

Cinématographe sous Scratch

SEBILLE Robert

23 septembre 2018

Résumé

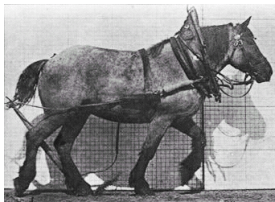
Comment construire une animation à partir des costumes d'un lutin,
et régler la vitesse de cette animation.

TECHIESLAB

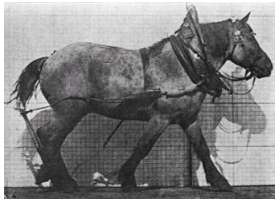
1 Le lutin

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.

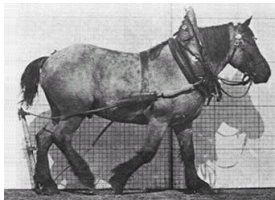
frame-1.png



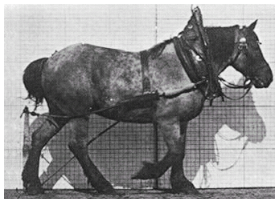
frame-2.png



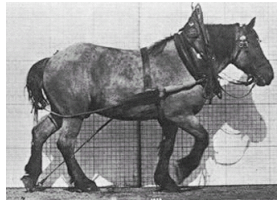
frame-3.png



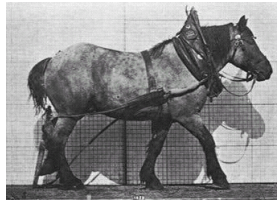
frame-4.png



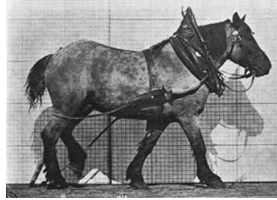
frame-5.png



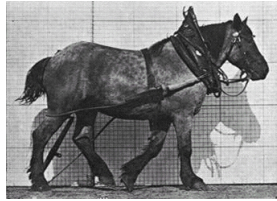
frame-6.png



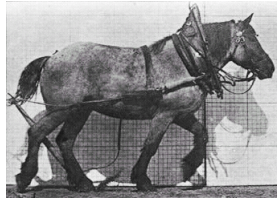
frame-7.png



frame-8.png



frame-9.png



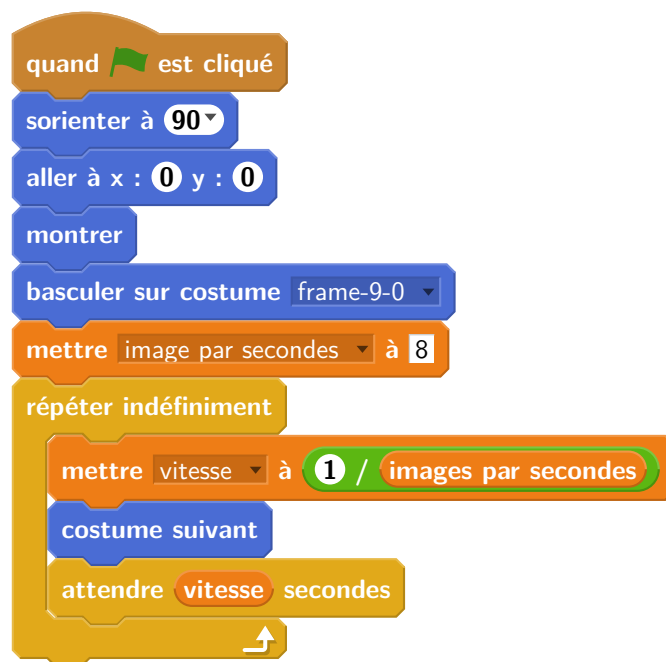
2 Le code

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.

- [Voir un aperçu en ligne](#)
- [Télécharger le programme Scratch](#)