

TP : Comment utiliser SCRATCH.

Vous trouverez des détails et des exemples dans votre livre page 17 (et suivantes).

Passe en mode plein écran

Choisis la langue

Onolet Scripts : Combiner les instructions pour créer un programme.

Menus contenant des instructions que l'on peut associer à un lutin pour former un **script**.

Onolet Costumes : dessiner, importer ou modifier les images pour créer un lutin.

Onolet Sons : enregistrer ou importer des sons pour les associer à un lutin.

Scène : Regarde ce que tu as créé.

Drapeau vert : pour lancer l'animation, **Disque rouge :** pour arrêter.

Clique et fais glisser les instructions dans cette zone appelée **la zone des scripts**.

Zone de création et de gestion des lutins et des arrière-plans

Entre ce programme dans Scratch et exécute-le afin de vérifier qu'il produit bien le résultat attendu.

Note : / 5

Scripts Costumes Sons

Mouvement Événements

Apparence Contrôle

Sons Capteurs

Stylo Opérateurs

Données Ajouter blocs

effacer tout

estampiller

style en position d'écriture

relever le stylo

mettre la couleur du stylo à

ajouter 10 à la couleur du stylo

mettre la couleur du stylo à 0

ajouter 10 à l'intensité du stylo

mettre l'intensité du stylo à 50

ajouter 1 à la taille du stylo

mettre la taille du stylo à 1

quand est cliqué

style en position d'écriture

avancer de 80

tourner de 30 degrés

avancer de 80

tourner de 60 degrés

avancer de 80

tourner de 30 degrés

avancer de 80

relever le stylo

aller à x: 113 y: -118

ASTUCE

En cliquant sur le lutin dans la scène, tu peux le déplacer où tu veux.

A toi de choisir un bon point de départ.

Plus tard, on utilisera la commande :

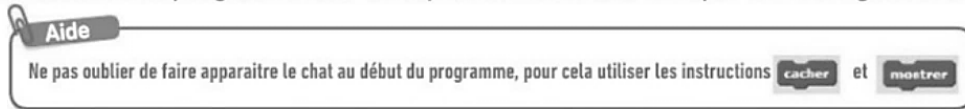
aller à x: 113 y: -118

qui permet d'utiliser les coordonnées du lutin sur la scène (elle s'affichent sous la scène).

4 Jouons à chat caché ! Niveau 1

1. Programmer un algorithme permettant de tracer un rectangle de longueur 100 et de largeur 80, puis enregistrer ce programme.
2. Modifier le programme en faisant dire au chat : « Je vais tracer un rectangle... » avant qu'il ne commence.
3. Améliorer le programme en masquant le chat une fois que le rectangle est tracé.

Note : / 5




Note : / 5

4. Améliorer le programme en traçant chaque côté du rectangle d'une couleur différente.



Note : / 5

Améliorations :

- Remettre le lutin dans sa position d'origine, mettre l'instruction  à la fin de votre script. (ou - 90 si vous voulez qu'il regarde vers la gauche, 0 pour regarder vers le haut et 180 vers le bas).

- Pour éviter les instructions identiques, on peut faire une boucle « répéter » dans le menu « Contrôle ».

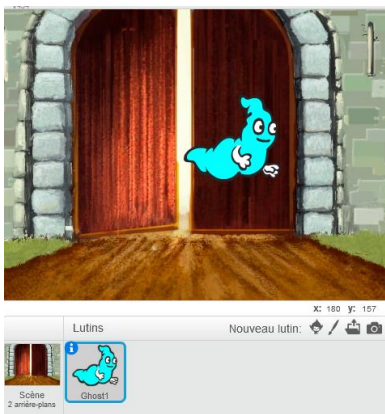
Ici, on répètera 2 fois les 4 premières instructions.



Le Fantôme :

Le but de cette animation est de contrôler les déplacement du fantôme avec les 4 flèches de direction, tout en changeant le costume du fantôme.

Captures d'écran, pour vous aider :



Améliorations :

- Orienter le fantôme en fonction du sens de son déplacement.
- Mettre un son quand le fantôme se déplace.
- Changer le costume du fantôme pour chaque sens de déplacement ...