

1 Commencer un nouveau projet

Objectif
Créer et enregistrer un projet.

Je découvre

Dans une histoire, on décrit la scène et les personnages avant de rentrer dans l'action. Avec Scratch, c'est pareil. Pour chaque **projet** (jeu, animation...) :

- on choisit la **scène** initialement « vide » ; on peut la modifier avec le bouton
- on ajoute des **lutins** ; ce sont des personnages, des animaux ou des objets.

Chaque nouvelle scène contient le lutin Sprite (chat mascotte de Scratch) que l'on peut supprimer.

Voici l'**interface de Scratch**. On peut y accéder en ligne ou installer l'application.

Application Scratch.

Menu **Fichier** pour créer, enregistrer et ouvrir un projet.

Scène où se déroule l'animation.

Choix d'un autre lutin.

Clic droit pour supprimer ce lutin.

Choix d'une scène.

Catégorie Mouvement.

Briques de la catégorie : Mouvement.

Zone de scripts où sont glissées les briques.

À toi de jouer !

Projet 1 début Promenade



1. Crée ce premier projet.

a. Avec la version en ligne, ton projet est automatiquement enregistré. Nomme-le « Promenade ».

b. Avec l'application Scratch, il faut l'enregistrer :

- Va sur **Fichier/Sauvegarder**.
- Choisis le bon **dossier** (le tien).
- Nomme le fichier « Promenade ».

2. Scratch n'utilise pas le terme « sauvegarder » dans le bon sens. Quelle est sa vraie signification ?

.....

.....

3. Choisis la scène « School1 », et place « Sprite » et « Abby » comme sur la vue ci-contre.

4. Enregistre ton projet.



Avec l'application Scratch, pour changer le nom ou l'emplacement d'un projet, clique sur **Fichier/Enregistrer sous**.

2 Découvrir les algorithmes et les scripts

Objectif
Réagir à un événement.

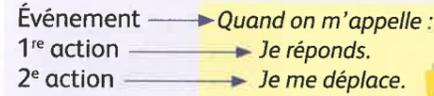
Je découvre

• Les algorithmes

Dans la vie, on réagit tous les jours à des événements. Mais chacun y réagit différemment. Par exemple ; certains se bouchent les oreilles quand on les appelle, d'autres répondent.

Un **algorithme** décrit, plus ou moins précisément, les **actions** qui s'exécutent à la suite d'un **événement**.

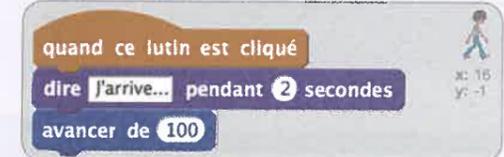
Voici l'algorithme de Zara quand on l'appelle :



• Les scripts

Le **codage** ou traduction d'un algorithme en langage informatique s'appelle un **script**.

Pour créer le script en **langage Scratch**, qui **code** la réaction de Zara quand on l'appelle, il suffit d'emboîter trois **briques**.



• Création du script pour le projet Promenade

1. Choisir le lutin pour lui associer un script.
2. Sélectionner l'onglet Script.
3. Choisir la bonne catégorie.
4. Glisser et **emboîter** les briques événements et actions.
5. Tester le script.

Pour supprimer une brique, glisse-la à gauche ou utilise le clic droit.

À toi de jouer !

Exercice 1 Premiers algorithmes

1. Complète cet algorithme avec deux actions logiques :

Quand mon réveil sonne :

.....

.....

2. Complète cet algorithme avec un événement et une action logiques :

Quand :

Je décroche.

.....

Projet 1 suite Promenade

1. Ouvre ton projet Promenade.
2. a. Crée le script de Sprite affichant « Je m'appelle Sprite ! » quand on clique sur le drapeau vert .
b. Modifie le script précédent en commençant par la brique .
3. Crée le script d'Abby associé à cet algorithme :
Quand le jeu commence :
Abby dit : « Salut ! »
4. Teste et enregistre ton projet.