

# 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

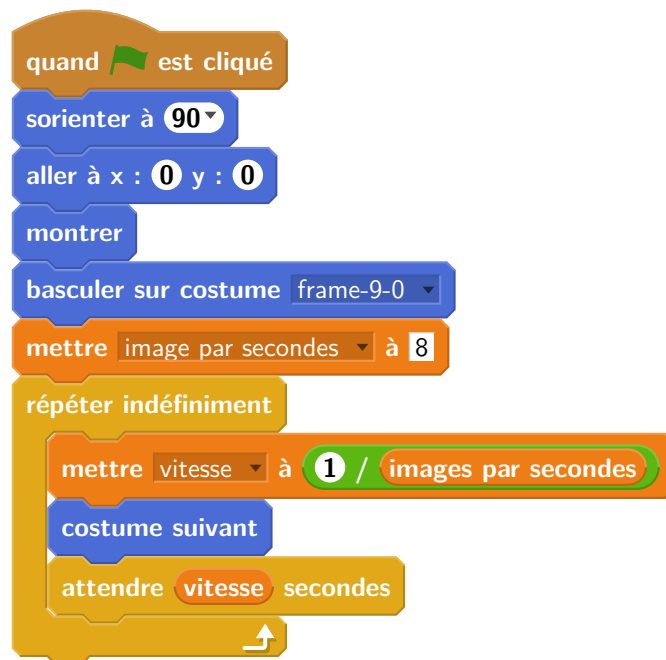
### 2.1 Créer deux variables

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 :



### 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