

FICHE MÉTHODE Scratch :

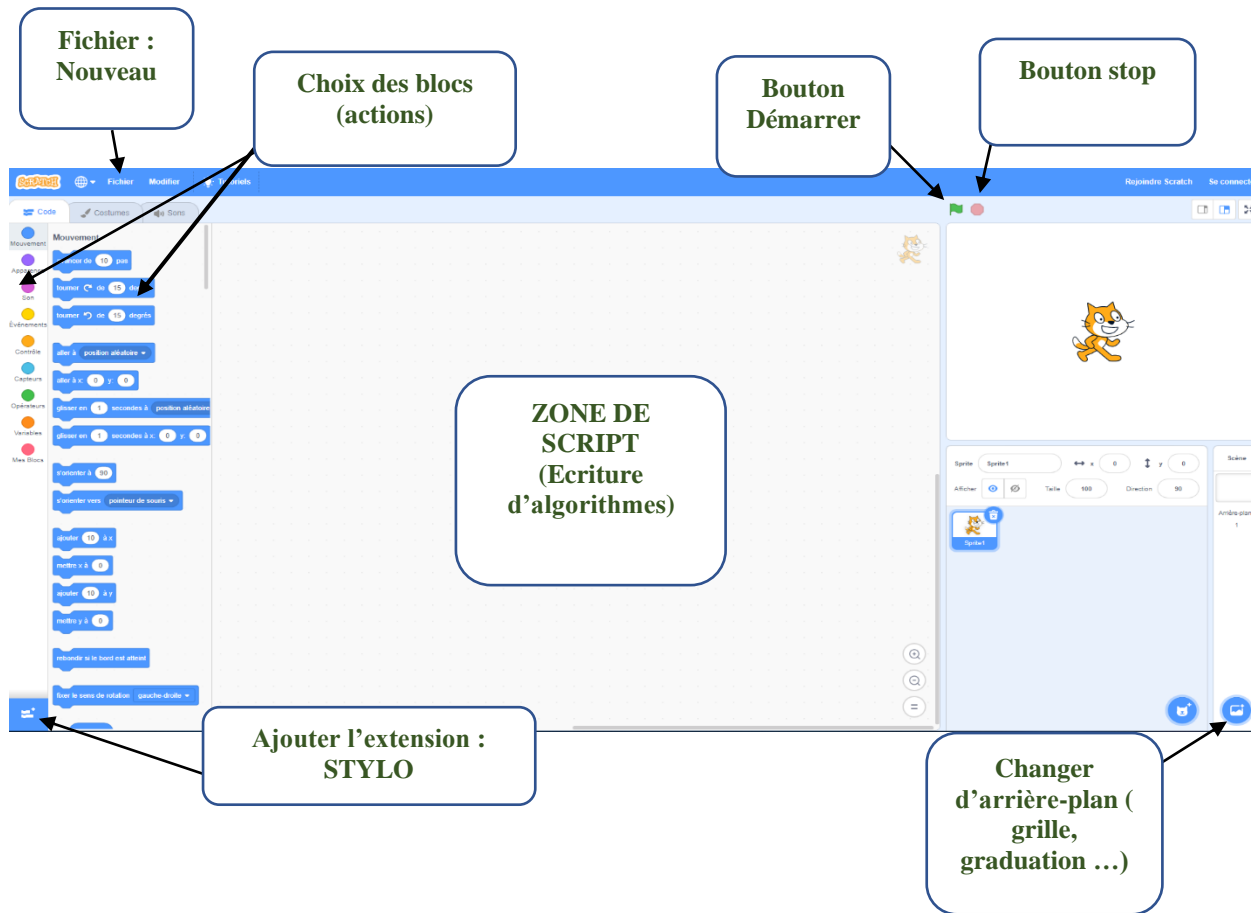
► 1^{ère} partie : Présentation générale

On tape sur la barre de recherche internet : <https://scratch.mit.edu>



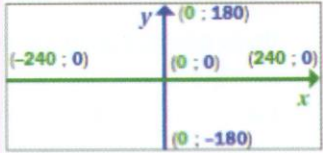
Et on clique sur commencer à créer :

Créer des histoires, des jeux et des animations.
Partager vos projets avec le monde entier.

🌟 Commencer à créer ⚡ Rejoindre

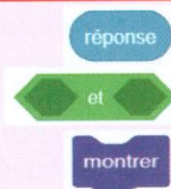


Pour démarrer

<p>Lutin</p> <p>Par défaut, le chat. Choix du costume.</p> 	<p>Langue</p> 	<p>Scène</p> <p>Choix de l'arrière-plan.</p>	<p>Repère</p> 
---	--	---	--

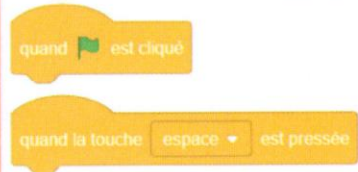
Différents types de blocs

- Les **blocs ovales** représentent des expressions qui peuvent prendre plusieurs valeurs.
- Les **blocs pointus** prennent la valeur vrai ou faux et peuvent être utilisés dans les tests.
- Les **blocs aimantés** représentent des instructions. En les accrochant les uns aux autres, on construit un script.



Initier un script

Événements



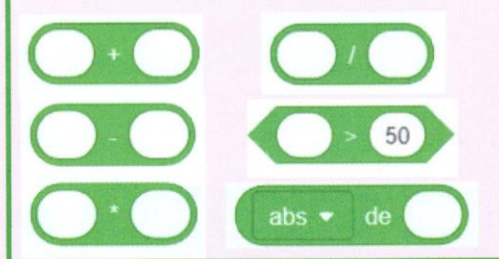
Effectuer des boucles

Contrôle



Effectuer un calcul

Opérateurs

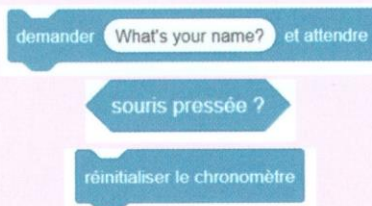


Variables



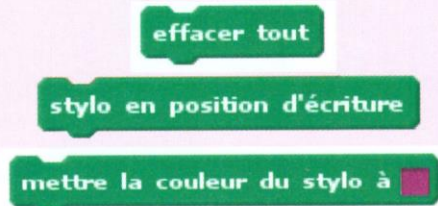
Poser une question

Capteurs



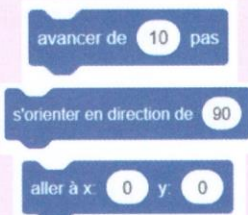
Les actions du lutin

Stylo

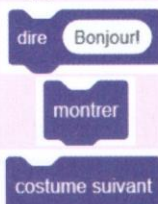


Les actions du lutin

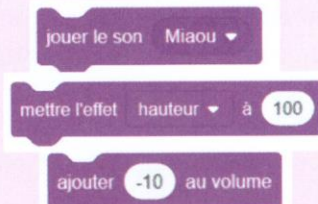
Mouvement




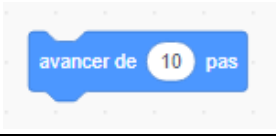

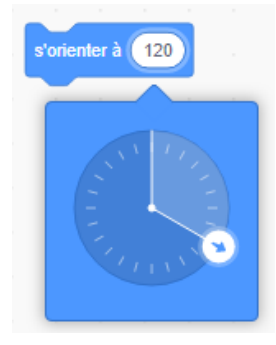

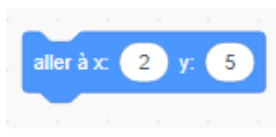
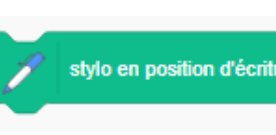
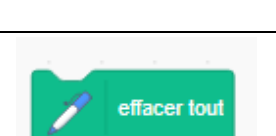
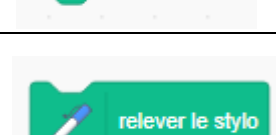
Apparence

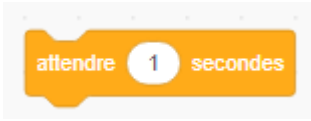



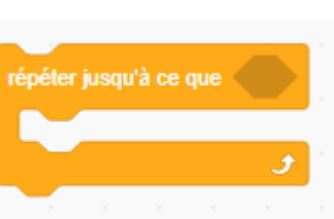



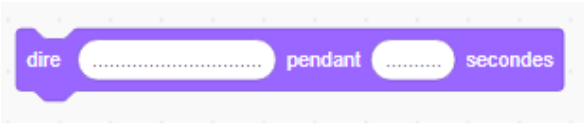
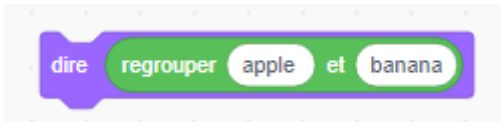



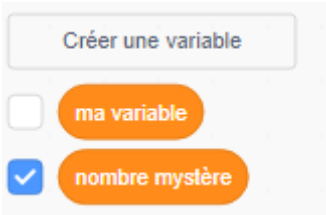
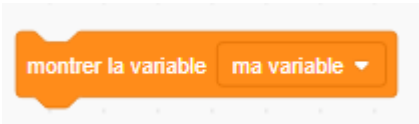
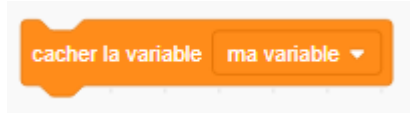
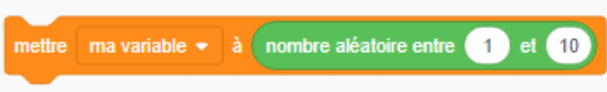
Sons



2^{ème} partie : Répertoire des fonctions sur Scratch

	Fonctions / Blocs	Utilisation :
		Démarrer le programme
Mouvement		Scratch avance de 10, 20, 100 ... pas
		Scratch se tourne vers la droite ou vers la gauche de 15, 20, 90 ... degrés.
		Scratch est orienté à 120° : 
		Scratch se place aux coordonnées demandées.
Ecriture		Scratch trace son chemin
		L'écran redevient blanc, on efface les anciens tracés.
		On lève le stylo pour ne pas tracer de ligne.

	Fonctions / Blocs	Utilisation :
		Scratch fait une pause de 1 seconde (2s ,5s, ...)
BOUCLES		Les actions dans la boucle sont répétées 10 fois. L'ordinateur revient au début de la boucle dès qu'il a fini les actions.
		Scratch suit les instructions de la boucle si et seulement si la condition demandée est respectée. Sinon il passe à la suite sans lire l'intérieur de la boucle.
		Scratch suit les instructions de la 1ere boucle si et seulement si les conditions sont respectées. Sinon il suit les instructions de la 2eme boucle.
		Scratch relit les instructions de la boucle jusqu'à ce que les conditions soient respectées.

	Fonctions / Blocs	Utilisation :
Affichage / Apparence	 	Affiche un message (phrase, nombre,)
	 	Regroupe 2 messages. <u>Ex</u> : un mot et une réponse.
	 	Affiche une question à l'utilisateur et enregistre la réponse dans l'onglet réponse. (Penser à cocher l'onglet réponse pour l'utiliser dans le programme)
VARIABLES		Créer une variable et lui donner un nom. (Penser à cocher l'onglet pour l'utiliser dans le programme)
		Afficher la variable sur l'écran de contrôle
		Cacher la variable sur l'écran de contrôle
		Tirer au hasard un nombre pour la variable entre 1 et 10.