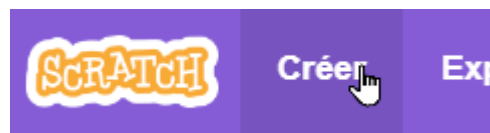


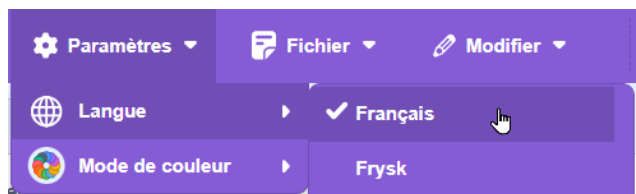
Introduction à



Pour créer un nouveau projet, tu dois visiter le site officiel de Scratch: scratch.mit.edu

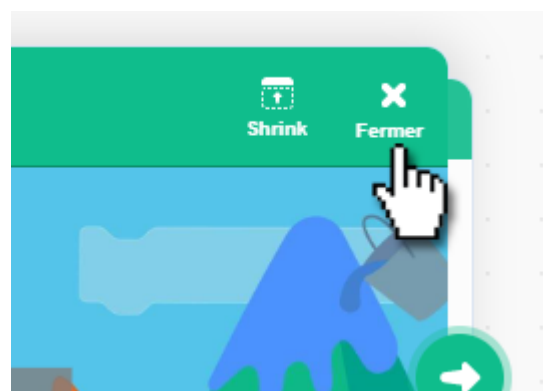


Clique ensuite sur **Créer** dans la barre de menu en haut de l'écran.



Si Scratch n'est pas en français, sélectionne les paramètres et puis l'icône de la planète et choisis **Français**.

Tu peux fermer la fenêtre des tutoriels, la narration de ces tutoriels est en anglais.



Interface de Scratch

Les blocs de programmation sont classés en catégories.

Il faut assembler des blocs dans la zone de travail pour créer des programmes.

Démarrer le programme (vert)
Arrêter le programme (rouge)

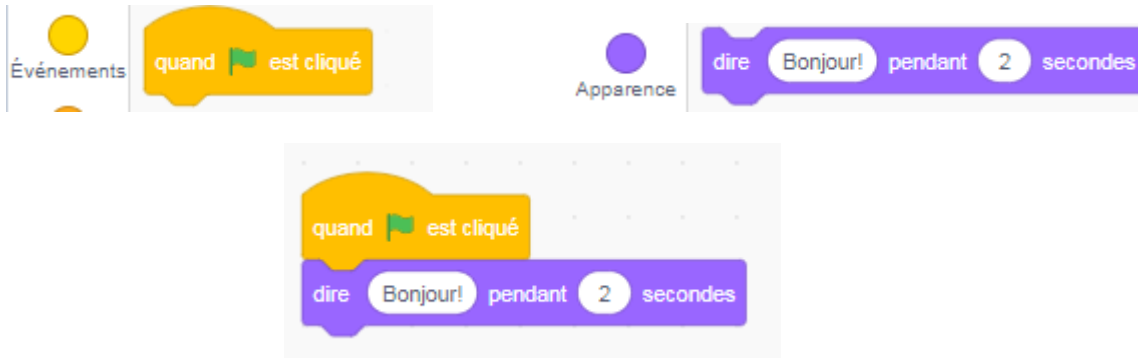
Le résultat de ta programmation s'affichera dans la scène.

Chaque lutin ou « Sprite » aura sa propre programmation

Chaque bloc dans Scratch est une instruction. Un programme informatique est un ensemble d'instructions. Les programmes sont créés dans Scratch en assemblant ces blocs.

Les blocs ont différentes couleurs selon la catégorie à laquelle ils appartiennent. Les catégories représentent différents types de fonctionnalités. Exemples: Mouvement, Apparence, Son, Événements, etc.

Pour créer ton premier programme, glisse ces deux blocs dans la zone de travail:



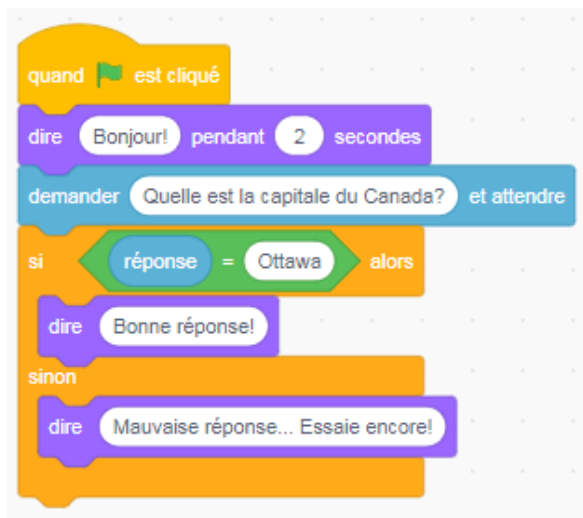
Lorsque tu appuies sur le drapeau, le chat dit maintenant <<Bonjour!>> pendant 2 secondes.



Blocs vs lignes de code

Les programmes réalisés dans Scratch avec des blocs ont la même logique que des programmes conçus avec des lignes de code. Avec les blocs, on peut faire plusieurs essais sans devoir sans cesse vérifier la syntaxe de notre code.

Programmation Scratch



Programmation avec lignes de code

```
Depart ()
{
  Dire("Bonjour!", 2);

  Demander("Quelle est la capitale du Canada?");

  si(reponse == "Ottawa")
  {
    Dire("Bonne réponse");
  }
  sinon()
  {
    Dire("Mauvaise réponse... Essaie encore!");
  }
}
```