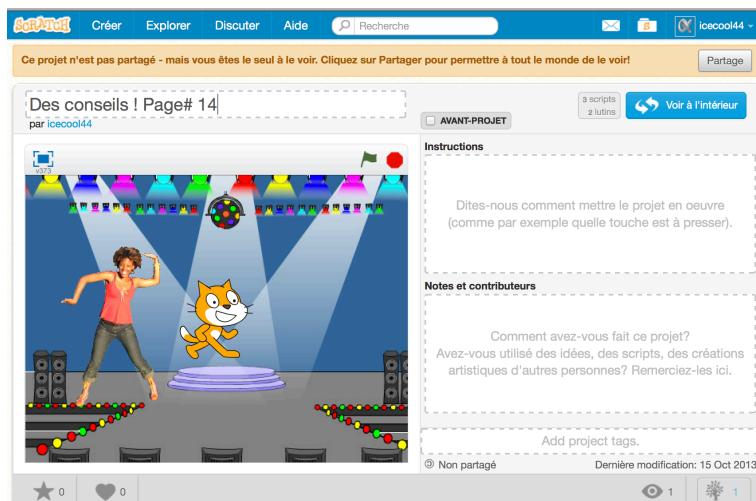
(Si tu veux sauvegarder le fichier localement sur ton ordinateur, clique sur le menu déroulant **Fichier** et ensuite sur **Télécharger dans votre ordinateur**)

Quand tu es prêt, clique sur

Montrer la page du projet

La page du projet

Cliquez  pour un affichage plein écran.



Cliquez  pour que les autres puissent voir et jouer avec ton projet.

Ajouter des notes à propos de ton projet.

Quand tu partages, d'autres peuvent venir voir, tester, remixer ton projet

Et maintenant ?

Tu peux  un projet ou  pour trouver des idées.

Pour en savoir plus, clique sur  ou va à <http://scratch.mit.edu/help>

Scratch est un nouveau langage de programmation qui te donne la possibilité de créer facilement tes propres histoires interactives, tes jeux vidéos, tes animations, etc... – et de partager tes créations avec les autres sur le web.

Scratch est développé par le Groupe de Recherche Lifelong Kindergarten auprès du Laboratoire Média du MIT. Ce groupe développe des nouvelles technologies qui, basée sur le principe des blocs et de la peinture au doigt du jardin d'enfants, élargissent l'éventail de ce que les gens peuvent concevoir, créer et apprendre.

Le développement du projet de Scratch, lancé en 2003, a reçu le soutien généreux du Consortium de recherche regroupant la Fondation Nationale pour les Sciences (subventions 0325828, 1002713, 1027848, 1019396), la Fondation Intel, Microsoft, la Fondation MacArthur, la Fondation LEGO, la Foundation Code-to-Learn, Google, Dell, Fastly, Inversoft, et le MIT Media Lab.

La traduction de ce guide a été assurée par Claude Terosier, Josée Desharnais, Jean-Jacques Valliet.



Soutenu par les subventions 0325828, 1002713, 1027848, 1019396 de la NSF. Toutes les opinions, constatations, conclusions ou recommandations exprimées sur ce site sont celles des auteurs et ne reflètent pas nécessairement les vues de la Fondation Nationale pour les Sciences.

