

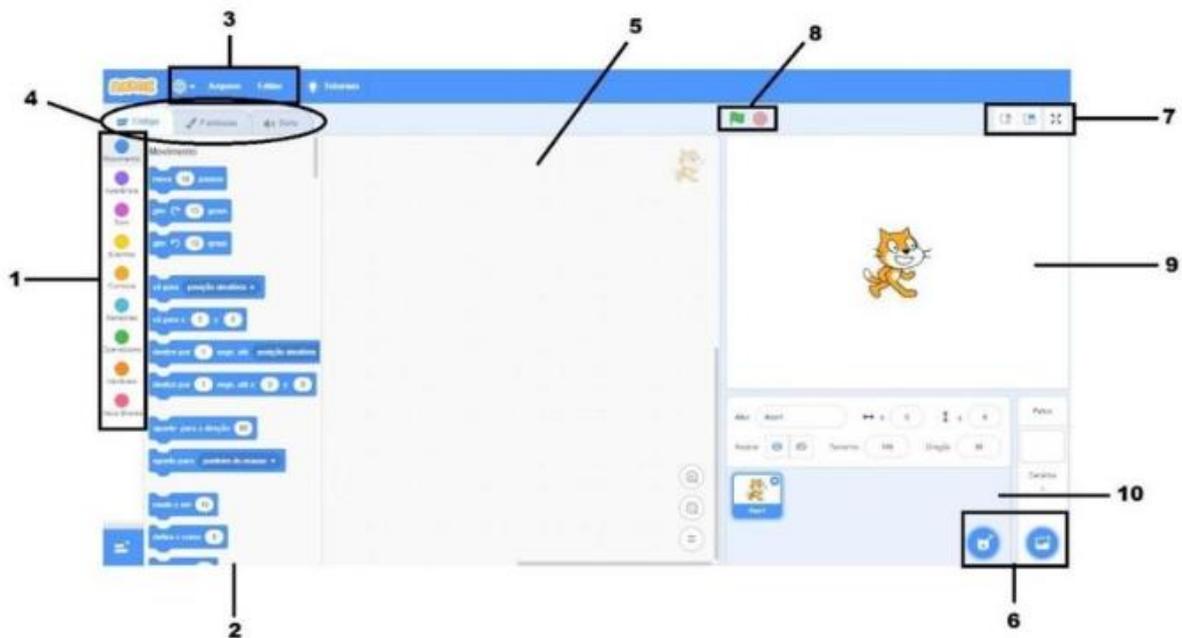
# Scratch !

Bienvenue dans le monde de la programmation avec Scratch.

**Scratch c'est quoi ?** c'est un langage de programmation visuel qui permet de créer des animations, des jeux et des histoires interactives.

## 1. L'interface de Scratch :

- Ouvrez Scratch sur votre navigateur : <https://scratch.mit.edu> et cliquez sur Créer



- Observez l'écran :**
  - La **scène (9)** est l'endroit où votre animation prendra vie.
  - Le **lutin (10)** est le personnage principal de votre animation. Vous pouvez le changer et en ajouter d'autres.
  - Les **blocs de code (1 et 2)** sont les instructions que vous donnez au lutin. Ils se trouvent dans la palette de blocs.
  - Les **scripts (5)** sont des ensembles de blocs de code qui permettent de créer des actions.
- Le drapeau vert :**
  - En haut à droite de l'écran, vous voyez un drapeau vert. C'est le bouton qui lance vos animations.
  - Pour que votre lutin fasse quelque chose, vous devez commencer votre script par le bloc "quand [drapeau vert] est cliqué".



- **Expérimentez les blocs de mouvement :**
  - Faites avancer le lutin de 10 pas.
  - Faites-le tourner de 90 degrés.
  - Faites-le aller à une position spécifique sur la scène.
- **Jouez avec les blocs d'apparence :**
  - Changez le costume du lutin.
  - Faites-lui dire "Bonjour !" pendant 2 secondes.

## 2. Animation :

- **Créez une animation simple en utilisant les blocs de mouvement et d'apparence :**
  - Faites danser le lutin en changeant de costume et en tournant.
  - Faites rebondir une balle sur les bords de la scène.
  - Faites suivre au lutin le pointeur de la souris.
- **N'hésitez pas à modifier les paramètres des blocs pour observer les changements.**

## 3. Interaction :

- **Utilisez les blocs "quand la touche espace est pressée" et "demander [question] et attendre" pour rendre votre animation interactive.**
  - Demandez le nom de l'utilisateur et faites dire "Bonjour [nom] !" au lutin.
  - Faites avancer le lutin quand on appuie sur la flèche droite.
  - Changez le costume du lutin quand on clique dessus.

## Projets personnels :

- **Choisissez un projet et réalisez-le avec Scratch :**
  - **Carte de vœux animée :** Créez une carte de vœux originale avec un lutin qui souhaite un joyeux anniversaire, une bonne année, etc. Ajoutez des animations, de la musique et des effets sonores.
  - **Histoire interactive :** Imaginez une histoire simple avec plusieurs scènes et des interactions. Par exemple, un lutin qui se promène dans Beauraing et rencontre différents personnages.
  - **Jeu simple :** Créez un jeu simple, comme attraper des objets qui tombent ou faire déplacer un lutin dans un labyrinthe.