

### Scène

- ▶ Lorsqu'un programme est réalisé, il s'exécute sur la scène.
- ▶ Le personnage que l'on utilise sur la scène est un lutin : ici, c'est le chat de Scratch.
- ▶ Le drapeau vert lance le programme, l'icône rouge l'arrête.

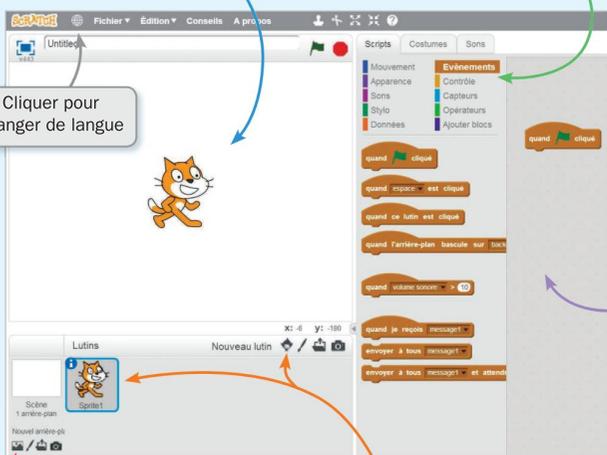
### Scripts

- C'est la boîte à outils de Scratch. Il y a neuf catégories de blocs :
- les blocs de **mouvement** ;
  - les blocs d'**apparence** ;
  - les blocs de **son**, etc.

### Zone de script

- ▶ La fenêtre de droite est la fenêtre dans laquelle on construit le programme : c'est la zone de script.
- ▶ Pour construire un programme, il faut sélectionner une catégorie de blocs (ici **Événements**)
- ▶ Faire glisser avec la souris le bloc dont on a besoin dans la zone de script.
- ▶ Ici, le bloc sélectionné est : Ce bloc permet de démarrer un programme.
- ▶ Les blocs définissent les actions du programme, ils s'emboîtent grâce aux embouts.

Cliquer pour changer de langue



### Arrière-plan

- ▶ Pour choisir un arrière-plan de la scène, cliquer sur

### Lutins

- ▶ Pour choisir un nouveau lutin ou ajouter un lutin, cliquer sur

### Menu mouvement

- ➔ Avancer (ici de 10 pixels).
- ➔ Tourner son lutin dans le sens de la flèche.
- ➔ Se rendre à une position précise sur la scène. Cette position s'affiche en bas à droite de la scène.
- ➔ Effectuer un mouvement en glissant en un temps donné.
- ➔ Orienter son lutin.

### Menu apparence

- ➔ Faire parler le lutin dans une bulle.
- ➔ Changer l'apparence du lutin.

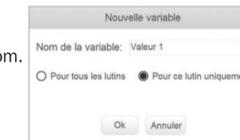
### Menu stylo

- ➔ Effacer les écritures sur la scène (souvent utile au début).
- ➔ Commencer à écrire.
- ➔ Arrêter d'écrire.
- ➔ Choisir la couleur du stylo (cliquer sur la couleur).

### Menu données

Quand le lutin pose une question, l'utilisateur du programme répond. Cette réponse doit être enregistrée pour pouvoir être utilisée par la suite.

Pour cela, il faut cliquer sur et lui donner un nom.



- ▶ Quand la variable est créée, on peut faire glisser le bloc et utiliser la variable. Ici, le programme pose une question et attend une réponse.
- ▶ La réponse de l'utilisateur à la question est enregistrée dans « Valeur 1 ».

### Menu contrôle

- ➔ Répéter une série d'actions plusieurs fois ou indéfiniment.
- 
- ➔ Attendre avant d'exécuter le bloc suivant.

### Menu capteurs

- ➔ Poser une question et attendre une réponse.
- ➔ Utiliser la réponse à la question dans le programme.

### Menus opérateurs

- ➔ Effectuer une opération.

## FAIS UN TEST !

- ➔ Pour démarrer le programme, il faut cliquer sur le drapeau vert.
- ➔ Pour écrire, il faut positionner le stylo.
- ➔ Le lutin avance de 100 pixels.
- ➔ À la fin du déplacement, le lutin dit : « Bonjour ! ».

