Club Scratch : tutoriel N°1

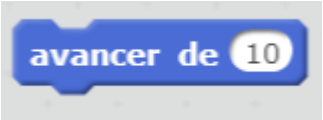
Déplacement des lutins.

Il faut cliquer sur les scripts mouvements qui affichent les blocs bleus.

Pour démarrer l'animation, il faut choisir un bloc dans événement, un bloc marron. J'ai choisi le bloc : Quand drapeau vert est cliqué.

Tu peux aussi choisir Quand Espace est cliqué pour démarrer ton animation.

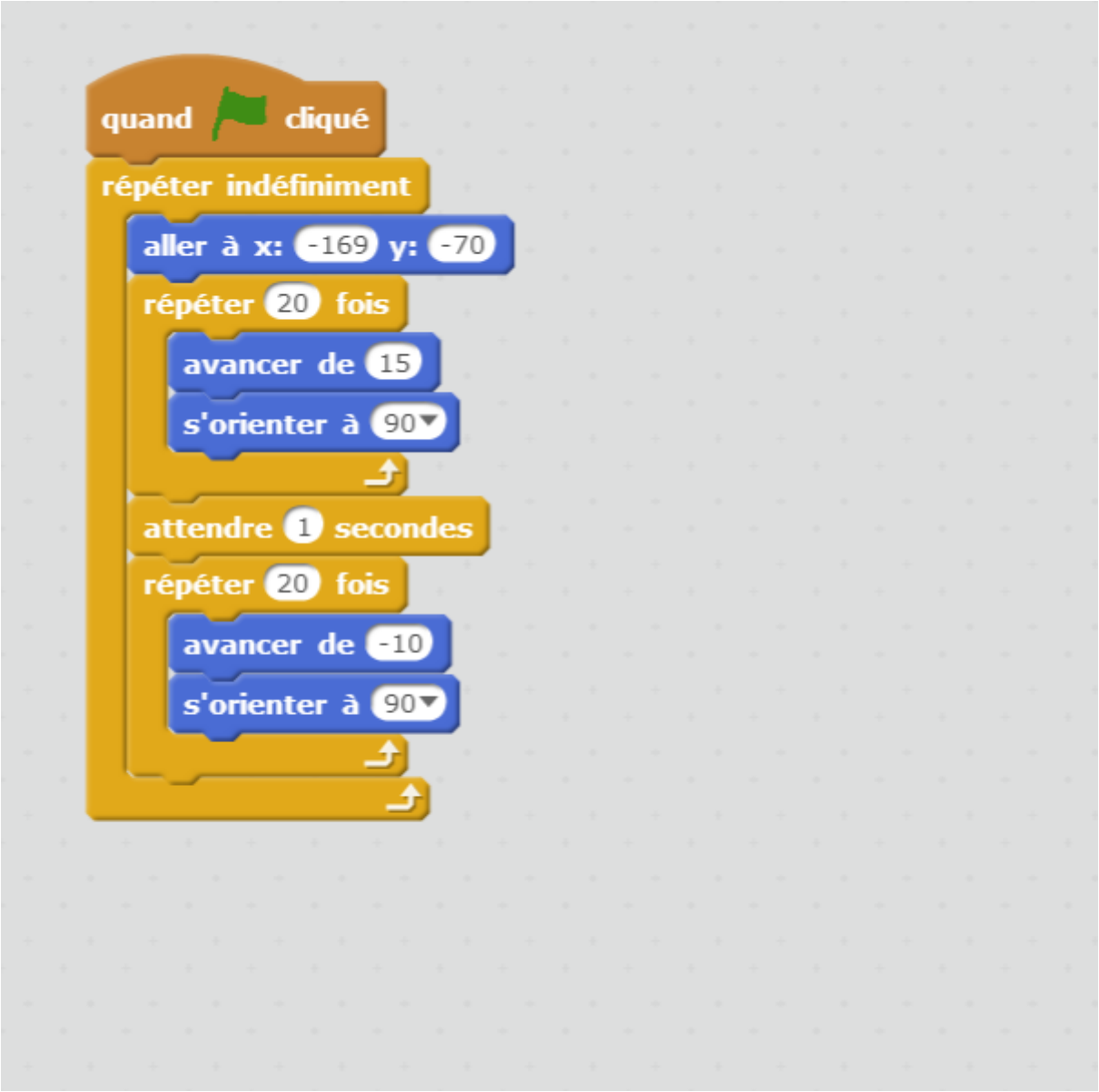
Pour faire bouger ton personnage, utilise les blocs mouvement. Commence par avancer de 10 pas. Tu peux modifier le chiffre en double-cliquant à l'intérieur de la bulle blanche qui indique la valeur.



Pour indiquer la direction, à droite ou à gauche, choisis s'orienter à 90° pour aller à droite ou -90 pour aller à gauche. Pour modifier la valeur, double-clique dans la bulle et ajoute -.

Un premier programme de déplacement : j'ai placé mon lutin à un endroit précis. Il te suffit de cliquer sur ton lutin pour que sa position s'affiche. Ici : le chat est à gauche : -169 pour X et -70 pour Y. Pour le mouvement, je choisis de le faire avancer de 10 et j'ajoute s'orienter à 90. Je place une boucle de répétition. Puis, je stoppe le mouvement : attendre une seconde, et je fais reculer le lutin. Je place une dernière boucle : répéter indéfiniment. En cliquant sur le i bleu dans le carré du lutin, j'ai choisi un style de rotation pour éviter que le lutin tourne sur lui-même.

Voici l'animation publiée sur Scratch.



Le lien vers le projet :

https://scratch.mit.edu/projects/107177556/

Tu peux commencer une animation avec un déplacement de lutin. Tu peux varier les déplacements, la vitesse. Si tu veux éviter que ton lutin touche le bord, ajoute : rebondir si le bord est atteint.

Une autre variante avec des lutins qui ont plusieurs costumes. Pour le lutin Avery : j'ai mis une boucle de répétition du mouvement à l'infini, le bloc de commande : « avancer de 10 » et « rebondir si le bord est atteint ». Résultat : mon lutin fait des allers et des retours sur la plage de l'arrière-plan.

L'animation en ligne sur mon profil :

https://scratch.mit.edu/projects/101978890/

Publie ton animation sur ton profil Scratch pour valider la compétence 1 : déplacement d'un lutin.

BY NC ND

Françoise Grave

Professeur documentaliste

Collège Camille Claudel 59650 Villeneuve d'Ascq