



Initiation à Scratch

Débutant

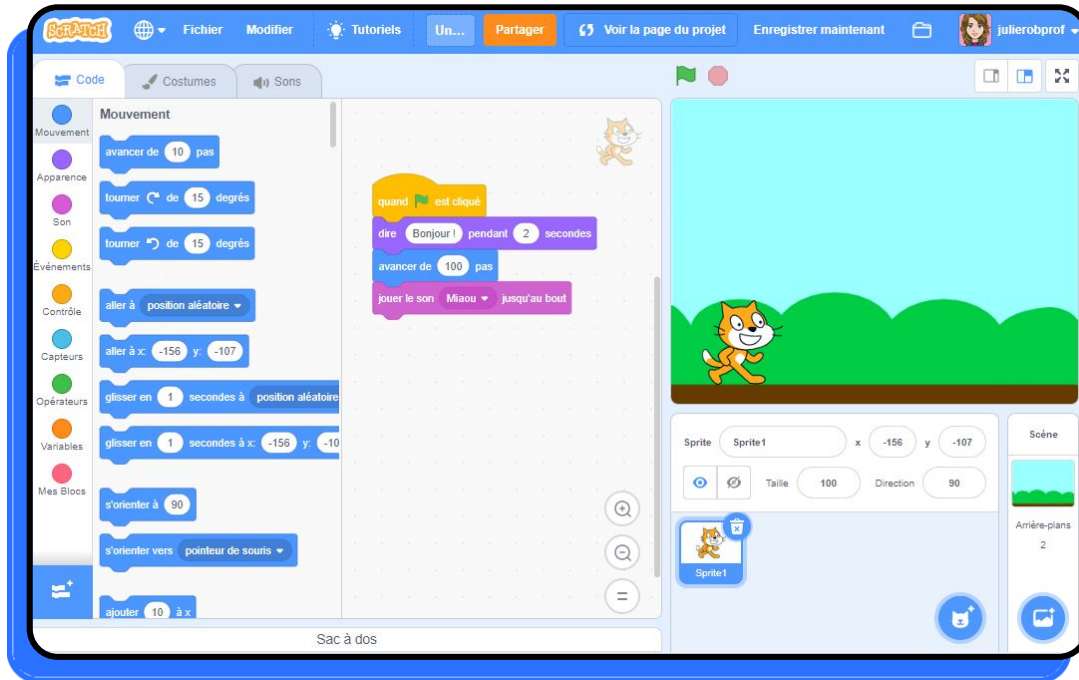


01

- O X

Scratch, c'est quoi ?

Présentation de Scratch



- 1 Connais-tu Scratch?
- 2 Observe l'image.
- 3 Que crois-tu qu'on peut faire avec Scratch?



02

- O X

L'interface de Scratch



Les blocs de programmation

Les sons

L'espace de programmation

La scène

Les arrière-plans

Les sprites



Trouve le drapeau vert ! 🔍 Selon toi, quelle est sa fonction ?

Les Sprites

The image shows the Scratch interface for managing sprites. On the left, the 'Sprites' area contains a 'Sprite1' (a cat) and a 'Choisir un sprite' button. A trash can icon is next to 'Sprite1', and a plus icon is next to the 'Choisir un sprite' button. On the right, the 'Choisir un sprite' window is open, displaying a grid of animal sprites. The 'Animaux' tab is selected. The grid includes: Bat, Bear, Bear-walking, Beetle, Butterfly 1, Butterfly 2, Cat, Cat 2, Cat Flying, Chick, Crab, Dinosaur1, Dinosaur2, Dinosaur3, and Dinosaur4. Arrows indicate the workflow: from the trash can to 'Sprite1' and from the plus icon to the 'Choisir un sprite' button.

 **Pour supprimer**

+ Pour ajouter

Choisir un sprite

Choisir un sprite

Retour

Rechercher

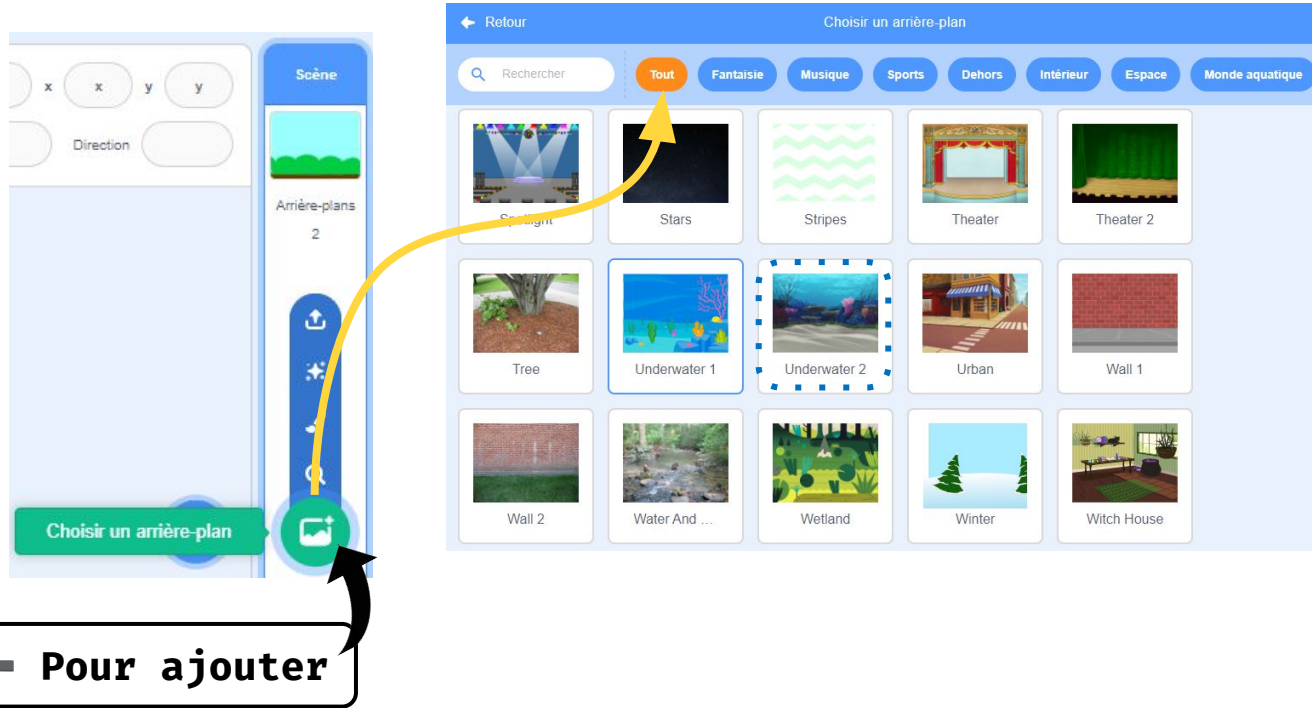
Tout Animaux Gens Fantaisie Danser Musique Sports Nourriture

Bat Bear Bear-walking Beetle Butterfly 1

Butterfly 2 Cat Cat 2 Cat Flying Chick

Crab Dinosaur1 Dinosaur2 Dinosaur3 Dinosaur4

Les arrière-plans





03

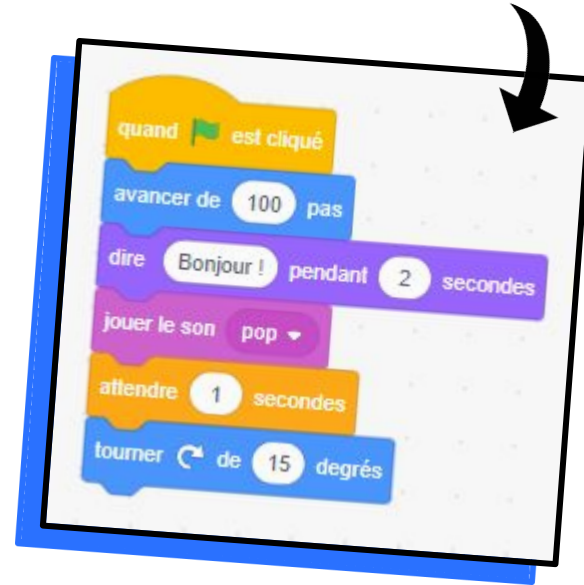
- O X

La programmation dans Scratch

< Événements >



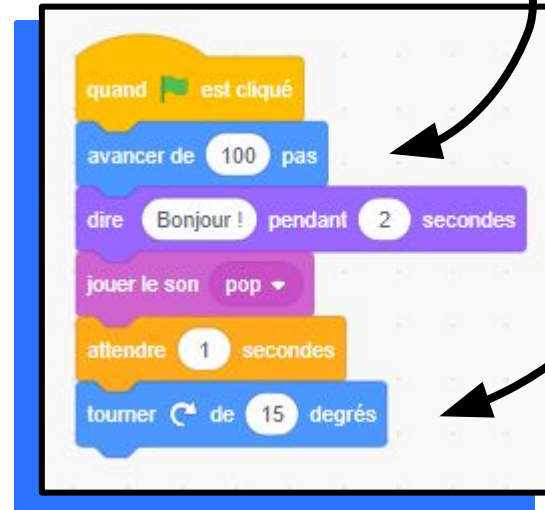
Pour **débuter** un
programme...



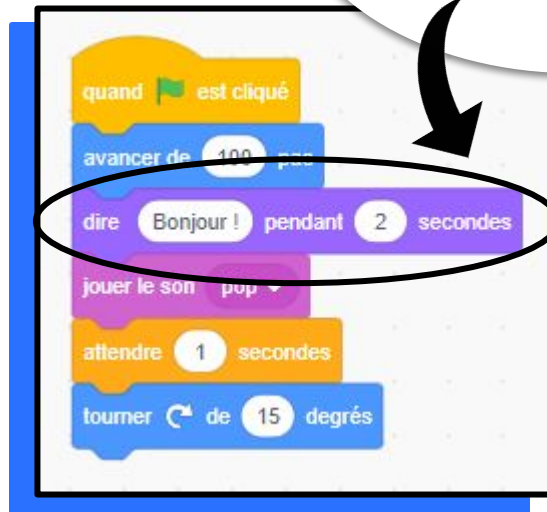
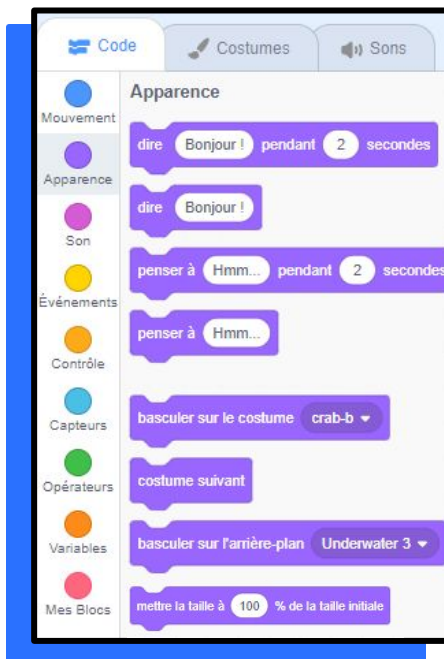
< Mouvements >



Pour faire **bouger**
un **sprite**



< Apparence >



Dans ce programme,
le crabe dit
« Bonjour ! »

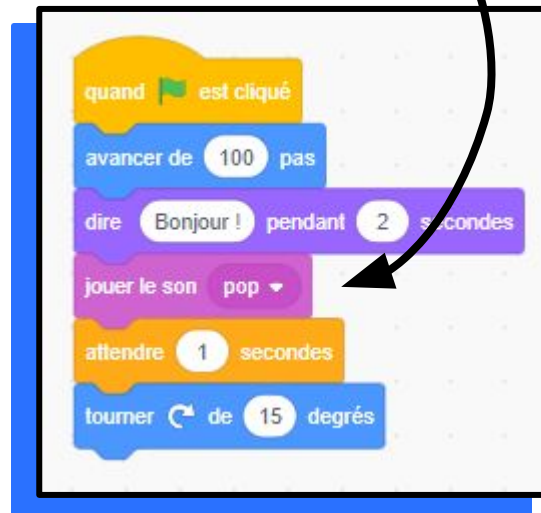


Selon toi... Que signifient les autres blocs ?

< Son >

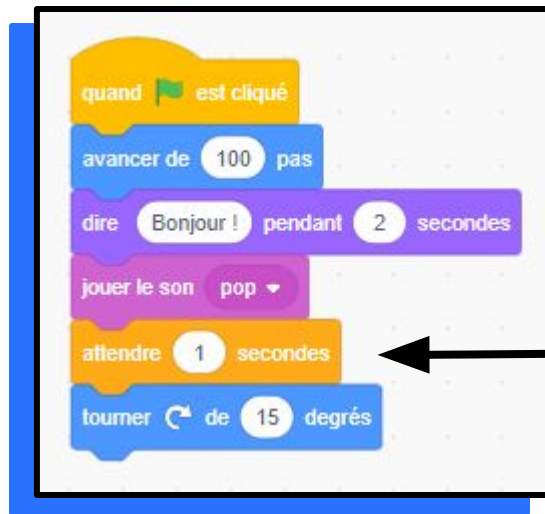
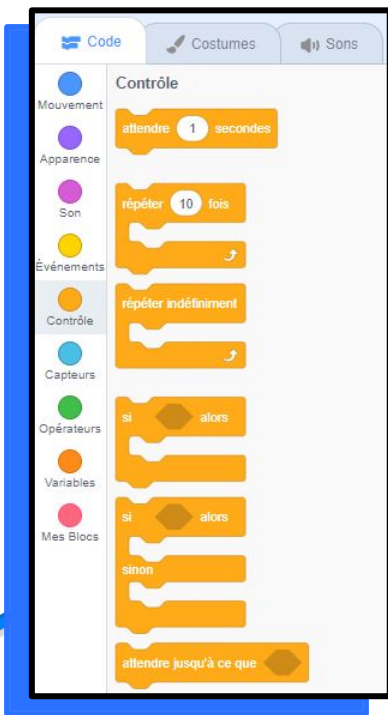


Pour faire **jouer**
du **son**...



< Contrôle >

Dans ce programme, le bloc « **attendre** » permet d'ajouter un **délai** avant le prochain bloc.



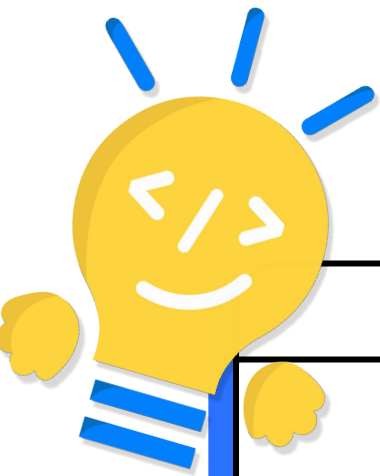
Selon toi... Que signifie le bloc « répéter 10 fois » ?



04

- O X

On révisé !



Quel bloc utiliser si je veux...

1. Débuter le programme.
2. Faire avancer mon sprite.
3. Faire penser mon sprite.
4. Faire jouer du son.

A

penser à J'ai faim pendant 2 secondes

B

jouer le son Alons-y ▼

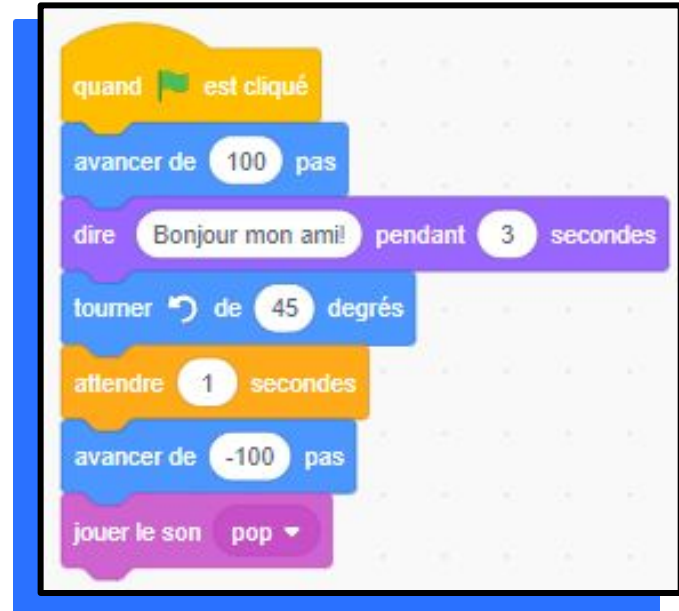
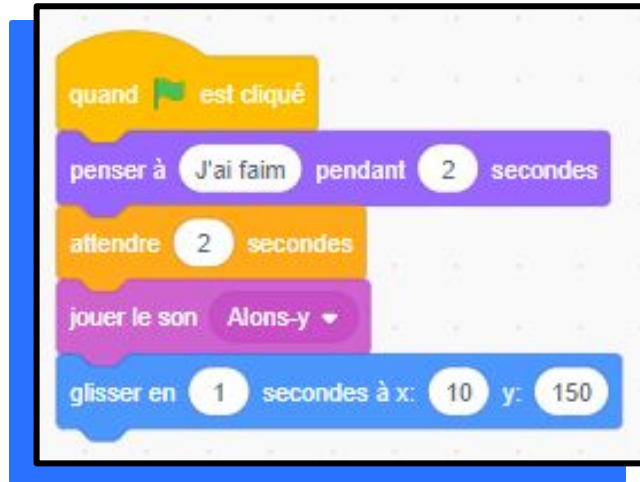
C

glisser en 1 secondes à x: 10 y: 150

D

quand est cliqué

Que feront ces programmes ?





05

- O X

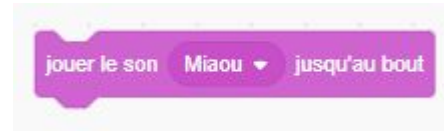
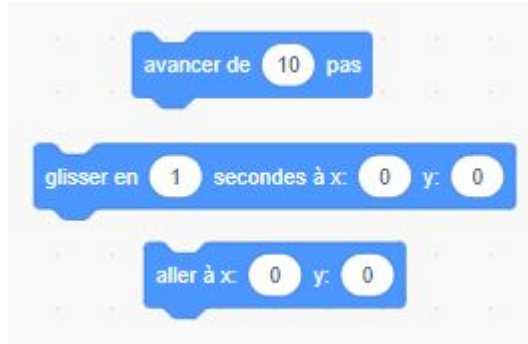
À toi de jouer !

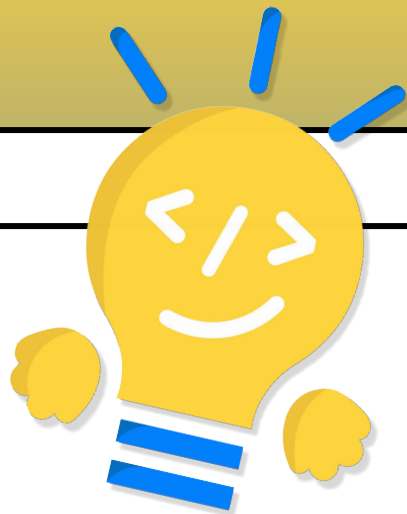
Tu dois créer un programme qui...

- A** Contient 2 sprites et un arrière-plan.
- B** Fait parler (bloc « dire ») les sprites ensemble.
- C** Fait déplacer les sprites.
- D** Fait jouer un son.



Les blocs utilisés dans le programme





- o x

kreocode.ca