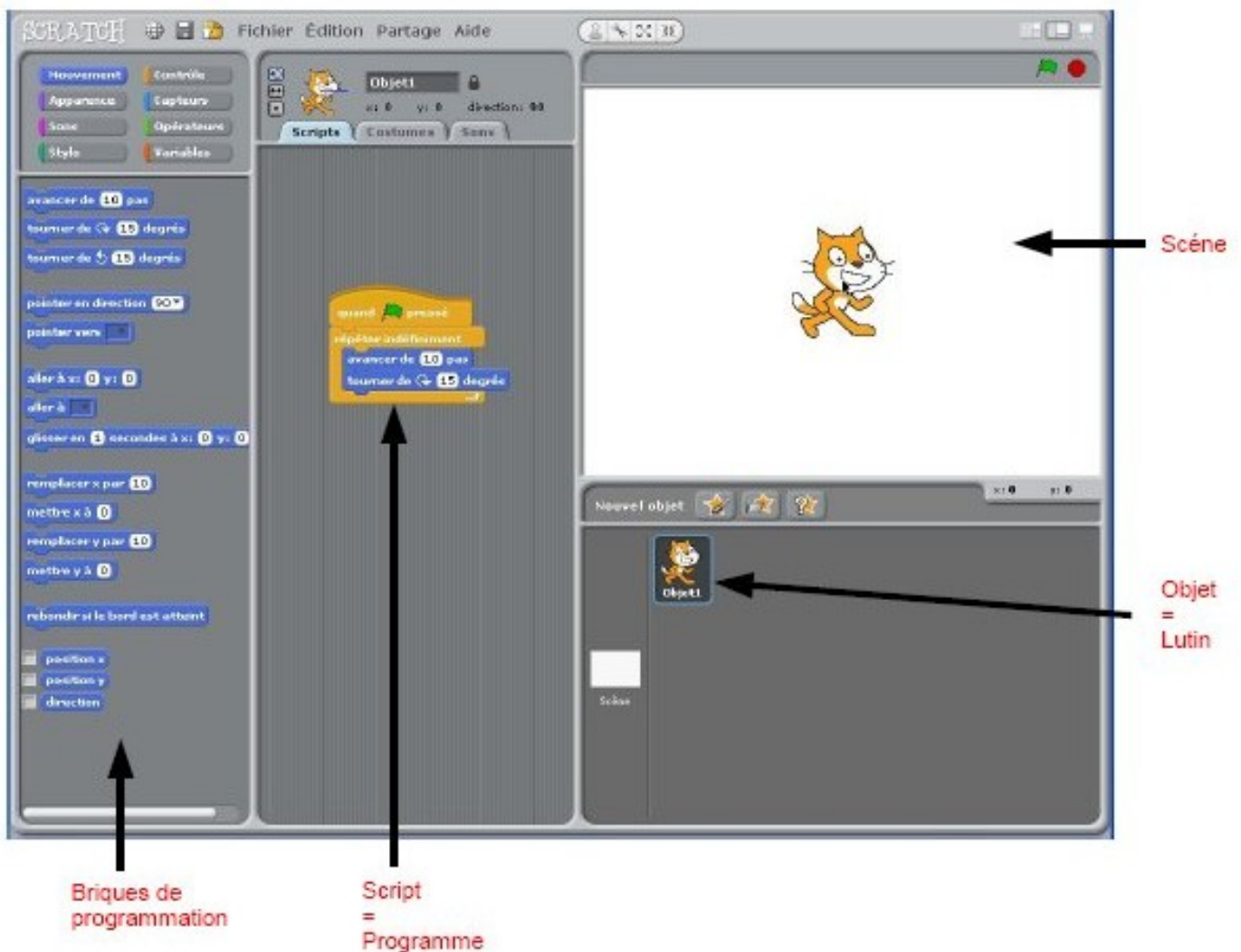


Programmation 1 - SCRATCH

1 - SCRATCH

Scratch est un langage de programmation permettant de réaliser des séquences animés.

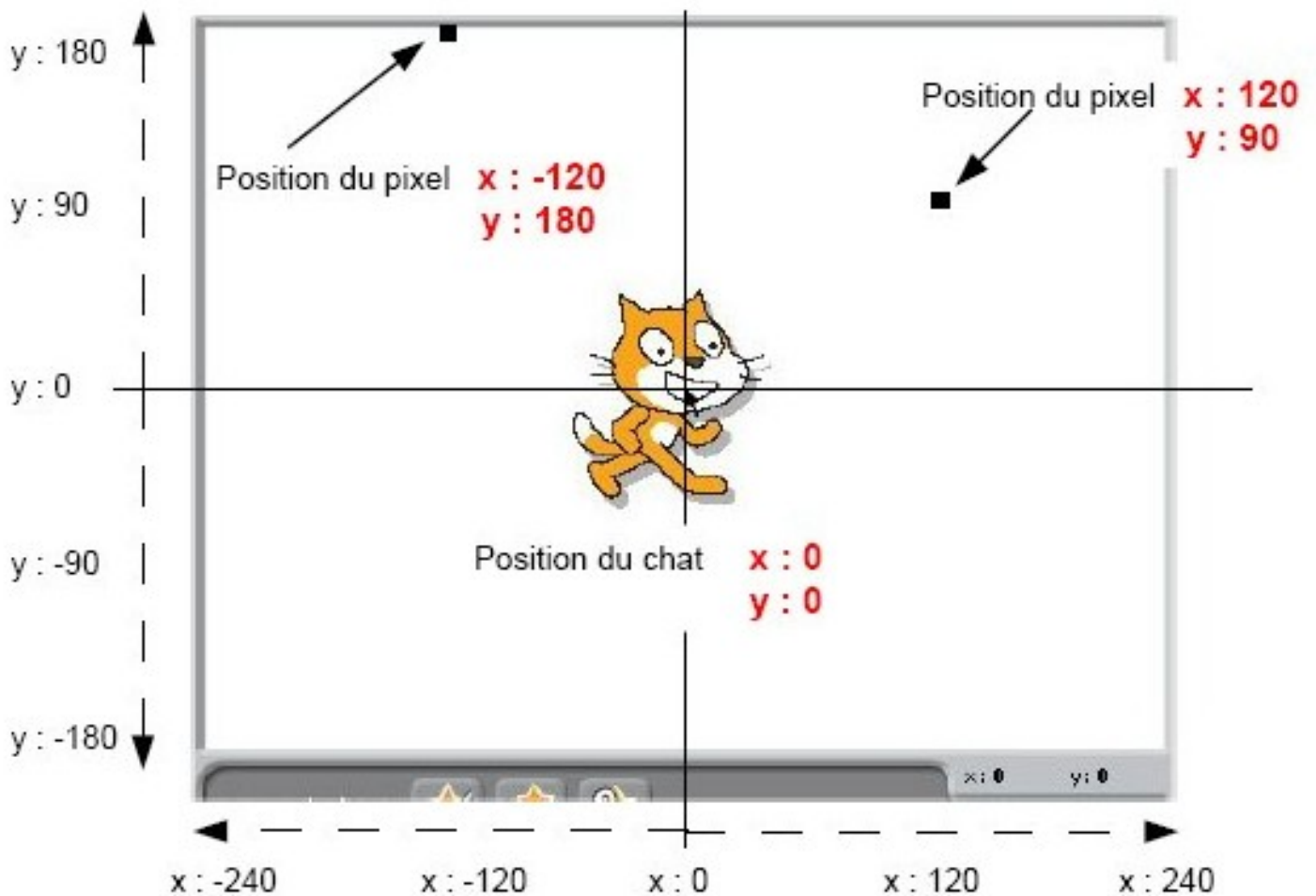
Un programme scratch s'appelle un script et s'effectue par l'assemblage graphique de briques de commandes.



2 - La Scène

Les objets bougent sur la scène. La scène dispose de 480 pixels en largeur et 360 pixels en hauteur.

Le centre de la scène se situe en position $x = 0$ et $y = 0$



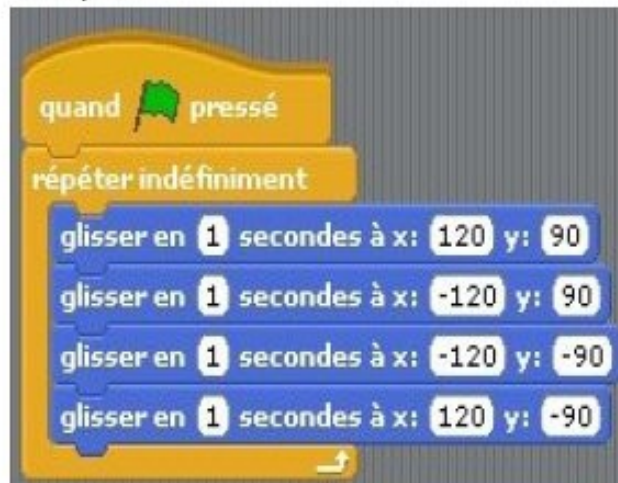
3 - Scripts simples

Scripts permettant de faire bouger le lutin :

script1



script2



script3



script4



```
quand  pressé
répéter indéfiniment
  avancer de 10 pas
  attendre 0.1 secondes
  rebondir si le bord est atteint
quand espace est pressé
  modifier l'effet couleur par 25
```

The image shows a Scratch script with two event triggers. The first is 'when green flag clicked', followed by an infinite loop containing 'move 10 steps', 'wait 0.1 seconds', and 'bounce off edges'. The second is 'when space key pressed', followed by 'change color effect by 25'.

script5



```
quand  pressé
répéter indéfiniment
  avancer de 10 pas
  attendre 0.1 secondes
  rebondir si le bord est atteint
quand flèche haut est pressé
  remplacer y par 10
quand flèche bas est pressé
  remplacer y par -10
```

The image shows a Scratch script with three event triggers. The first is 'when green flag clicked', followed by an infinite loop containing 'move 10 steps', 'wait 0.1 seconds', and 'bounce off edges'. The second is 'when up arrow key pressed', followed by 'replace y with 10'. The third is 'when down arrow key pressed', followed by 'replace y with -10'.