

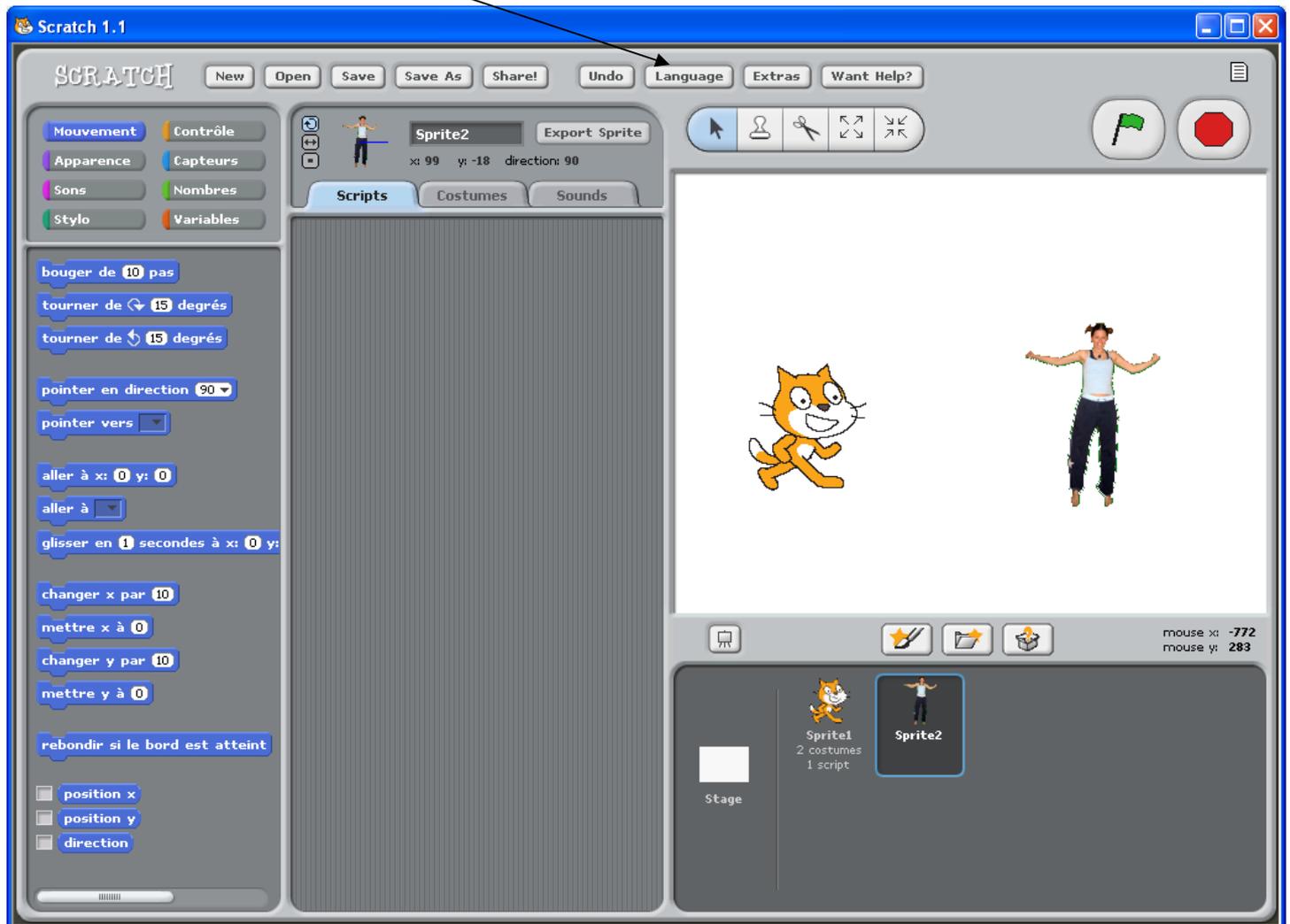
Premiers pas avec SCRATCH

1. INTRODUCTION

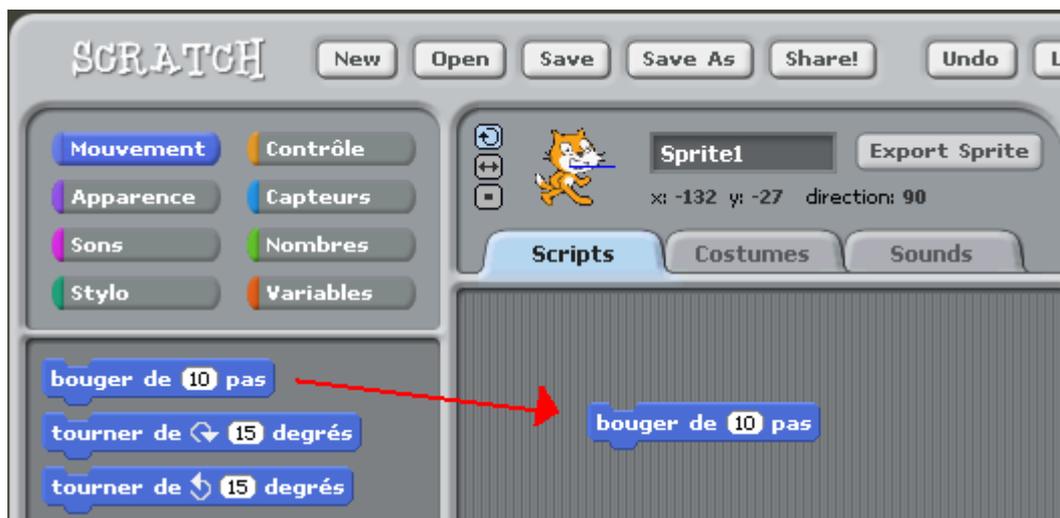
SCRATCH est un nouveau langage de programmation qui facilite la création d'histoire interactives, jeux et animations – et leur partage avec d'autres sur le web.

Ce logiciel est téléchargeable gratuitement sur <http://scratch.mit.edu/download>.

Cliquez sur le bouton Language et choisissez le français.



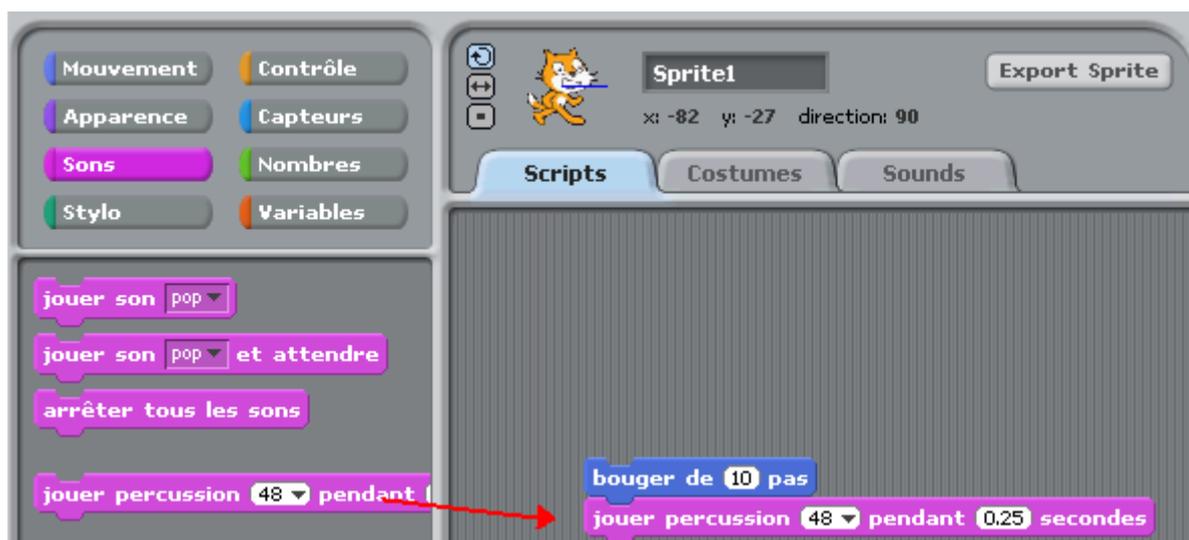
2. METTRE EN MOUVEMENT



Clique sur le bouton **Mouvement**

Fais glisser le bloc **bouger de 10 pas** dans la fenêtre du script.
Double clique sur le bloc pour faire bouger le chat.

3. EMETTRE UN SON



Clique sur le bouton **Sons**

Fais glisser le bloc **jouer percussion 48 pendant 0.25 secondes** en l'emboîtant au bloc « bouger » par-dessous.
Double clique et écoute. Si tu n'entends rien, vérifie que le son de ton ordinateur est activé.

Tu peux changer le type de percussion en cliquant sur la liste déroulante contenant ci-dessus le type de percussion 48 (tom medium).

4. FAIRE DANSER



Ajoute à ton script un bloc de mouvement, cette fois-ci en tapant un signe négatif devant le nombre de pas.
Double clique n'importe où sur les blocs

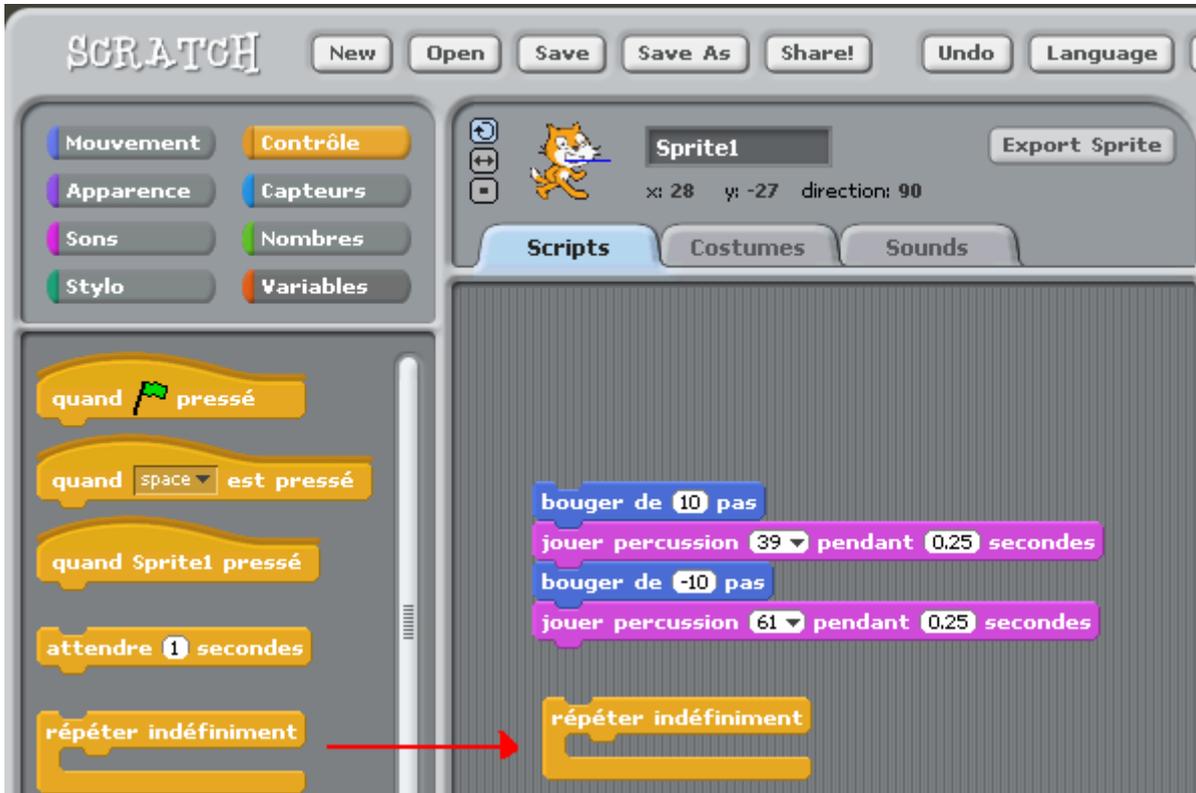
```

bouger de 10 pas
jouer percussion 39 pendant 0,25 secondes
bouger de -10 pas
jouer percussion 61 pendant 0,25 secondes

```

Ajoute à ton script un autre bloc de percussion, en changeant la percussion jouée comme sur le schéma. Double clique à nouveau sur ton script.

5. ENCORE ET ENCORE (LES CONTRÔLES)



Clique sur le bouton **Contrôle**



Fais glisser le contrôle **répéter indéfiniment** dans la fenêtre de script.

Fais glisser ton bloc de quatre instructions dans le contrôle « répéter indéfiniment ». Pour faire glisser un bloc de plusieurs instructions, clique sur la première instruction et fais glisser l'ensemble comme ci-dessous :



Double clique et regarde le résultat.

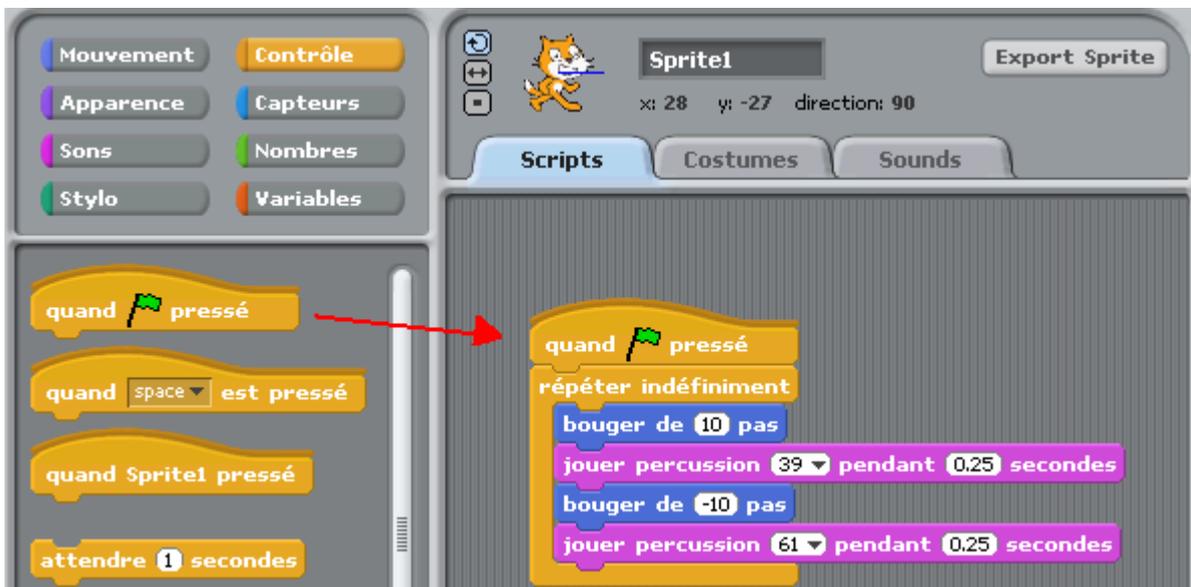


Pour arrêter l'animation, clique sur le bouton **stop**.

6. LANCEMENT DE L'ANIMATION (LE DRAPEAU VERT)

Ajoute au départ (en haut) de ton script le contrôle





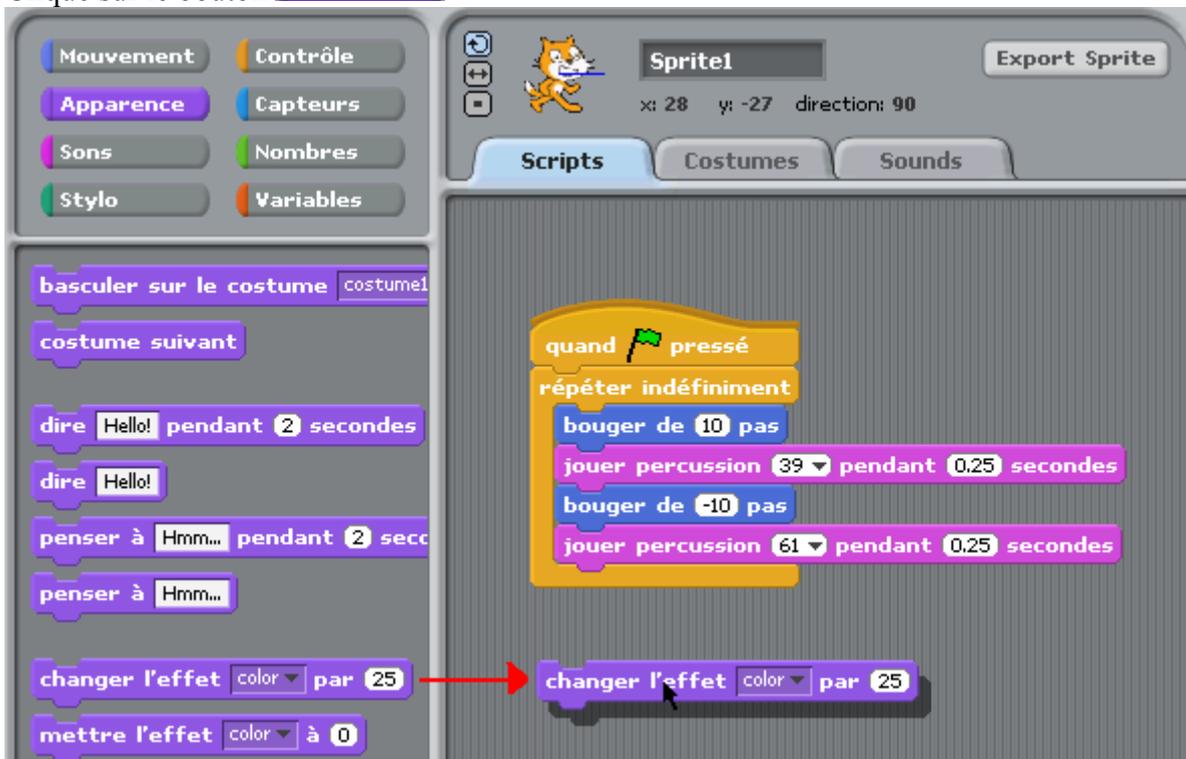
A chaque fois que tu cliques sur le bouton , le script s'exécute et le chat se met à danser.

Pour arrêter l'animation, clique sur le bouton .

7. CHANGER LA COULEUR

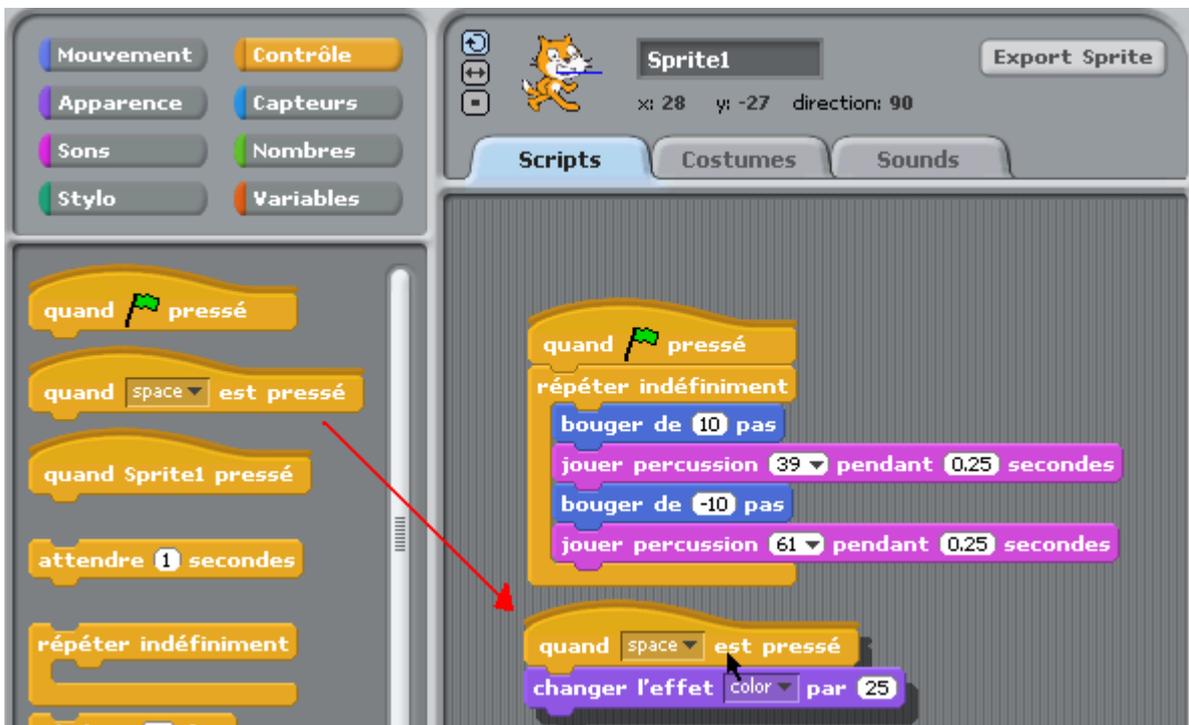
Essayons quelque chose de différent !

Clique sur le bouton **Apparence**



Fais glisser dans la fenêtre de script l'instruction . Double clique sur cette instruction pour voir son effet.

Clique sur le bouton **Contrôle**



Emboîte à ton script l'instruction 
 Double clique sur cette instruction.
 Appuie sur la barre d'espace du clavier de ton ordinateur.
 Tu peux choisir une autre touche du clavier afin qu'elle change la couleur du chat.

8. AJOUTER UN OBJET

Dans Scratch, chaque objet est appelé un sprite (= lutin, farfadet).

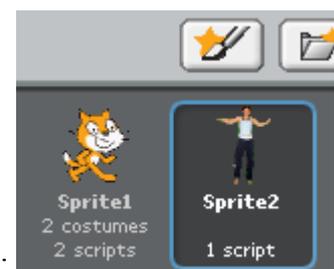


Pour ajouter un objet (=sprite), clique sur un de ces boutons :

-  : dessine ton propre objet ;
-  : choisis un nouvel objet, en choisissant un fichier.
-  : ce bouton crée un objet au hasard.



Pour ajouter le personnage (= objet = sprite) ci-contre, sélectionne le fichier « Jodi1 » dans le dossier « People ».



Tu passes maintenant d'un personnage à l'autre en cliquant sur son image ici :

9. MAINTENANT, EXPLORE !

Maintenant, tu peux faire faire à ton personnage ce que tu veux. Essaie ce qui suit ou tente tes propres instructions.

Faire dire ou penser quelque chose à ton personnage :

Dans le groupe d'instruction **Apparence**, choisis l'instruction **dire Hello! pendant 2 secondes** et glisse-là dans ton script. Tape à la place de « Hello ! » le texte que tu veux faire dire à ton personnage.

Pour lui faire penser, choisis l'instruction **penser à Hmm... pendant 2 secondes**.

Les effets d'images : sélectionne dans la liste déroulante de l'instruction « changer l'effet », l'effet « mosaïque » :



10. EXPLORE ENCORE !



Clique sur l'onglet « Sounds » (=sons).

Tu peux enregistrer tes propres sons (record) à l'aide d'un microphone ou aller chercher (= importer) des fichiers sonores sur le disque dur. Ces fichiers peuvent être dans les formats suivants : MP3, AIF, or WAV. Fais glisser dans la fenêtre de script l'instruction « jouer son » et sélectionne par exemple le son que tu as enregistré

jouer son Son enregistré

Animation des objets

En changeant les costumes de l'objet, tu peux animer ton propre personnage.



Clique sur l'onglet « Costumes ».

Tu peux créer ton propre costume (bouton « Paint ») ou aller chercher un fichier image sur le disque dur. Importe l'image « Jodi2 ».



Tu peux, dans l'ordre des trois boutons ; modifier l'image (= l'éditer),

la copier ou la supprimer (=delete).

Retourner dans la fenêtre des script et construisez le script suivant :



11. ET MAINTENANT ?

Tu peux créer des projets très différents les uns des autres à l'aide de Scratch. Pour te donner des idées, ouvre des animations faites par d'autres utilisateurs de Scratch et examine les scripts pour comprendre comment ils on fait.

Pour cela clique sur le bouton Open de la barre d'outil :



Pour créer une nouvelle animation, tu clique sur « New » (=nouveau), pour enregistrer sur « Save », et tu pourras même dans quelque temps les partager (bouton « share ») sur le site <http://scratch.mit.edu>.

Le bouton « undo » (= défaire) annule la dernière action, le bouton « language » te permet de changer la langue des instructions (mais pas des boutons, dommage !)

Tu peux par exemple commencer en utilisant une photo, ou l'image de ton personnage favori ou bien encore en animant les lettres de ton prénom.