

PROGRAMMER AVEC SCRATCH®

Les actions du lutin

Mouvement

avancer de 25

s'orienter à 90

aller à x: 15 y: -80

Apparence

dire Bonjour !

montrer

costume suivant

Sons

jouer le son miaou

jouer du tambour 1 pendant 0.25 temps

ajouter -10 au volume

Stylo

effacer tout

stylo en position d'écriture

choisir la couleur pour le stylo

Poser une question

Capteurs

demander Quel nombre as-tu choisi ? et attendre

souris pressée?

réinitialiser le chronomètre

Personnaliser les blocs

Ajouter blocs

définir Nouveau bloc

Contrôle

si alors

sinon

répéter jusqu'à

attendre jusqu'à

Opérateurs

+

<

racine de 9

DIFFÉRENTS TYPES DE BLOCS

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.

Événements

quand cliqué

quand espace est cliqué

Initier un script

Pour démarrer

Lutin

Par défaut, le chat. Choix du costume.



Langue



Scène

Choix de l'arrière-plan.



Repère

