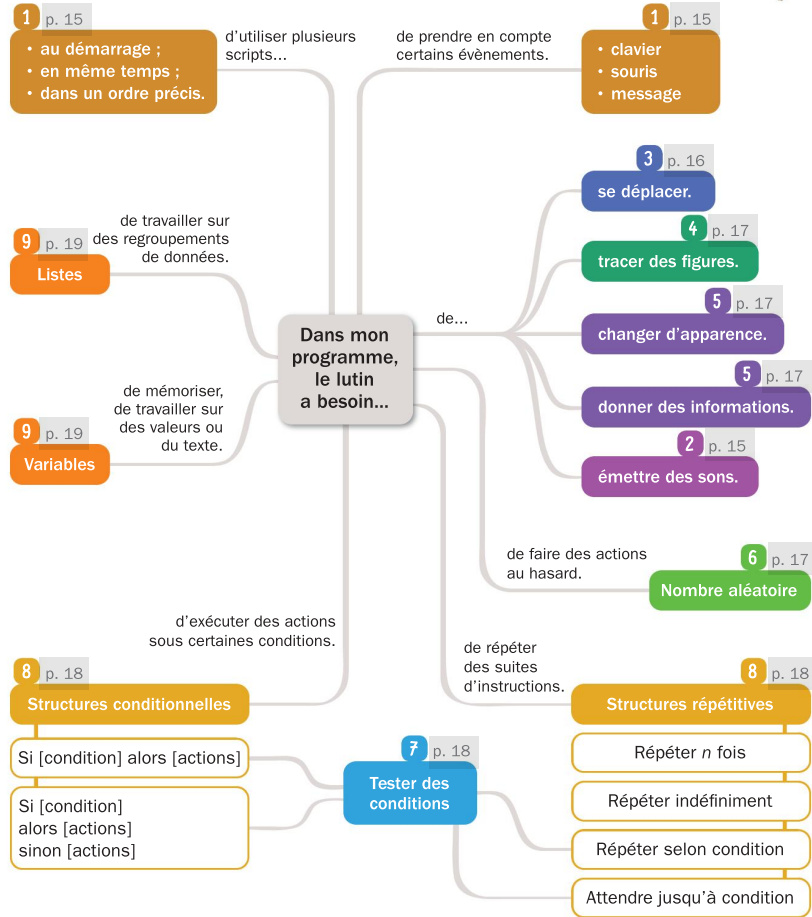


Avant d'écrire un programme, il est important d'identifier les blocs dont tu vas avoir besoin.



**LES TROIS RÈGLES DE L'APPRENTI PROGRAMMEUR**

- 1 Penser, **analyser**, avant de programmer.
- 2 Faire preuve de curiosité : **explorer** toutes les instructions disponibles.
- 3 Programmer, **tester**, recommencer : il n'y a aucun risque !

**1 Menu « Évènements »**

Un **script** est un programme (c'est-à-dire une suite de blocs) qui définit les actions d'un lutin. Un lutin peut avoir plusieurs scripts ; chaque script peut être démarré de différentes manières.

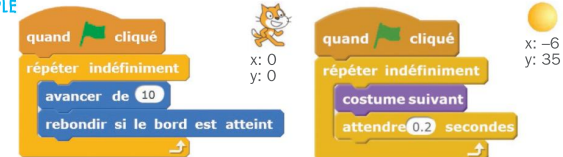
**a. Démarrer un script**

- Le bloc **quand cliqué** permet de démarrer le script en cliquant sur le drapeau vert.
- Le bloc **quand espace est cliqué** permet de démarrer le script quand la touche indiquée (ici, la barre d'espace) est pressée.
- Le bloc **quand ce lutin est cliqué** permet de démarrer le script en cliquant sur le lutin.

**b. Démarrer plusieurs scripts en parallèle**

Les différents lutins peuvent exécuter leur script de façon indépendante.

EXEMPLE



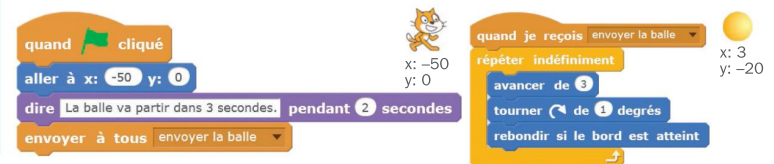
Remarque : Le bloc **attendre 0.2 secondes** (du menu « Contrôle ») permet de faire une pause dans l'exécution d'un script et de visualiser ainsi les différentes étapes. Ici, la durée de pause est 0,2 s.



**c. Enchaîner des scripts**

Si on souhaite qu'un autre lutin commence une action à un moment précis de l'exécution, on utilise les blocs **envoyer à tous message1** et **quand je reçois message1**.

EXEMPLE



**2 Menu « Sons »**

- Le bloc **jouer le son miaou** permet de jouer une musique enregistrée.
- Après avoir sélectionné l'instrument avec le bloc **choisir l'instrument n° 1**, le bloc **jouer la note 60 pendant 0.5 temps** permet de jouer une note pendant la durée indiquée.