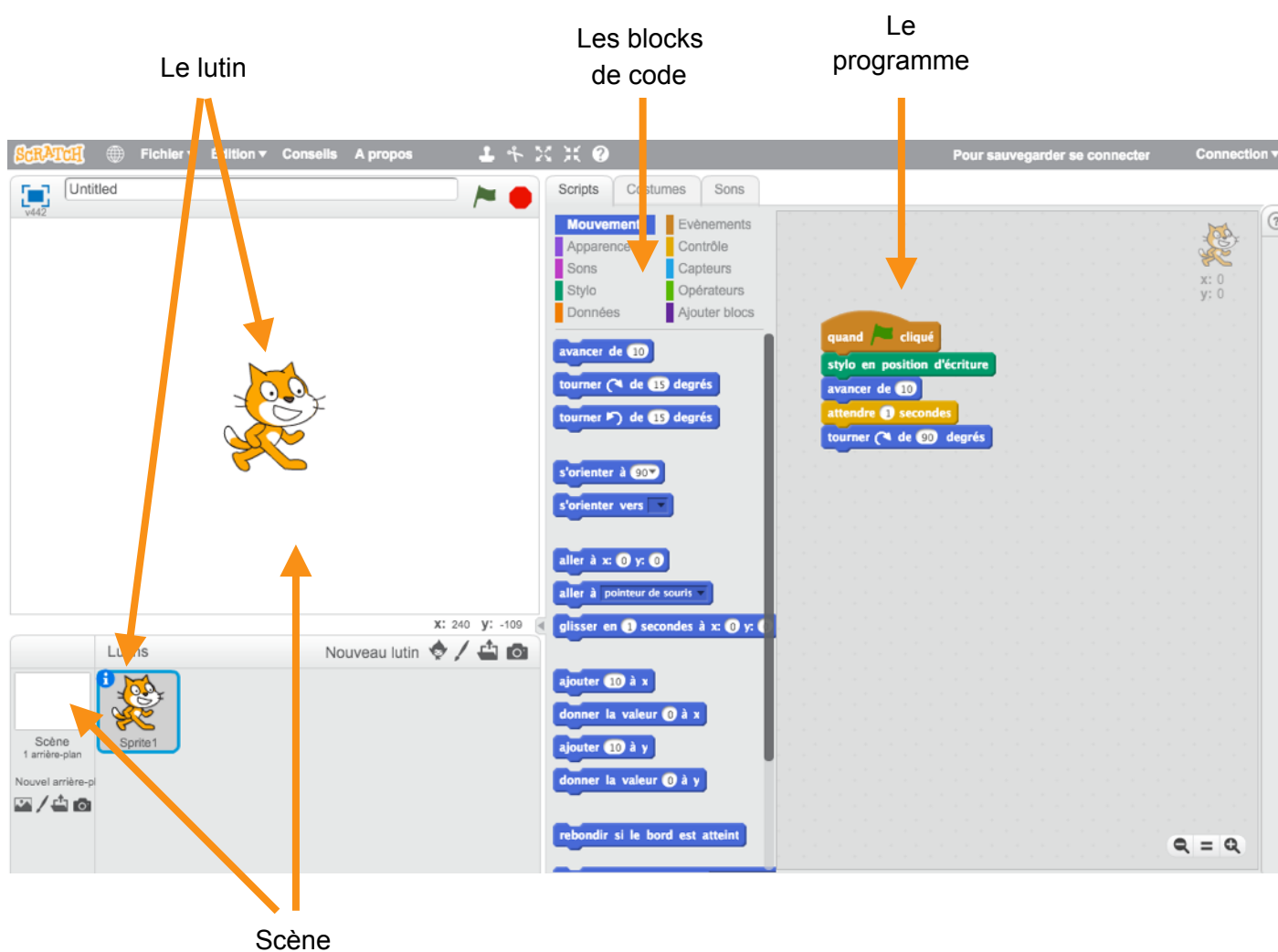




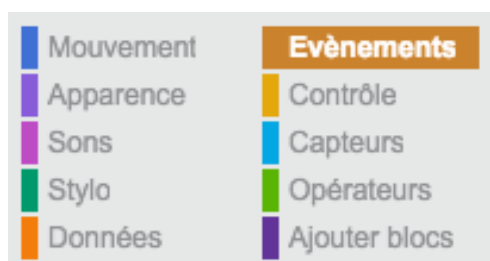
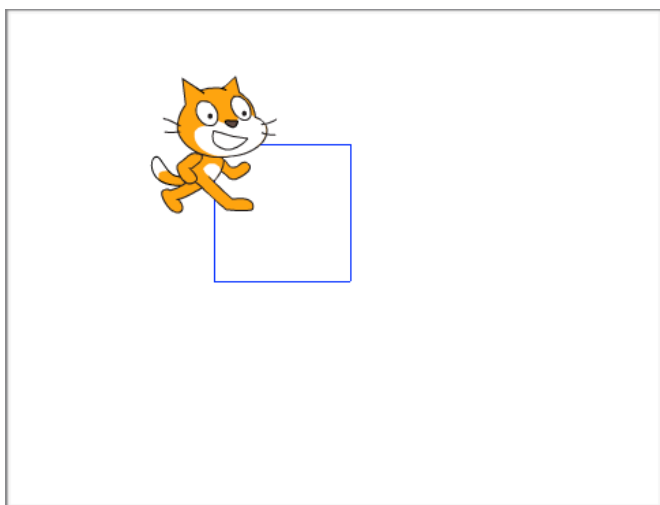
CE QU'IL VOUS FAUT ...

Rien ... enfin presque ...

Un navigateur à l'adresse : <https://scratch.mit.edu/projects/editor/#editor>

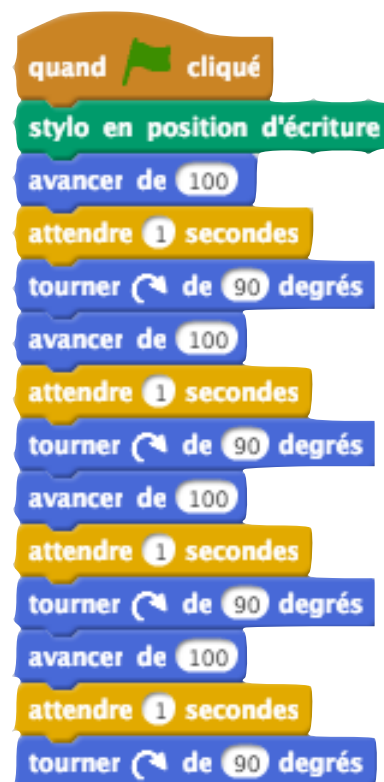


MON 1^{ER} PROGRAMME : SÉQUENCE D'INSTRUCTIONS



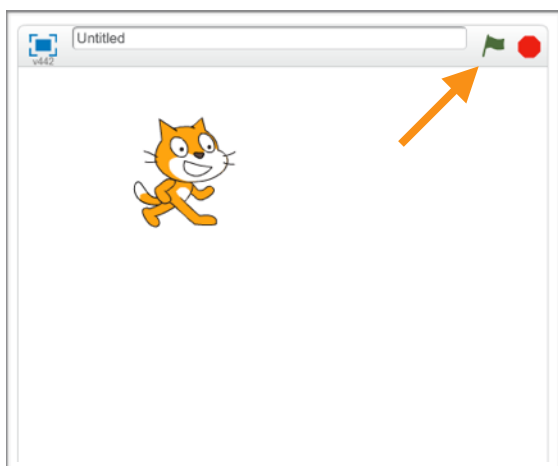
1

Réalisez le programme ci-contre à l'aide des scripts disponibles



2

Puis lancez le programme via le drapeau vert



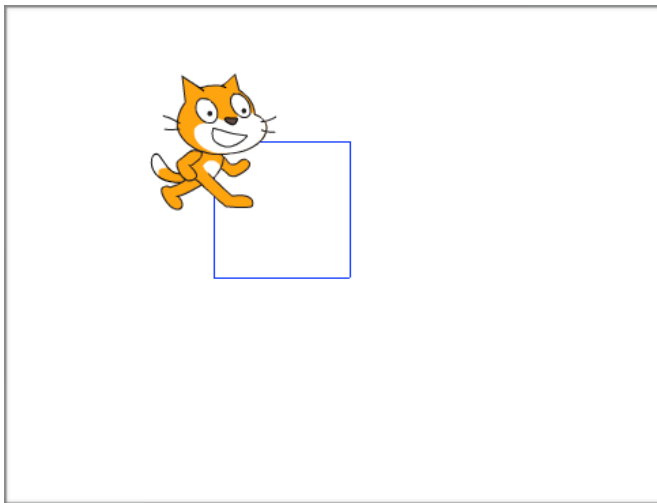
Astuce : Pour aller plus rapidement dans l'écriture il est possible de dupliquer le code :
Clic droit > Dupliquer



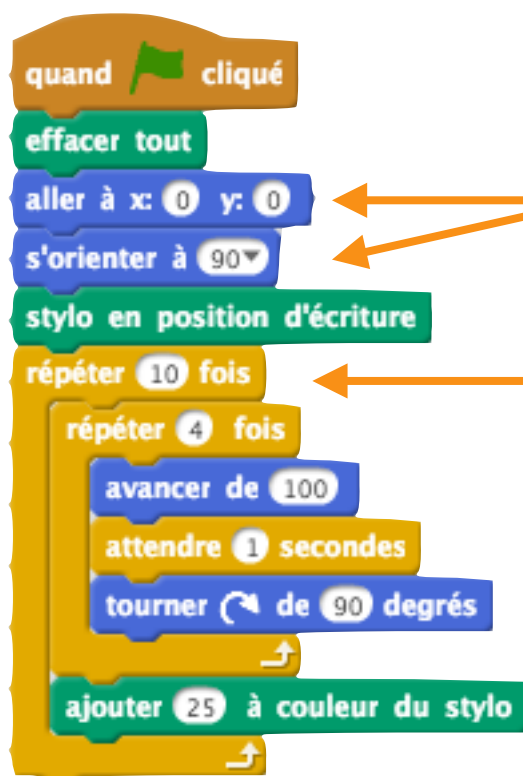
MON 2^{ÈME} PROGRAMME : UNE BOUCLE



On réalise le trait 4 fois à l'aide d'une boucle



MON 3^{ÈME} PROGRAMME : PLUSIEURS BOUCLES IMBRIQUÉES



Permet de positionner le lutin en milieu d'écran et dans le bon sens

Dans cet exemple il s'agit de réaliser 10 carrés identiques mais de couleurs différentes

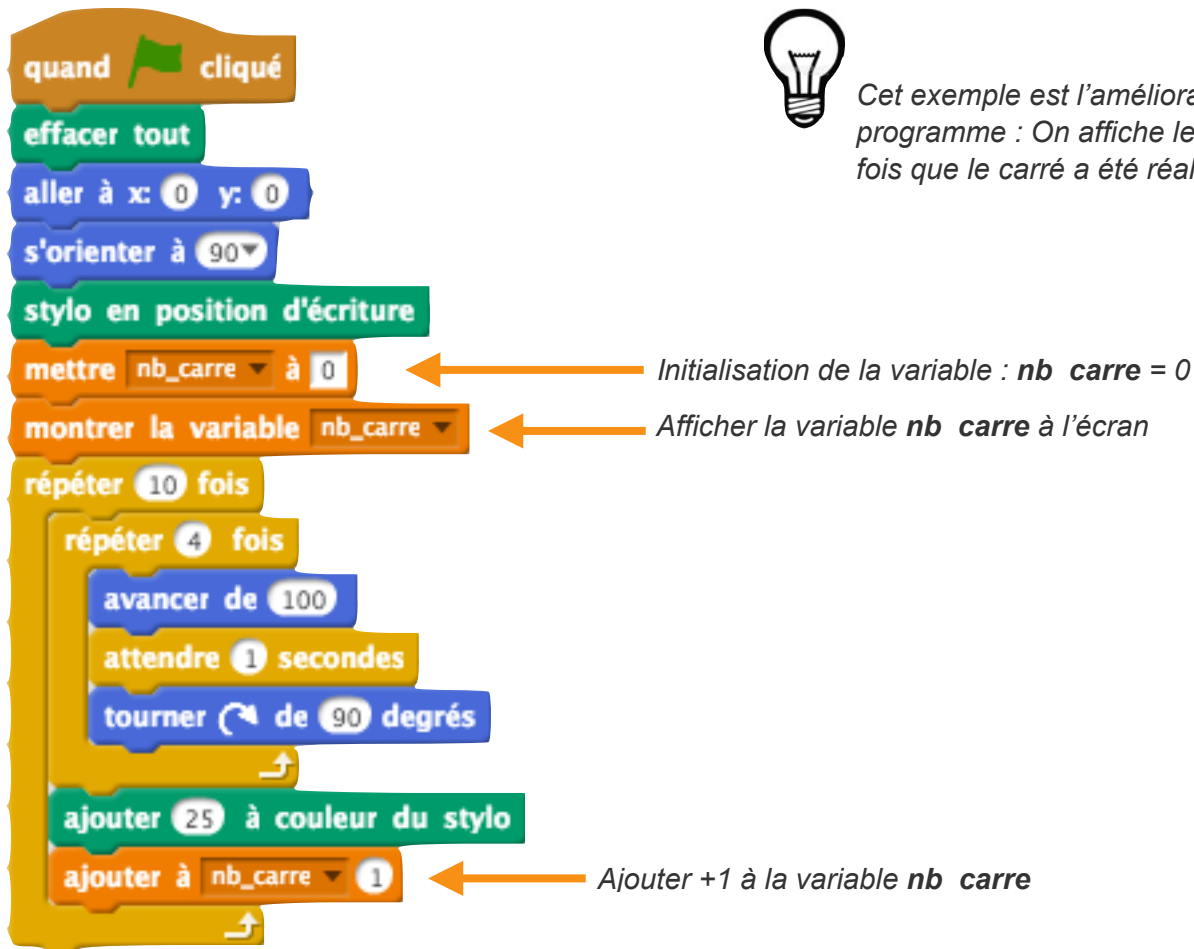


Changement de couleur

MON 4^{ÈME} PROGRAMME : UTILISATION D'UNE VARIABLE

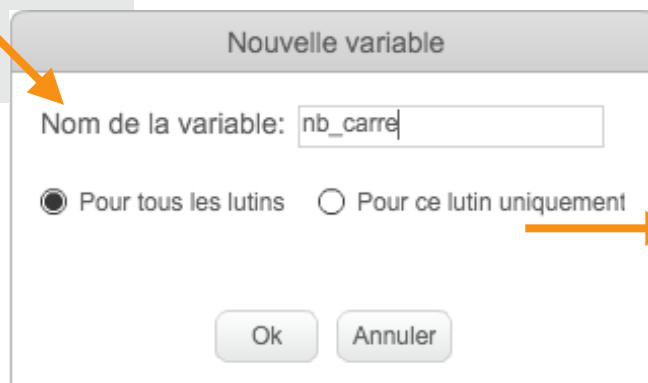


Cet exemple est l'amélioration du 3ème programme : On affiche le nombre de fois que le carré a été réalisé



1

Créer la variable
nb_carre

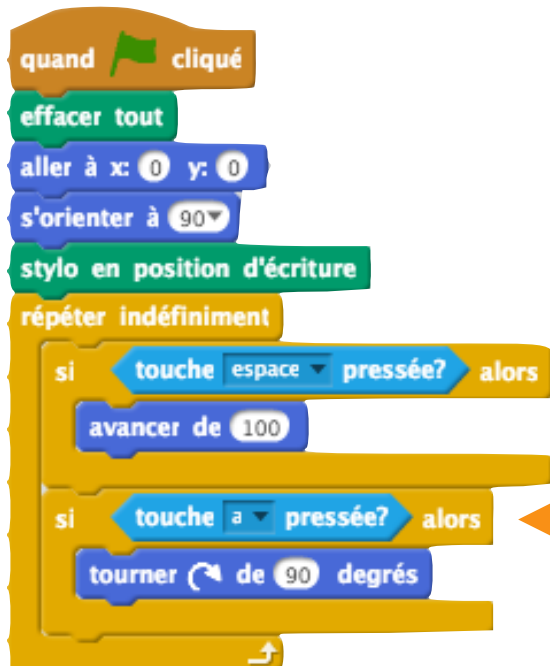


2

Utiliser la variable pour
réaliser le programme



MON DERNIER PROGRAMME : GESTION DES ÉVÈNEMENTS



Cet exemple permet de réaliser le carré manuellement à l'aide du clavier :
Touche « espace » pour les traits, touche « a » pour tourner

← Condition si touche « espace »

← Condition si touche « a »