



SCRATCH est un langage de programmation qui te permet de créer facilement tes propres histoires interactives, jeux vidéos, animations, créations musicales et artistiques, etc....



Ce guide te montre comment créer un projet avec SCRATCH.



Pour créer un nouveau projet, va dans **SCRATCH** et clique sur **Créer**.



Si tu as un compte **SCRATCH**, connecte-toi, pour sauvegarder ton projet.

SCRATCH	chier ▼ Édition ▼ Conseils	1 4 X X 0		Sauvegarder maintenant	icecool44
Déplace-toi #3	3 Portoré)		Scripts Costumes Sons	🧳 Montrer	la page du proje
	partage)		Mouvement Evènements Apparence Contrôle Son Capteurs Stylo Opérateurs Données Ajouter blocs	avancer de 10 pas	y: 0
			tourner (de () degrés tourner () de () degrés se diriger en faisant un angle de (
			aller à x: () y: () aller à pointeur de souris		
Lutins	Nouve	x: 240 y: 98 🕢	ajouter 10 à x		
Scène Lutin 1	¥		donner la valeur () à x ajouter (1) à y		q = q

Déplace le bloc de commande **AVANCER** dans l'aire des scripts.

Contrôle	
Capteurs	
Opérateurs	x: 10
Ajouter blocs	avancer de 10 pas
	Capteurs Opérateurs Ajouter blocs

Clique sur le bloc pour faire avancer le chat de 10 pas.



Ajouter des sons

Ajoute un son Page#4	Script	Costumes	Sons	🎸 Montrer la page du p
3 par 10000000 (partago)	Mou Appi Son Style Don	rement Evè irence Cor Cap Ope nées Ajo	enements ntrôle pteurs érateurs puter blocs	x: 0 y: 0
	jouer jouer arrête	e son meow v le son meow v ju tous les sons	usqu'au bout	er de 10 pas du tambour 17 pendant 025 temps
×	jouer faire jouer	du tambour 1 p ine pause pour () la note 607 pend	pendant 0.25 0.25 temps dant 0.5 tem	
	x: -240 y: 180 (pastr	l'instrument n°		
Lutins	Nouveau lutin 🔶 / 🖆 🔯	ume		
Scène Lutin 1	mettr	le tempo à 60	bpm	

Déplace le bloc **JOUER DU TAMBOUR** et colle-le en dessous du bloc **AVANCER** dans l'aire des scripts.



SCRATCH

http://scratch.mit.edu

s commente une dense

avancer de 10 pas jouer du tambour 17 pendant 0.25 temps avancer de -10 pas

> Ajoute un autre bloc de commande **AVANCER**. Clique à l'intérieur du bloc et ajoute un signe moins.



Clique sur n'importe quel bloc pour lancer l'exécution de la pile.



Ajoute un bloc de commande **JOUER DU TAMBOUR** ensuite choisi un autre son du menu déroulant. Clique pour exécuter.



ENEOPO RE GNEOPO

CRATCE - Fichier - Édition -	Conseils	L & X X 0			Sauvegard	ler maintenant 🔋 iceo
Encore et encore Page#6		>	Scripts Costumes	Sons	Partager	Montrer la page du
var3 par iceccool44 (non partage)	•		Mouvement E Apparence C Son C Stylo O Données A attendre 1 secondes	vènements ontrôle apteurs pérateurs jouter blocs	répéter 10 fois avancer de 10 pas jouer du tambour 17 per avancer de 10 pas jouer du tambour 77 per	x: 0 y: 0 1dant 0.25 temps
			répéter 10 fois répéter indéfiniment 			
		x: 9 y: 176	si alors si alors			
Lutins	Nouveau lutin	♦/ ♣ @	attendre jusqu'à			
Scène Lutin 1			répéter jusqu'à			

Déplace un bloc de commande RÉPÉTER et place-le sur le dessus de la pile. La bouche du bloc de commande RÉPÉTER entoure les autres blocs.

Pour déplacer la pile, attrape-la par le bloc de dessus.



Tu peux modifier le nombre de fois que la boucle se répète.

Clique pour exécuter.

Tu peux cliquer sur n'importe quel bloc pour exécuter la pile.



s vis wave chose



Clique sur la catégorie **APPARENCE** et déplace le bloc **DIRE**.

SCRATCH	▲ キ X 米 0		Sauvegarder maintenant 🔋
Dis quelque chose Page#7	Scripts C	costumes Sons	Partager 🎸 Montrer la pa
Jari (ceccoli44 (non partage)	Mouvement Apparence Son Stylo Données dire Hellol dire Hellol penser à Hm penser à Hm montrer cacher basculer sur costume suiv	Evènements Contrôle Capteurs Opérateurs Ajouter blocs endant ② secondes m pendant ③ secondes m d costume costume2 v rant	epéter 10 fois avancer de 10 pas jouer du tambour 1 pendant 0.23 temps avancer de 10 pas jouer du tambour 2 pendant 0.23 temps
	x: 240 y: -40		

Clique à l'intérieur du bloc **DIRE** et change les mots. Clique pour essayer.











change les couleurs

Maintenant essaie quelque chose de différent ...

ScrAtch 🌐 Fichier 🔻 Édition 🔻 Conseils 🛛 🕹 👫 🔀 💥 🌘		Sauvegarder maintenant 🔋
Le drapeau vert Page#8	Scripts Costumes Sons	Partager 🎸 Montrer la pa
par iceccol44 (non partagé)	Mouvement Apparence Son Stylo Données Capteurs Opérateurs Ajouter blocs dire Hello] pendant (2) secondes dire Hello] penser à Hmm penser à Hmm montrer cacher basculer sur costume Costume2 v	quand pressé dire [8 l'alfalt] pendant (2 secondes répéter 10 fois avancer de 10 pas jouer du tambour 10 pendant (0.25 temps avancer de -10 pas jouer du tambour 70 pendant (0.25 temps
	costume suivant	
x: -240 y: 180	basculer sur l'arrière-plan backdrop1	
Lutins Nouveau lutin 🗇 / 🚢 🙆	ajouter à l'effet couleur - 25	
Scène 1 arrière-plan	mettre l'effet couleur à 0 annuler les effets graphiques	Q

Déplace un bloc de commande AJOUTER A l'EFFET.

mettre l'effet couleur v à 25 Þ

Clique pour voir ce qui se passe.



En Sprustik sur la couche



c 📐

http://scratch.mit.edu

st cliqué



Tu peux ajouter un arrière-plan à la scène.

Clique pour choisir un nouvel arrière-plan.

Clique OK.



Choisis un arrière-plan dans la bibliothèque comme par exemple "Spotlight-stage".



Le nouvel arrière-plan apparaît maintenant sur la scène.



10 Ajonde un Lutin

On appelle chaque objet dans Scratch : un lutin (en anglais Sprite).



Pour ajouter un nouveau lutin, clique sur l'un de ces boutons.

BOUTON NOUVEAU LUTIN









Prends une photo (avec une webcam)



Pour ajouter ce lutin, clique puis sélectionne la catégorie Gens et choisis "Cassy Danse".

Tu peux déplacer le lutin où tu veux sur la scène avec la souris.



http://scratch.mit.edu

GOLVE

Maintenant tu peux faire faire ce que tu veux au lutin. Essaie ce qui suit, ou explore par toi-même.



5 0



Tu peux **choisir u**n son,

Enregistrer 🎽 ton propre son,

ou Importer 🛀 un fichier son (format MP₃, AIF ou WAV)

Clique sur l'onglet SCRIPTS, et utilise le bloc de commande JOUER LE SON.

Choisis ton son à partir du menu déroulant.

CHANGE DE COSTUME

Chaque lutin peut avoir plusieurs costumes.

Pour changer de costume, clique sur l'onglet Costumes.

Ensuite clique sur un autre costume pour le personnage.

ANIME LE LUTIN

Parta

£

En alternant entre les costumes tu peux animer les lutins.

Clique sur l'onglet Scripts.

Crée un script qui bascule entre les costumes.



Scripts Costumes Sons iveau costum





Ecris un nom pour ton projet.

	Conseils
Pour plus d'idées, clique sur Conseils .	Démarrer Mettre en place pas à pas Carte de l'éditeur de projet
La fenêtre des Conseils présente des exemples de scripts que tu peux utiliser dans ton projet.	Carte de l'éditeur de dessin Comment faire + Effets + Animations + Jeux + Histoires + Musique analysis and Electron 1
Cela t'explique aussi ce que fait>	Blocs + Mouvement + Apparence + Sons + Stylo + Données + Evènements + Contrôle + Capteurs + Opérateurs + Ajouter Blocs



ou va à <u>http://scratch.mit.edu/help</u>

http://scratch.mit.edu

Pour en savoir plus, clique sur

Scratch est un nouveau langage de programmation qui te donne la possibilité de créer facilement tes propres histoires interactives, tes jeux vidéos, tes animations, etc... – et de partager tes créations avec les autres sur le web.

Scratch est développé par le Groupe de Recherche Lifelong Kindergarten auprès du Laboratoire Média du MIT. Ce groupe développe des nouvelles technologies qui, basée sur le principe des blocs et de la peinture au doigt du jardin d'enfants, élargissent l'éventail de ce que les gens peuvent concevoir, créer et apprendre.

Le développement du projet de Scratch, lancé en 2003, a reçu le soutien généreux du Consortium de recherche regroupant la Fondation Nationale pour les Sciences (subventions 0325828, 1002713, 1027848, 1019396), la Fondation Intel, Microsoft, la Fondation MacArthur, la Fondation LEGO, la Foundation Code-to-Learn, Google, Dell, Fastly, Inversoft, et le MIT Media Lab.

La traduction de ce guide a été assurée par Claude Terosier, Josée Desharnais, Jean-Jacques Valliet.



Soutenu par les subventions 0325828, 1002713, 1027848, 1019396 de la NSF. Toutes les opinions, constatations, conclusions ou recommandations exprimées sur ce site sont celles des auteurs et ne reflètent pas nécessairement les vues de la Fondation Nationale pour les Sciences.



© 2013 Lifelong Kindergarten Group, MIT Media Lab