

SEANCE N°1 : Initiation à la programmation

« Découvrir le logiciel Scratch » 1^{ère} Partie



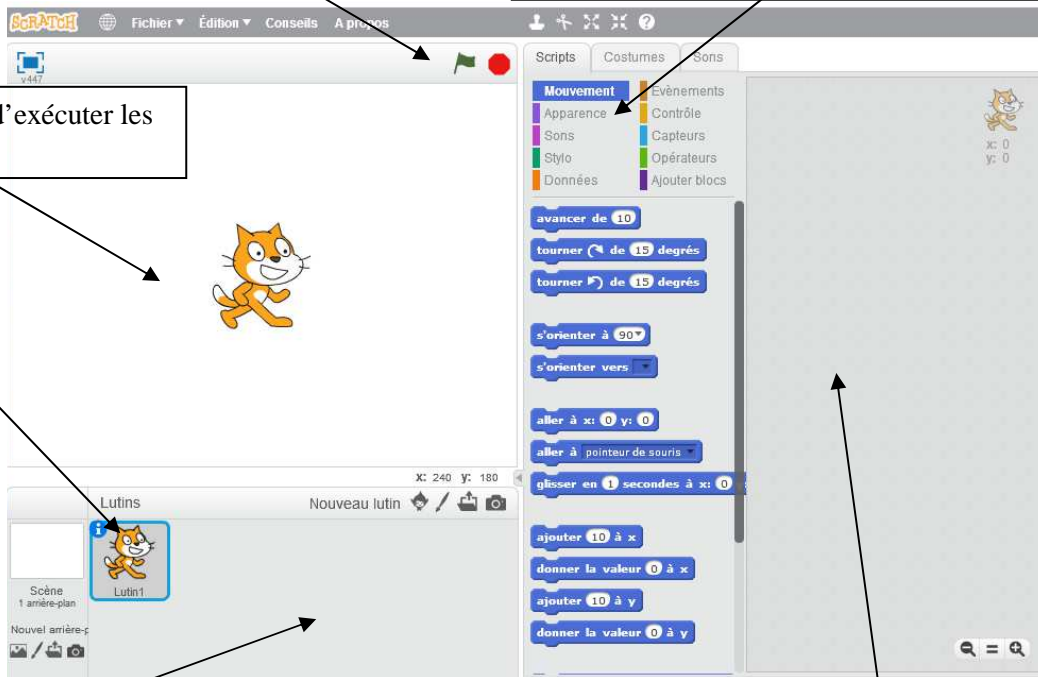
Scratch est un logiciel qui permet de faire réaliser certains algorithmes sur l'écran d'un ordinateur.

Drapeau vert permettant de démarrer le programme.

Menus ou se trouvent les instructions à faire glisser dans la zone de script. Il y a une couleur de blocs par menu.

Scène permettant d'exécuter les programmes

Le Lutin



Zone de gestion et de création de lutins et arrière-plans.

Zone de script ou l'on assemble les instructions du programme.

Pour cette séance, tu vas découvrir et utiliser 4 menus : « Mouvement » ; « Apparence » ; « Stylo » ; « Evènement »

Mouvement	Apparence	Evènements	Stylo
Différentes façons de déplacer le lutin. Il se déplace dans un repère de - 240 à 240 en abscisse et de - 180 à 180 en ordonnée.	Modification de l'apparence du lutin, de sa taille. On pourra écrire un message ou modifier l'arrière-plan.	Permet de démarrer des actions du programme. On pourra commencer une action à l'aide d'un bouton du clavier ou de la souris.	Instructions permettant de voir la trace d'une partie ou de tous les déplacements du lutin.

Ouvrir le logiciel Scratch et suivre les étapes :

Etape 1 : Tu vas changer le lutin.

Cliques sur  puis choisis .
A l'aide du clic droit, supprime le lutin « sprite1 ».



Etape 2 : Dans la zone de script, construis les 2 scripts suivants.

Etape 3 :

1°) Presses sur la barre d'espace du clavier puis cliques sur le drapeau vert.

Dessine le tracé obtenu :



2°) Presses de nouveau sur la barre d'espace du clavier. Que se passe-t-il ? :

Pour info : Quand des programmes s'exécutent lorsque une touche est pressée ou que si l'on clique sur le drapeau vert, on dit qu'ils sont déclenchés par un événement extérieur.

Etape 4 : **Modifie** les instructions du programme afin d'obtenir les tracés suivants :

Si tu as réussi un tracé, coche la case avant de passer à une autre figure.

