

# Programmer avec Scratch

Par Joel Sandé


# Semaine 1

- S'inscrire à Scratch.
- Se familiariser avec l'interface.
- Atelier (4 Exercices)
  - Manipulation du Lutin avec la souris Scappy
  - Cassy Dance 1 et 2
  - Birthday Girt Card
  - L' aquarium      [Scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)


# Déroulement de l'atelier


- 1) **Algorithme** : On réfléchit ensemble pour comprendre le défit.
- 2) **Réflexion solo** : Je vous laisse penser 15-20 minutes en affichant mon code à l'écran. Je passe voir chacun entre vous.
- 3) **On corrige ensemble.**
- On passe au suivant.


# S'inscrire à Scratch


 [Créer](#) [Explorer](#) [Astuces](#) [À propos](#)  [Rejoindre Scratch](#) [Se connecter](#)

Crée des histoires, des jeux et des animations  
Partage ton contenu avec d'autres personnes dans le monde entier

 [ESSAIE LE](#)

 [VOIR DES EXEMP](#)


 [REJOINS SCRATCH](#)  
c'est gratuit

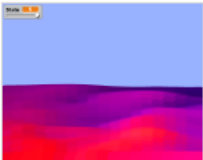



Une communauté d'apprentissage créatif avec **37 032 072** projets partagés


[A PROPOS SCRATCH](#) | [POUR LES EDUCATEURS](#) | [POUR LES PARENTS](#)


### Projets Sélectionnés

  
[Attack of the Lava Spi](#)  
ForbiddenShrew

  
[Liquids](#)  
Ctrl-Alt-Llama

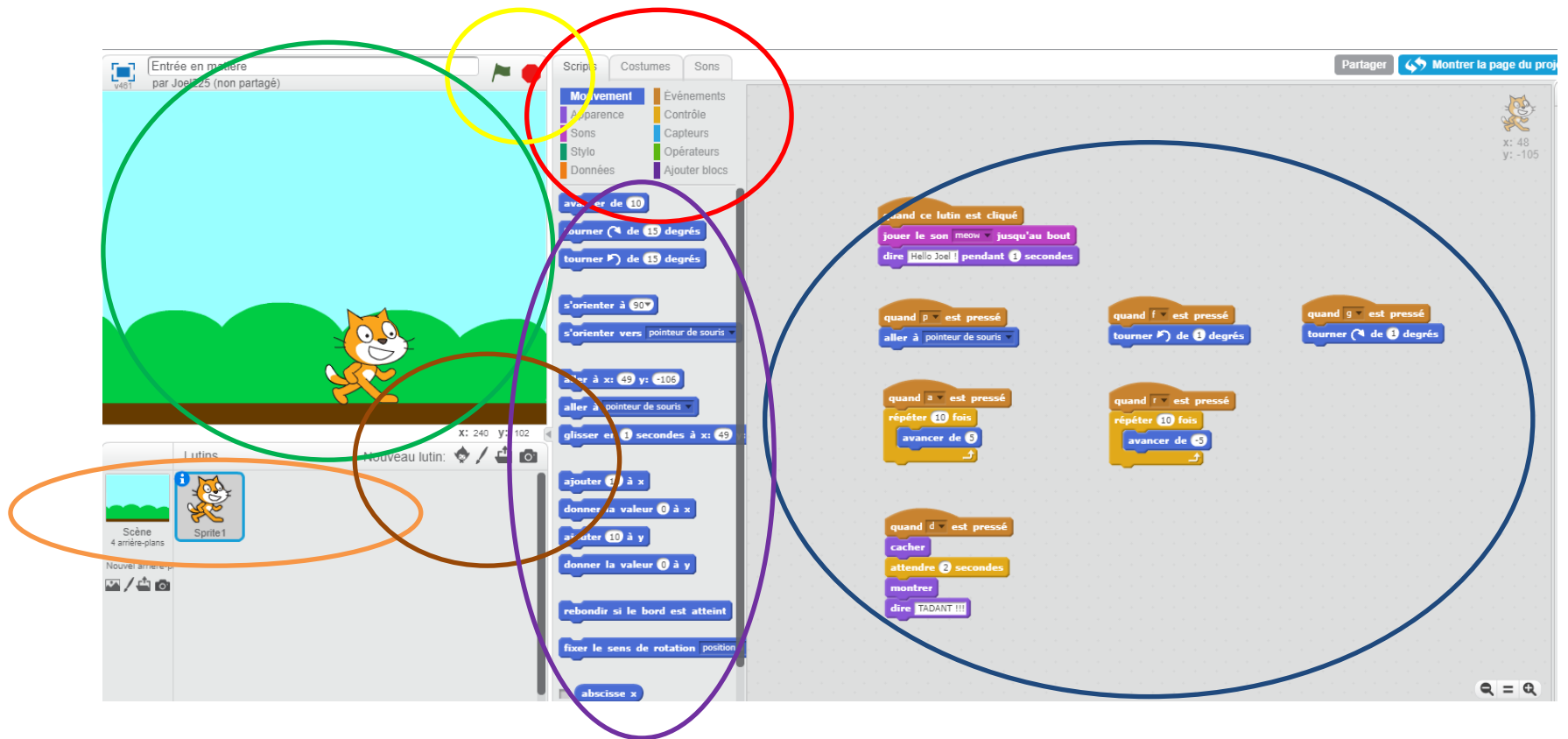
  
[Connect Hex](#)  
stickfiregames

  
[Love Like You ♥ \(Pian](#)  
ArtsyErica

  
[Engulf - a puzzle game](#)  
heidlaw

[www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)

# Se familiariser avec l'interface



# La souris Scrappy

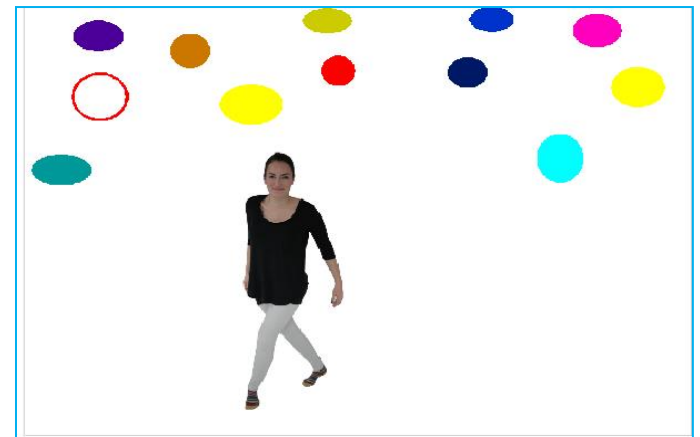
Nous apprendrons à :

- Déplacer notre lutin tout en le faisant interagir avec l'action de l'utilisateur.
- C'est l'un des tucs les plus faciles que vous pourriez faire sur Scratch.



# Cassy dance 1 et 2

- Nous apprendrons à :
  - Insérer une image d'arrière-plan.
  - Ajouter de la musique qui va avec la dance de Cassy.
  - C'est l'un des coool que vous pourriez faire sur Scratch, entant que débutants



# Birthday Gift Card

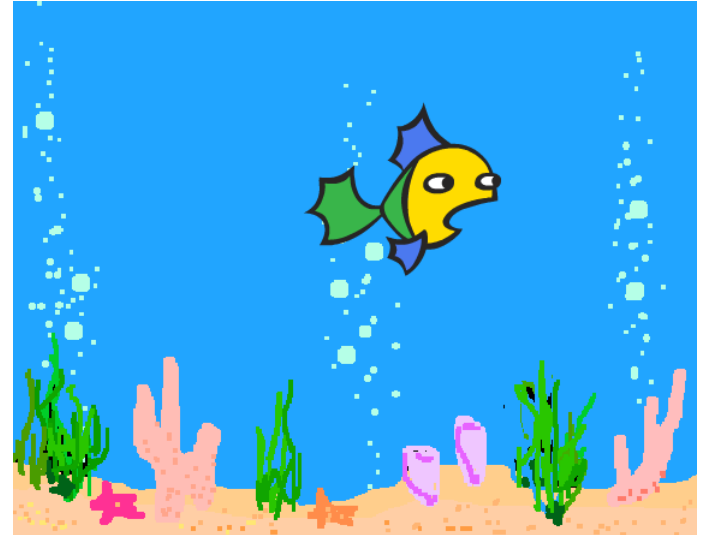
- Nous apprendrons à :
  - Synchroniser tout ce que nous avons appris jusque là pour produire une carte cadeau.
  - Papa sera content de voir l'exécution de ce code 😊





# L' Aquarium

- Un exercice de synthese à laquelle vous pouvez ajouter des variables:
  - Un poisson qui va et vient paisiblement dans son aquarium



La semaine prochaine  
nous entamerons les évènements