



Programmation sous Scratch

Niveau : débutant - Durée : 10 min.

Aujourd'hui...

Exercice 1 : Prise en main et découverte du logiciel Scratch

Scratch est un langage de programmation graphique : on déplace des blocs, on ne saisie pas de code.

Il permet la création d'histoires interactives, de dessins animés, de jeux, de compositions musicales, de simulations numériques.

La scène est la zone d'exécution du programme.

Dans ces menus se trouvent les instructions à faire glisser dans la zone de script.

C'est dans la zone de script que l'on assemble les instructions du programme.

Chaque menu propose des instructions à compléter et à faire glisser dans la zone de script.

Zone de gestion et de création des lutins et/ou des arrière-plans.

The screenshot shows the Scratch interface with the Scripts menu open. The menu categories are: Mouvement, Apparence, Sons, Stylo, Données, Événements, Contrôle, Capteurs, Opérateurs, and Ajouter blocs. The Scripts menu is expanded, showing various blocks like 'avancer de 10', 'tourner de 15 degrés', 's'orienter à 90', 'aller à x: 0 y: 0', 'glisser en 1 secondes à x: 0 y: 0', 'ajouter 10 à x', 'donner la valeur 0 à x', 'rebondir si le bord est atteint', and 'fixer le sens de rotation position'. The stage area shows a cat sprite and the coordinate system (x: 240, y: -152).

Onglet « Costumes » : Permet de modifier l'apparence du lutin et d'ajouter des costumes pour l'animer.

The screenshot shows the Scratch interface with the Costumes menu open. The menu shows a list of costumes for the cat sprite, including 'costume1' and 'costume2'. The 'Nouvel arrière-plan' button is visible at the bottom.

Onglet « Sons » : Permet d'ajouter des sons (MP3).

The screenshot shows the Scratch interface with the Sounds menu open. The menu shows a list of sounds, including 'miaou'. The 'Nouvel son:' button is visible at the top. A sound waveform is shown in the preview area.