



Scratch C'est quoi ?

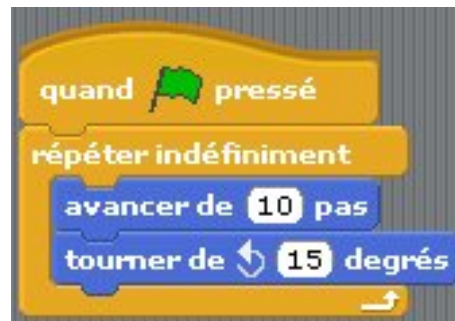


Scratch est un langage de programmation libre facile à utiliser. Scratch permet de manipuler des images et du son afin de produire des dessins animés, des jeux, des compositions musicales.

Les personnages bougent, ils changent d'apparence, ils interagissent entre-eux ou en fonction des commandes du clavier ou de la souris.

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

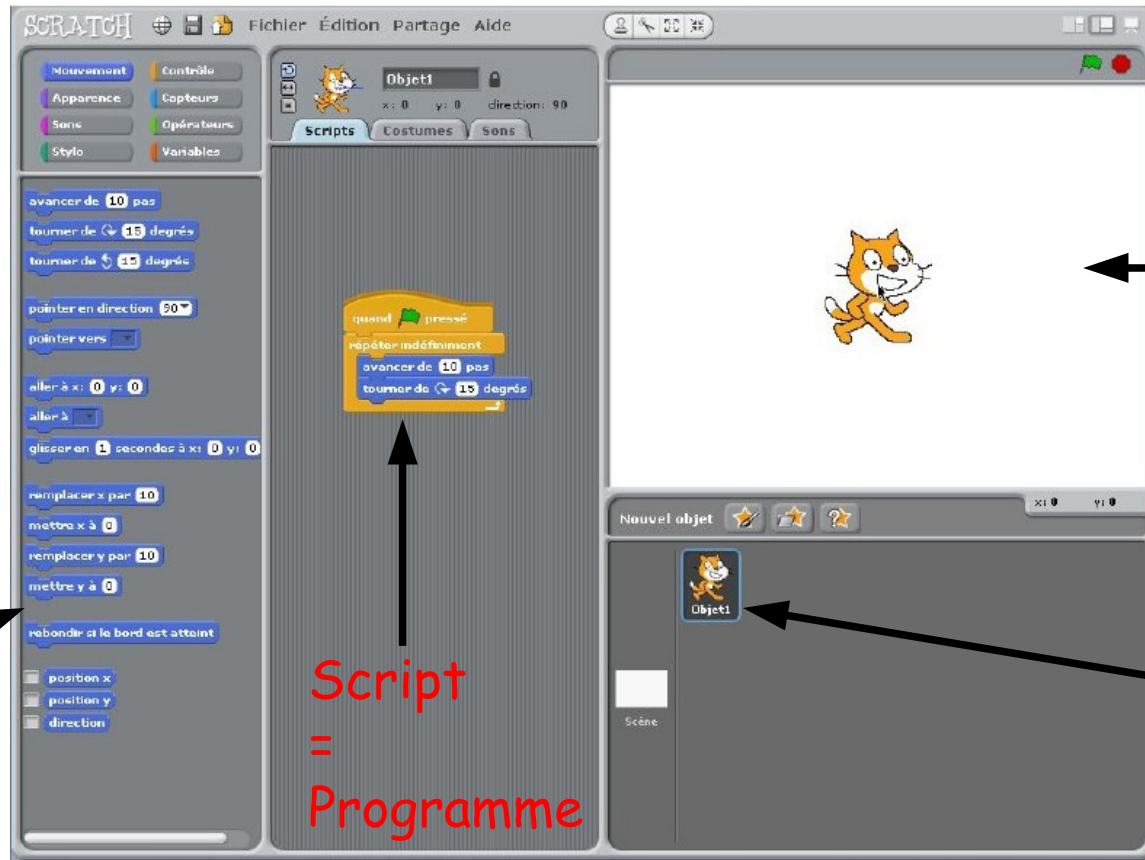
Exemple de script :



Présentation

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.



Scène

Objet
=
Lutin

Script
=
Programme

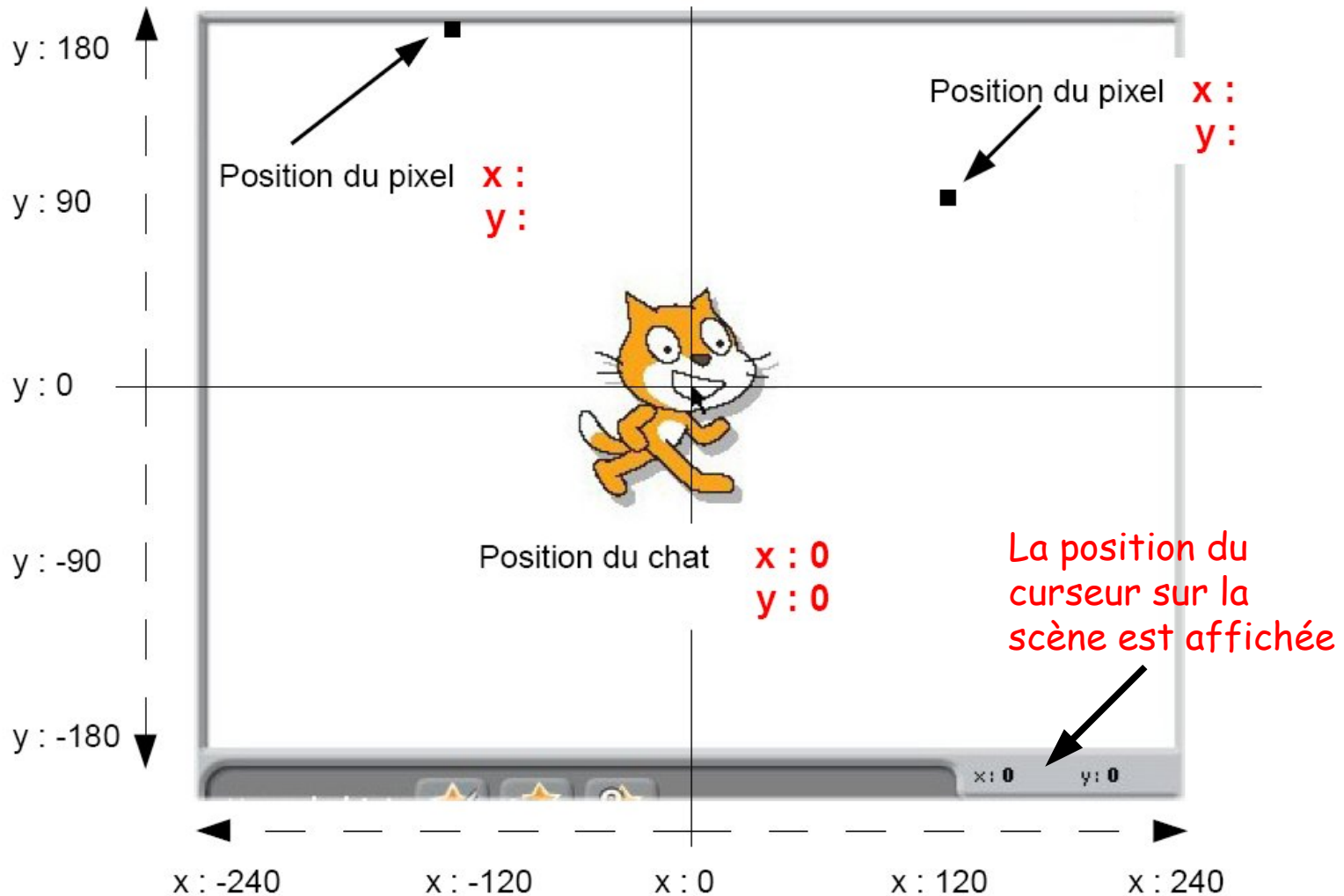
Briques de
programmation

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 $x = 0$ $y = 0$



Exemple de script

Le lutin se déplace sur la scène :

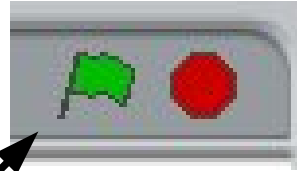
Démarrage en double-cliquant sur « répéter indéfiniment »



Exemple de script

Le lutin se déplace sur la scène :

Démarrage avec
le drapeau



```
quand  pressé
répéter indéfiniment
  glisser en 1 secondes à x: 120 y: 90
  glisser en 1 secondes à x: -120 y: 90
  glisser en 1 secondes à x: -120 y: -90
  glisser en 1 secondes à x: 120 y: -90
```

Lutin en
x = 120
y = 90



Lutin en
x = -120
y = 90



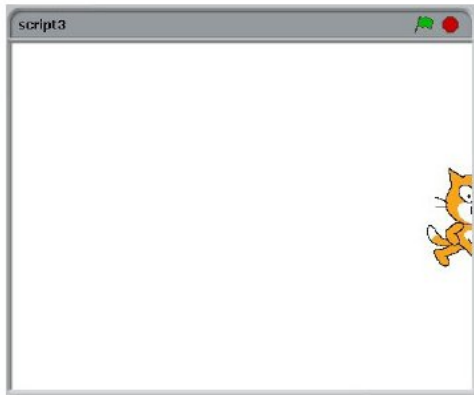
Lutin en
x = -120
y = -90

Lutin en
x = 120
y = -90

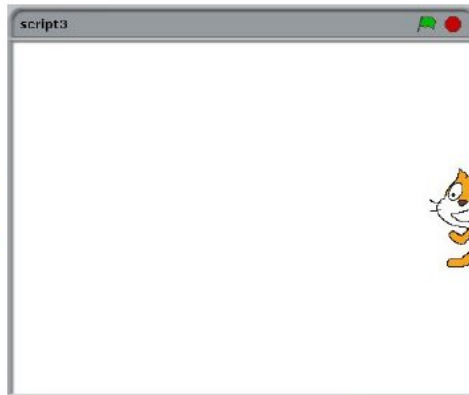


Exemple de script

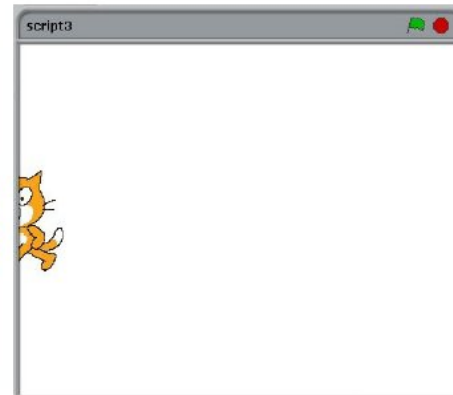
Le lutin se déplace sur la scène en effectuant un demi-tour:



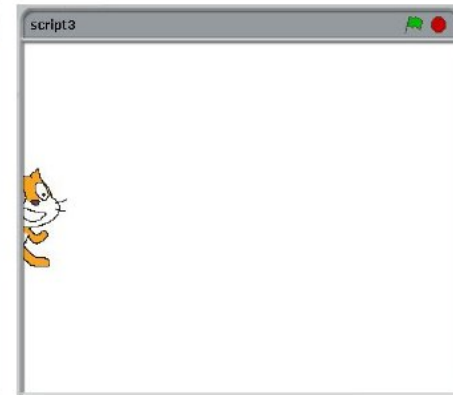
Le lutin se positionne en
 $x = 240$ $y = 0$



Le lutin effectue une
rotation de -90°



Le lutin se positionne en
 $x = -240$ $y = 0$



Le lutin effectue une
rotation de 90°

