

Rapide prise en main de Scratch

Pour utiliser Scratch 3.0, ouvrir la page : <https://beta.scratch.mit.edu/> et **L'essayer !**

The image shows the Scratch 3.0 web interface with several callouts explaining its components:

- Chaque **Menu** propose ...** (points to the left sidebar menu)
- ... des **instructions** à compléter et à faire glisser dans la zone de script.** (points to the 'Mouvement' menu)
- Bouton** qui permet de lancer le programme** (points to the green flag icon)
- Scène** qui permet d'exécuter le programme** (points to the stage area)
- Zone de script** où sont assemblées les instructions du programme.** (points to the script area)
- Zone de **gestion** et de **création** des lutins (**sprites**) et/ou des **arrière-plans**.** (points to the bottom right area)

*N'oubliez pas de sauvegarder régulièrement votre travail
(Fichier -> Sauvegarder sur votre ordinateur...)*

Commencez par supprimer le petit chat (en cliquant sur la croix bleue en bas à gauche de l'encadré intitulé *sprite1*) pour démarrer avec un projet vide ...

Pour ajouter un nouveau sprite ...

- › Cliquez sur la **tête du petit chat** en bas à gauche de votre espace de travail et sélectionnez **Peindre**

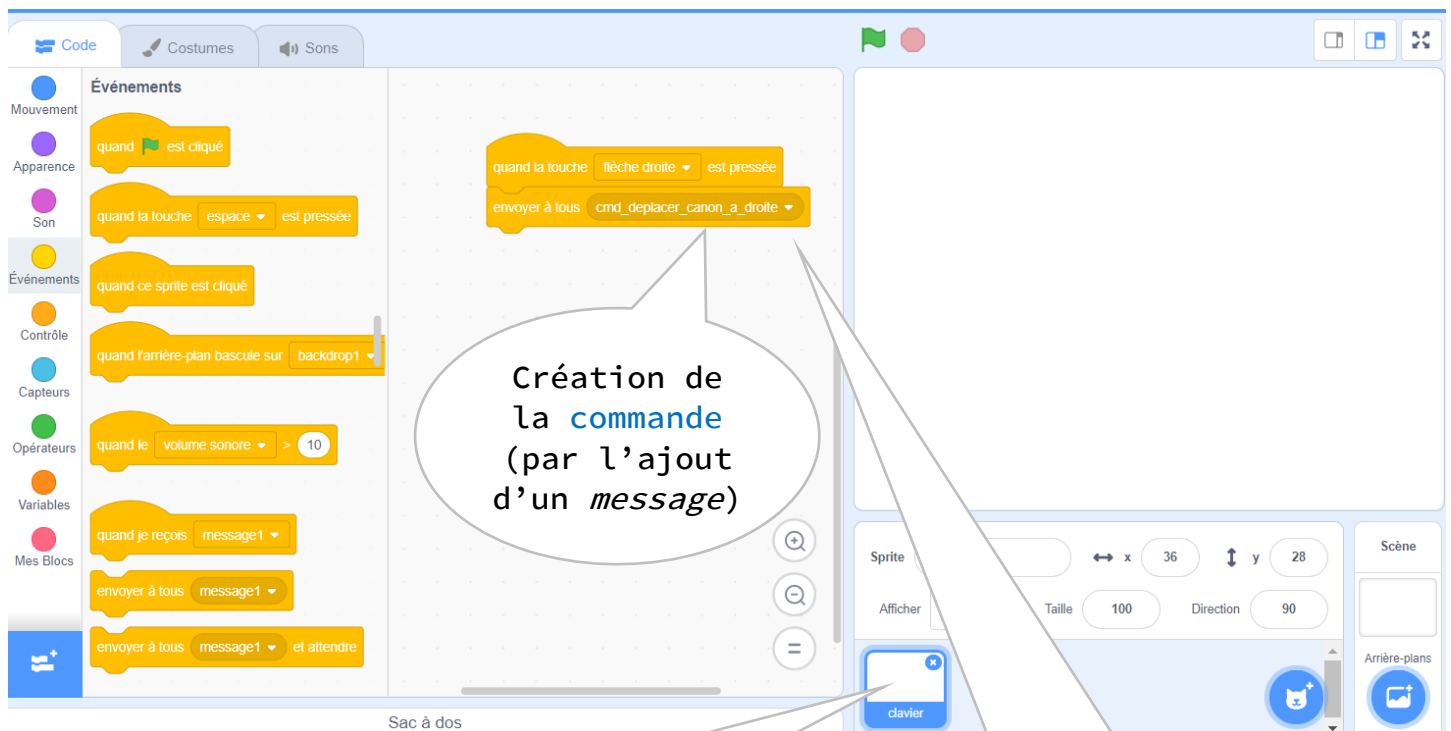
L'onglet **Costumes** s'ouvre

Laissez ce sprite vide pour l'instant.
Renommez-le **clavier** (via le champ **Sprite**)



- › Cliquez sur l'onglet **Code** pour repasser au code 😊 ...

Pour invoquer une commande



*Commande invoquée
par l'utilisateur
via le clavier*

Instructions dans l'onglet
Code du sprite clavier

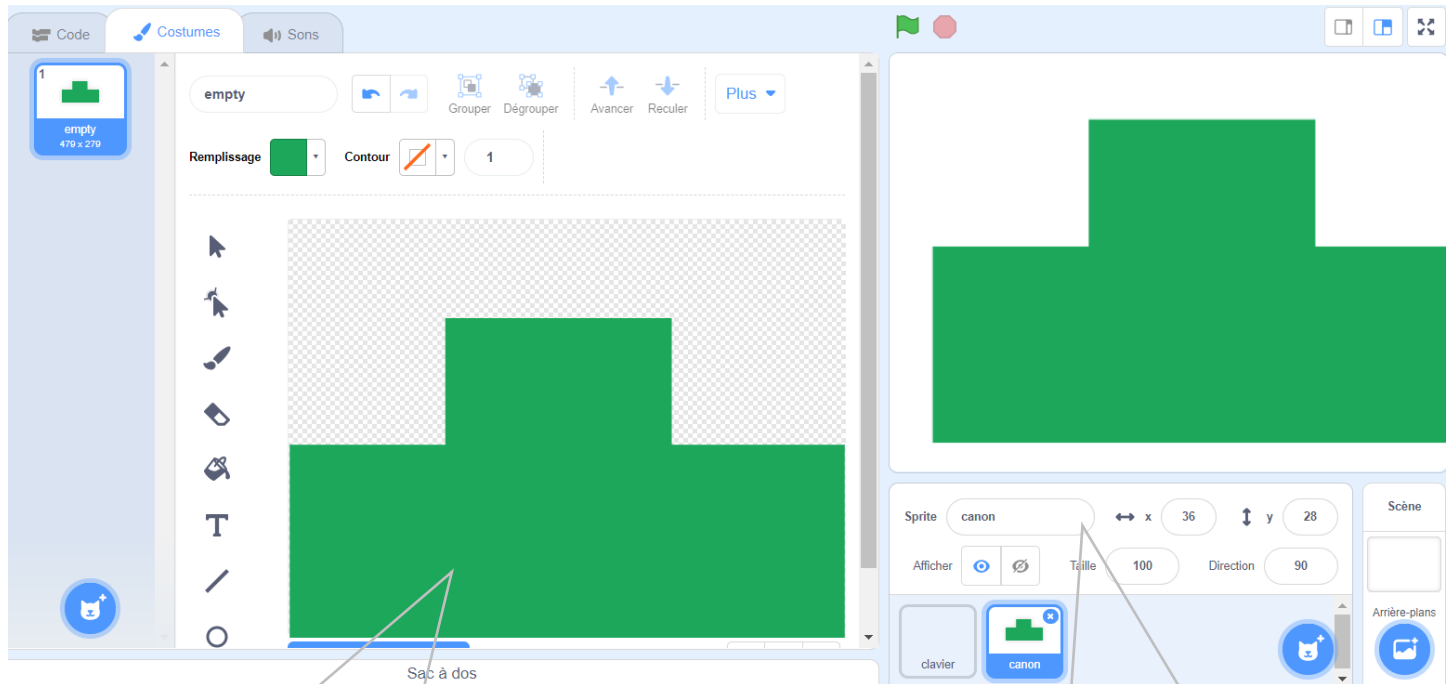
La commande s'applique
alors sur un agrégat

Déplacer
canon
à droite

s'applique
sur l'agrégat

canon

⇒ Création de l'**agrégat** par
l'ajout d'un nouveau **sprite** ...



Dessiner le sprite
dans l'onglet Costume

Renommer le sprite avec
le nom de l'agrégat

canon

Qui déclenche
l'événement

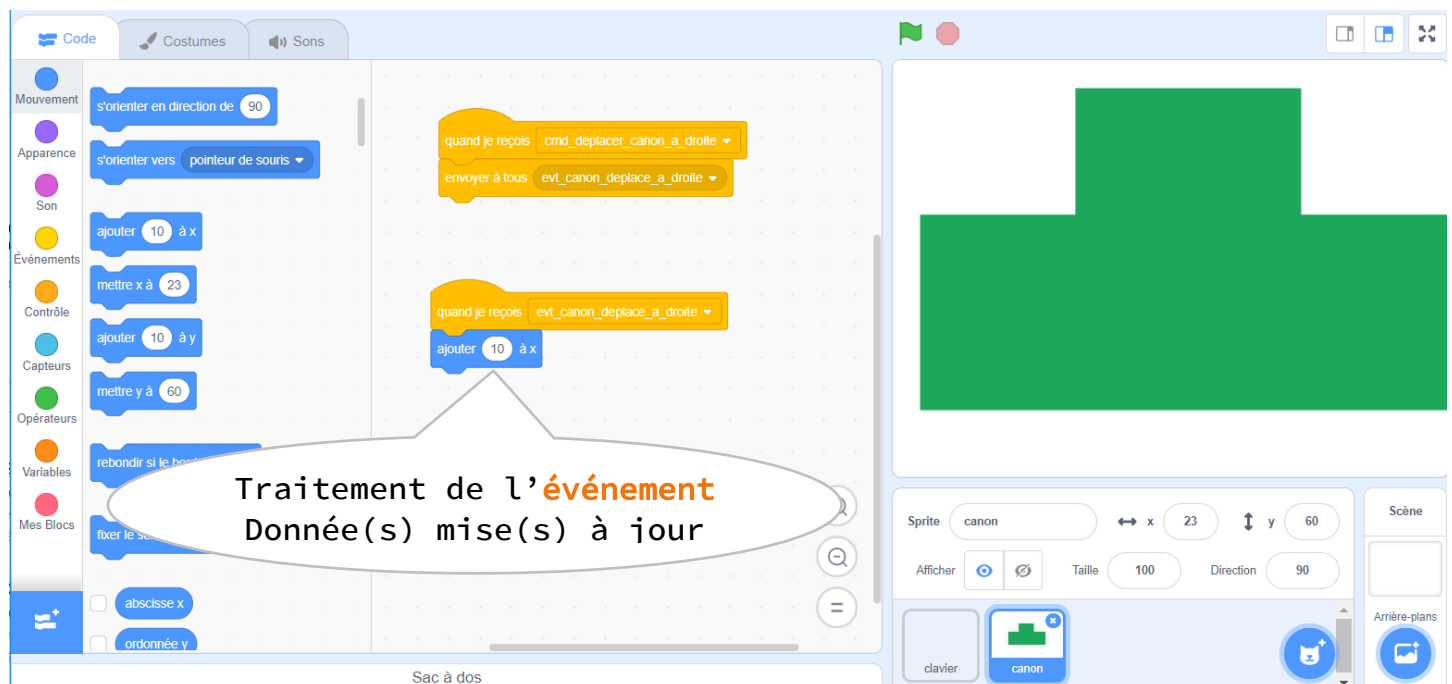
canon
déplacé
à droite

Agrégat qui va déclencher un événement suite à la réception de la commande



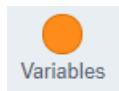
Instructions dans l'onglet Code
de l'agrégat canon

Événement qui va ensuite permettre de mettre à jour (une projection de) l'agrégat

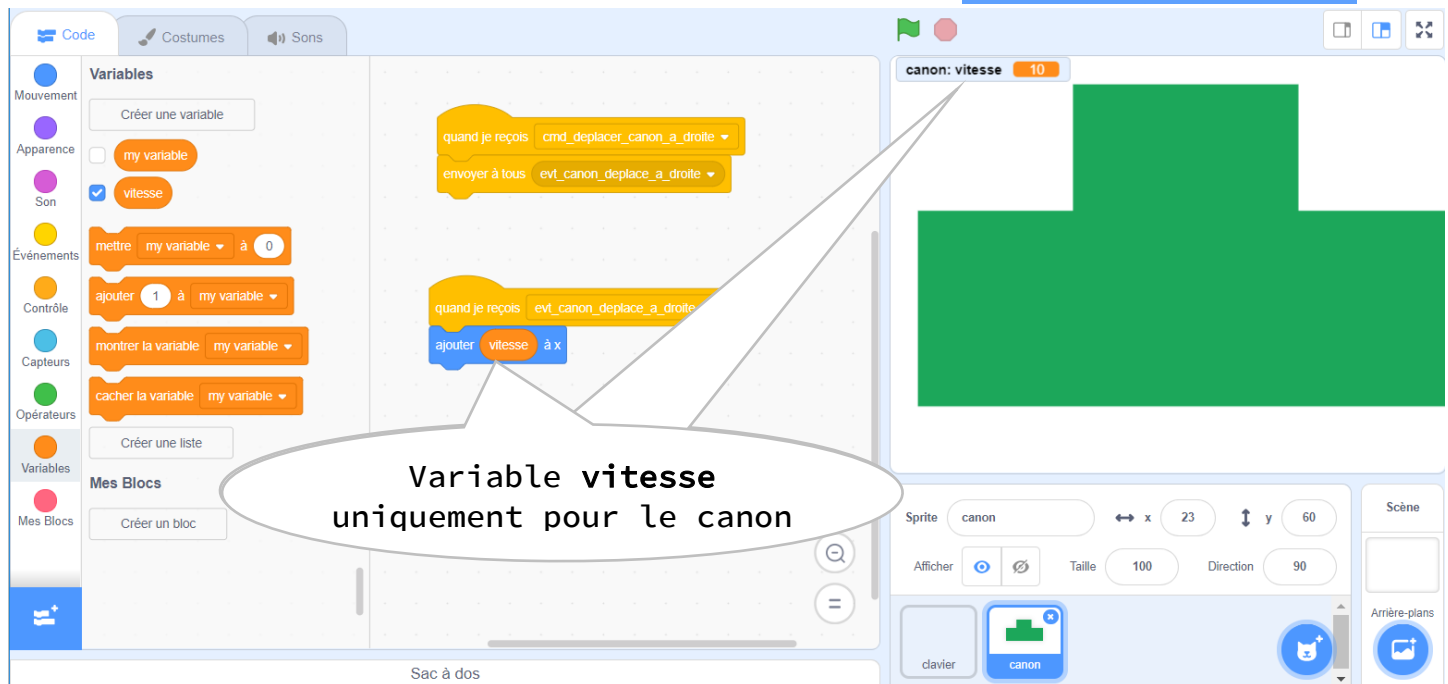


Possibilité de paramétrer via un variable

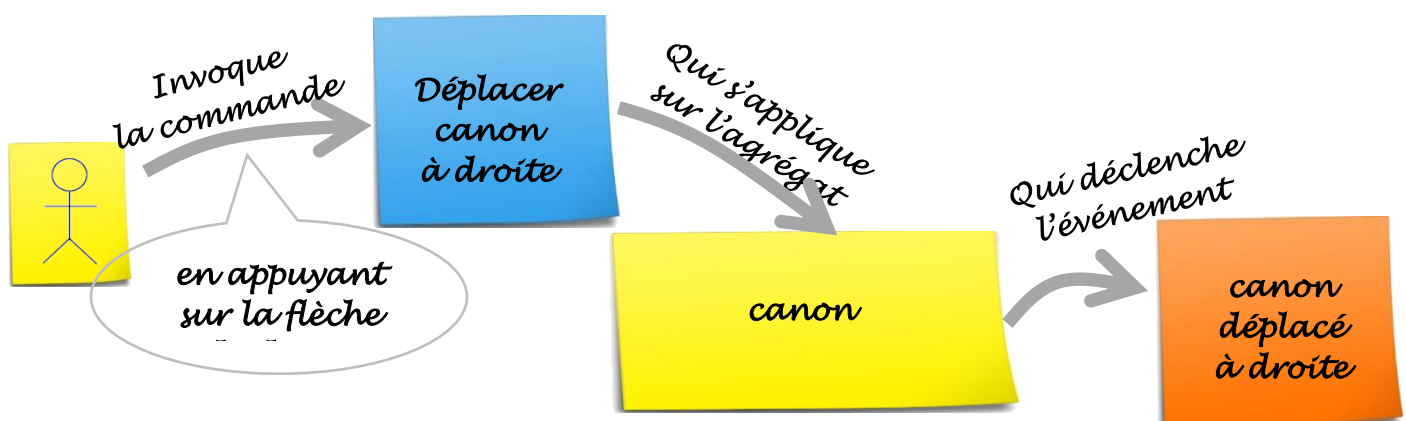
Depuis le **Menu**



- **créer une variable** (uniquement pour ce sprite)
- ... puis l'utiliser (en n'oubliant pas de lui donner une valeur)



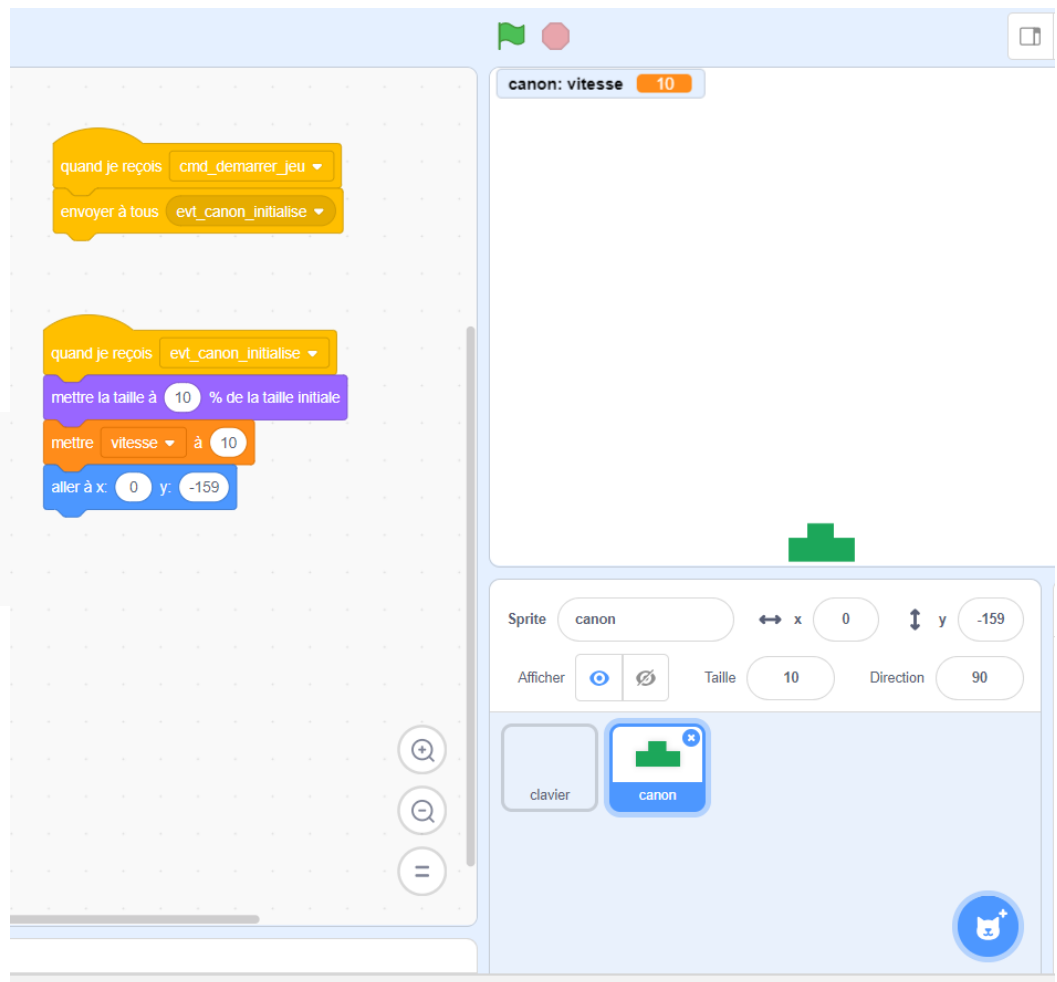
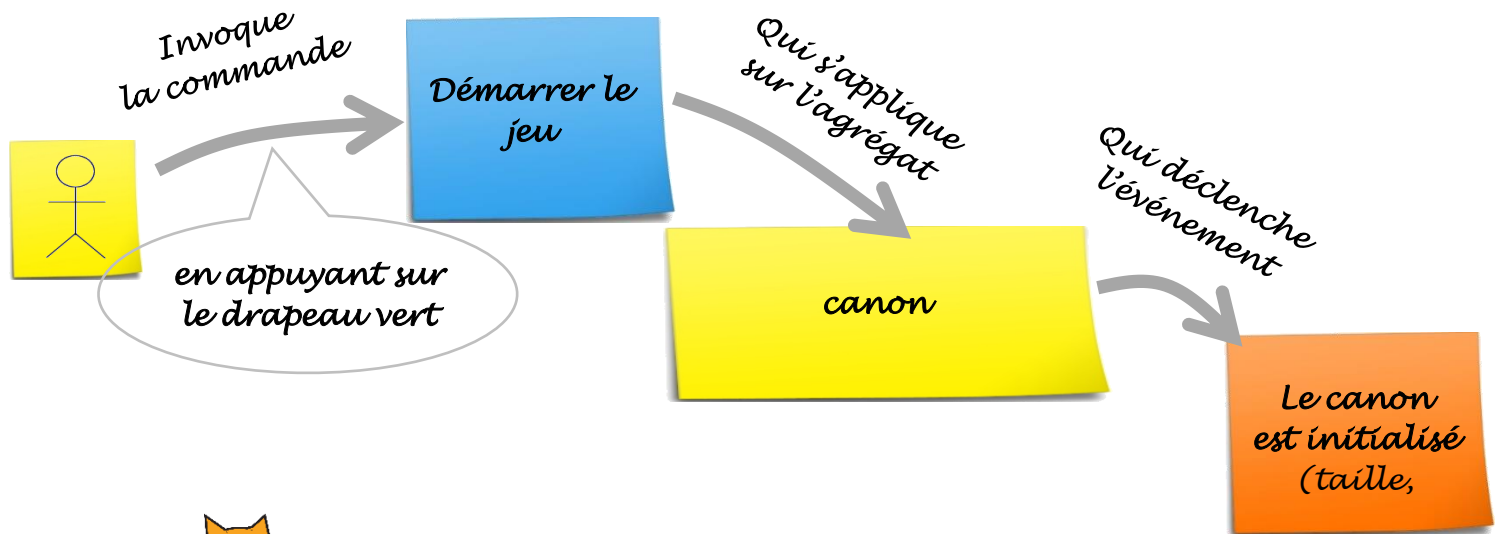
Vous venez d'implémenter ...



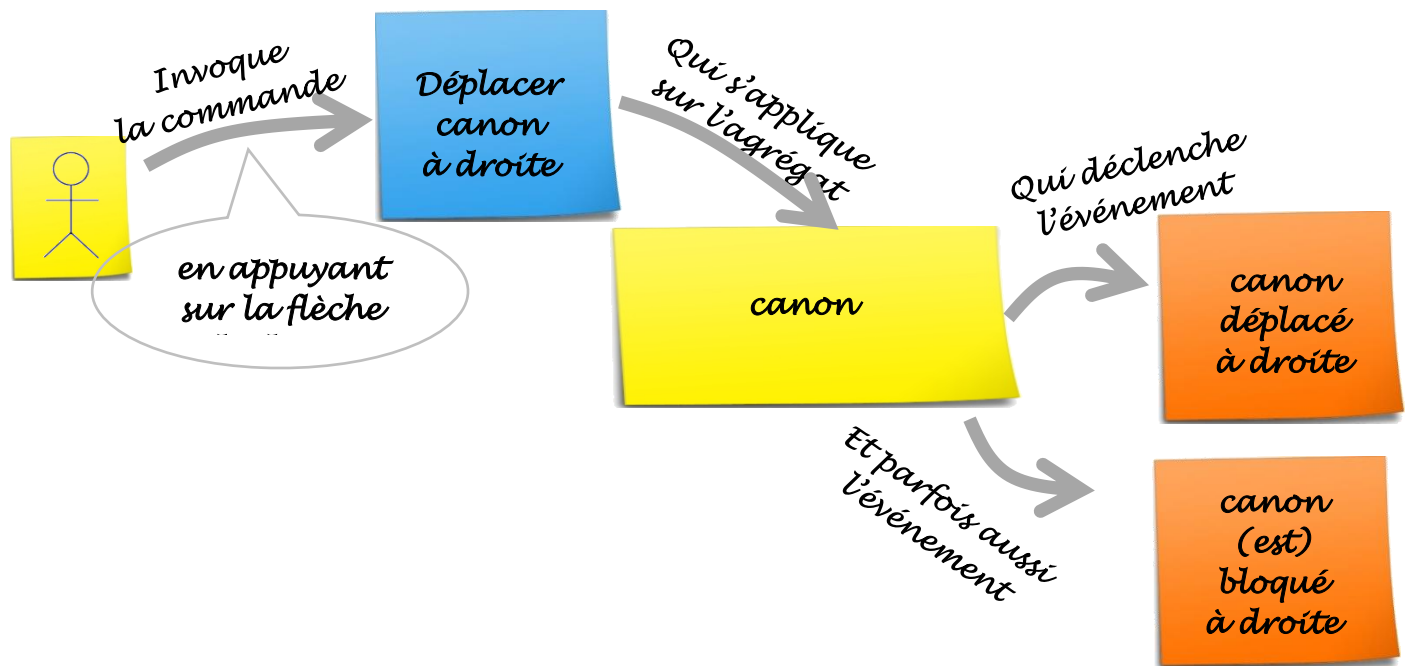
**Est-ce que votre canon peut sortir de l'écran de jeu ?
Comment traiter le cas où le canon est bloqué sur la droite ?**

**... Mais avant cela, peut-être est-il nécessaire
de donner une taille raisonnable au canon 😊**

Avez-vous pensé au démarrage du jeu a bien initialiser le canon (taille, position, vitesse...) ?



Lorsque le canon doit être bloqué à droite (Y avez-vous pensé ?)



Retrouvez ce bout de code dans le projet de démarrage : **starting_ES.sb3**
(Fichier -> Importer depuis votre ordinateur...)

N'oubliez pas de sauvegarder régulièrement votre travail
(Fichier -> Sauvegarder sur votre ordinateur...)