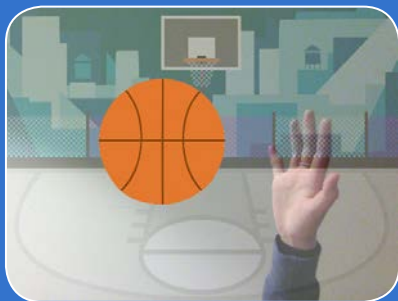


Cartes Capteur Vidéo



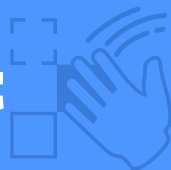
Interagis avec tes projets en
utilisant le Capteur Vidéo.

Carte Capteur Vidéo

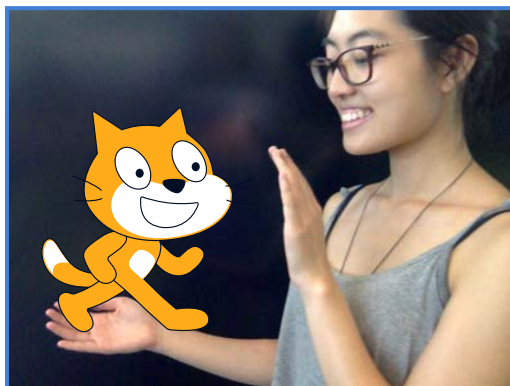
Utilise ces cartes dans n'importe quel ordre:

- **Caresse le Chat**
- **Anime ton Lutin**
- **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.



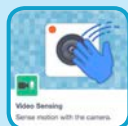
Caresse le Chat



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 lutin

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

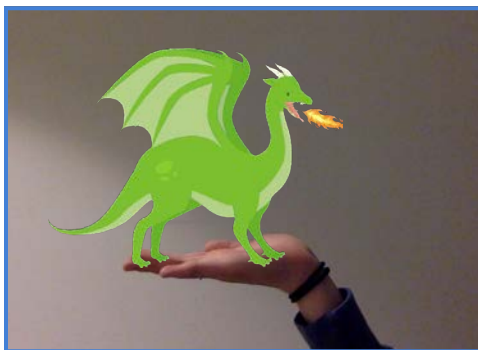
Bouge ta main pour caresser le chat.



Anime ton Lutin



Fais vivre ton animal en bougeant.



Anime ton Lutin

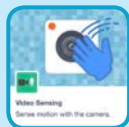
scratch.mit.edu



PREPARE-TOI



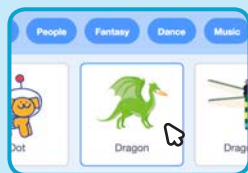
Clique sur le bouton
Extension et choisis
Détection Vidéo.



Choisis un lutin
que tu vas
animer.



Choisis un lutin avec
plus qu'un costume.



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

AJOUTE CE CODE



Choisis un
costume.

Choisis un
costume
différent.

TESTE TON CODE

Bouge pour que ton lutin s'anime.



Fais Éclater un Ballon



Utilise tes doigts pour faire éclater un ballon.



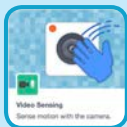
Fais Éclater un Ballon



PREPARE-TOI



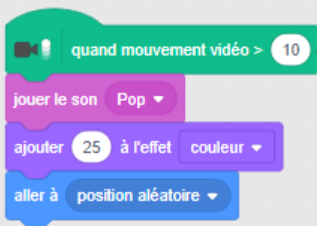
Clique sur le bouton **Extension**
et choisis **Détection Vidéo**



Choisis un lutin 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



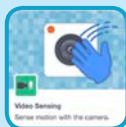
Interagis avec des lutins qui font de la musique.



Joue de la Batterie



PREPARE-TOI



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



Choisis deux lutins 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 lutin.

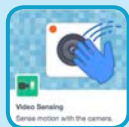


Joue à Touche - Touche

PREPARE-TOI



Clique sur le bouton
Extension et choisis
Détection Vidéo



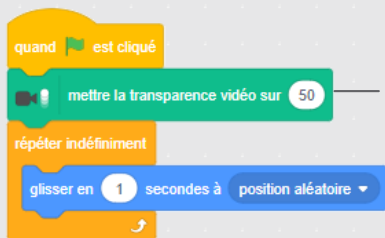
Choisis un arrière-
plan.



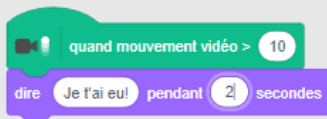
Choisis un lutin
comme Jellyfish.



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

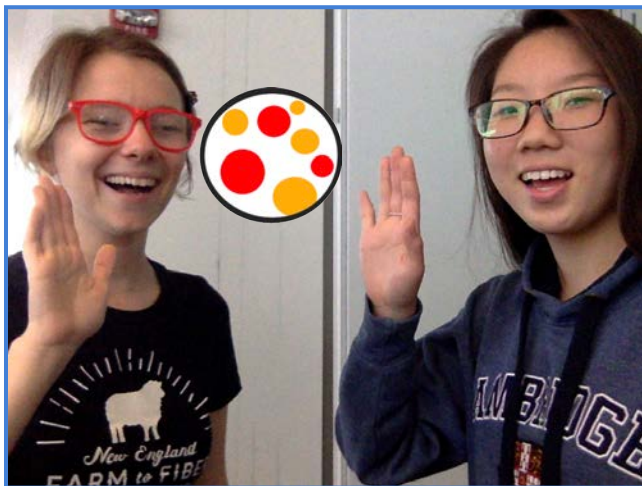
Bouge pour éviter les méduses.



Joue au Ballon



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



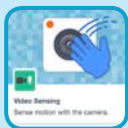
Joue au Ballon



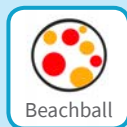
PREPARE-TOI



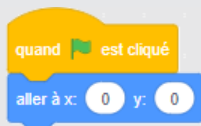
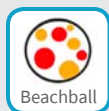
Clique sur le bouton **Extension** et choisis **Détection Vidéo**



Choisis un lutin 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.

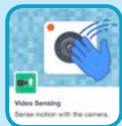


Commence une aventure!

PREPARE-TOI



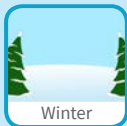
Clique sur le bouton
Extension.



Choisis **Video Sensing.**



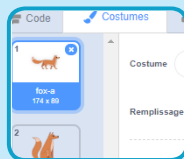
Choisis un
arrière plan.



Choisis
un lutin.



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



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.