Cinématographe sous Scratch

Sebille Robert

22 septembre 2018

Résumé

Comment construire une animation à partir des costumes d'un lutin, et régler la vitesse de cette animation.

Techieslab

1 Le lutin

- 1. D'abord, récupérez le fichier contenant les costumes du lutin : Belgian horse walking frames gif.zip;
- 2. décompressez le ;
- 3. chargez les costumes en respectant l'ordre.

2 Le code

2.1 Créer deux variables

Une variable (images par secondes) et une variable (vitesse)

- montrez la variable vitesse;
- donnez lui le type potentiomètre et positionnez la;
- et fixez le minimum à 1, et le maximum à 24 (par exemple).

2.2 Bloc principal

Ensuite dans la zone de script du lutin, encoder le bloc suivant :

```
quand est cliqué

sorienter à 90 
aller à x : 0 y : 0

montrer

basculer sur costume frame-9-0 
mettre image par secondes à 8

répéter indéfiniment

mettre vitesse à 1 / images par secondes

costume suivant

attendre vitesse secondes
```

3 Exécution

Exécutez le script normalement et observez les variations d'impression en faisant varier le nombre d'images par seconde, à l'aide du potentiomètre.s