

Défi: la marche de l'ours

Se connecter

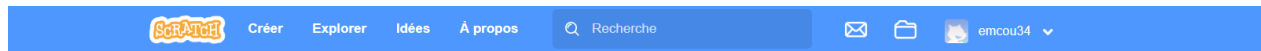
Aller sur scratch.mit.edu

Si ce n'est pas déjà fait, se créer un compte (**Rejoindre Scratch**, en haut à droite)

Rejoindre Scratch Se connecter

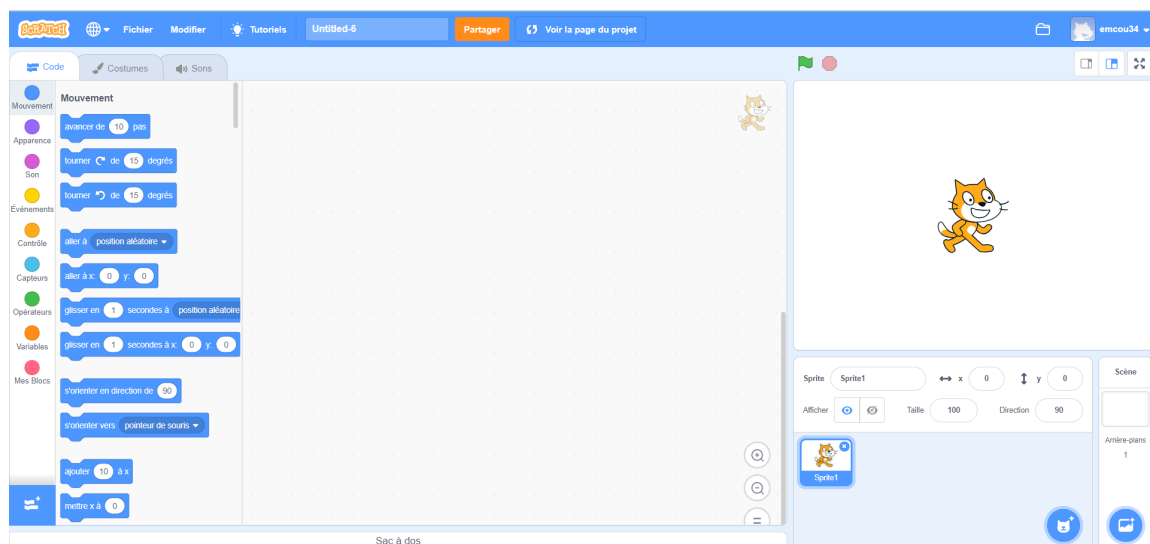
Commencer la création :

Cliquer sur Créer sur la barre d'outils qui apparaît dans le haut de votre écran



Vous arrivez sur cette interface : vous retrouver, de gauche à droite

La section des blocs, la zone de programmation, la scène (haut à droite), la zone sprite et arrière-plan (en bas à gauche).

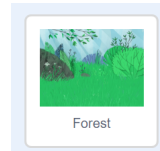


Changer l'arrière-plan

- ❑ Cliquer sur l'icône *Choisir un arrière-plan* en bas à droite de l'écran



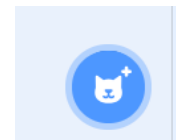
Sélectionner l'arrière-plan «Forest»



L'arrière-plan de la scène se modifiera automatiquement

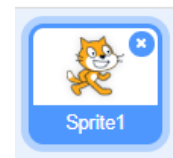
Changer de Sprite

- ❑ Cliquer sur l'icône *Choisir un Sprite* en bas à droite de l'écran
Sélectionner «Bear-walking»

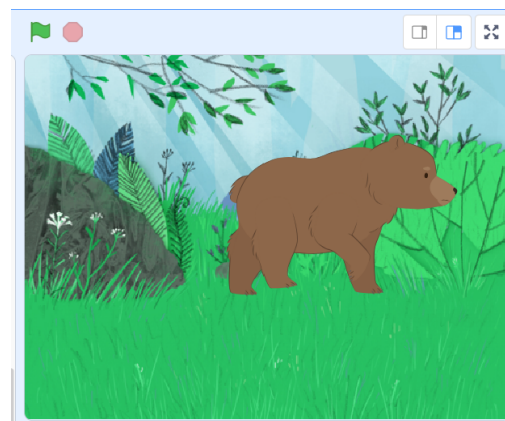


Pour faciliter le repérage, vous pouvez cliquer sur l'onglet animal.

- ❑ Supprimer le Sprite1 (chat orange) en le sélectionnant, puis en cliquant sur le «x» en haut à droite de son onglet



Votre scène devrait ressembler à ceci:



Ajout de blocs

- ❑ Dans la section **Événement**, sélectionner le bloc : *quand le drapeau vert est cliqué* et faites-le glisser dans la zone de programmation.

- ❑ Dans la section **Contrôle**, sélectionner le bloc : *Répéter indéfiniment* et faites-le glisser sous le bloc événement que vous venez d'insérer.

L'ajout de ce bloc vous permet de créer une boucle qui se répétera indéfiniment. Les prochains blocs seront insérés à l'intérieur de celui-ci.

- ❑ Dans la section **Apparence**, sélectionner le bloc : *costume suivant* et faites-le glisser à l'intérieur du bloc **Contrôle**

L'ajout de ce bloc permet à notre Sprite Ours de changer d'apparence.

- ❑ Dans la section **Mouvement**, sélectionner le bloc *avancer de 10 pas* et faites-le glisser sous le bloc *costume suivant*

L'ajout de ce bloc permet de donner l'illusion que le Sprite «ours» se déplace dans la scène.

- ❑ Dans la section **Contrôle**, sélectionner le bloc *attendre 1 seconde* et faites-le glisser sous le bloc *avancer de 10 pas*.

Changer la valeur inscrite pour 0.1

Ce bloc permet que le programme d'attendre entre l'exécution des prochains blocs

- ❑ Dans la section **Mouvement**, sélectionner le bloc *avancer de 10 pas* et faites-le glisser sous le bloc *costume suivant*

Changer la valeur inscrite pour -10



Vous pouvez cliquer sur le Drapeau vert en haut à gauche de la scène pour exécuter votre programme.

BRAVO!!!! Vous venez de faire marcher un ours. :)

Vous pouvez vous amuser à modifier un peu votre programme:

Par exemple, qu'est-ce qui arrive lorsque vous supprimez le bloc **Mouvement** : *avancer de -10 pas*

**Pour supprimer un bloc, on doit le sortir de la boucle en le sélectionner et le faisant glisser ailleurs dans l'écran de programmation. Par la suite, à l'aide du clic droit de la souris, on sélectionne supprimer ce bloc.*

Apparence de la séquence de blocs

