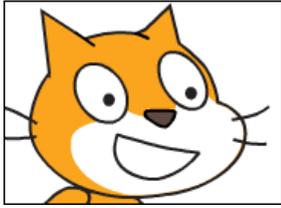
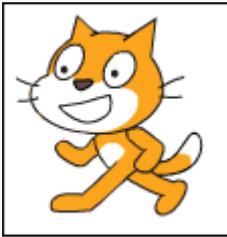


Astuces

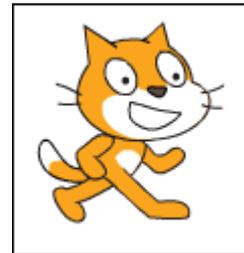


Dans le logiciel Scratch, certaines commandes sont utiles pour éviter à l'élève d'utiliser des notions mathématiques avancées (nombres relatifs, repère orthonormé). Toutes se trouvent dans l'onglet **Mouvement**.
Voici les principales:

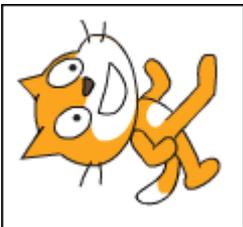
S'orienter vers la gauche



S'orienter vers la droite

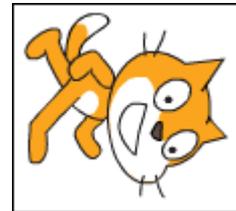


S'orienter vers le haut



Il n'y a pas de commande monter ou descendre.
Pour faire descendre ou monter un lutin, il suffit de l'orienter vers le haut ou le bas et de lui demander d'avancer ou reculer.

S'orienter vers le bas



Reculer d'un pas



Avancer d'un pas



Placer le lutin exactement à gauche



Placer le lutin exactement à droite



Placer le lutin exactement au milieu





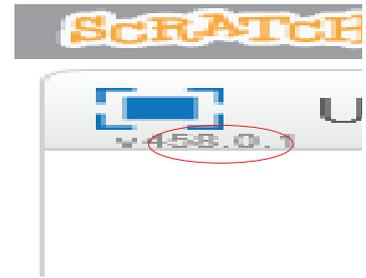
Astuce 1 : Déplacer facilement un lutin à la souris

En faisant des essais pour déplacer le lutin il va vite se retrouver au bord de la page, coincé. Il suffit de cliquer dessus, en maintenant le clic gauche de la souris, et de le faire glisser là où l'on souhaite le mettre.



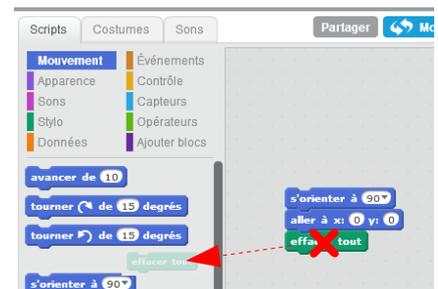
Astuce 2: Enregistrer son travail

Si tu souhaites revenir plus tard sur ton travail ou le conserver dans l'ordinateur, pense bien à le sauvegarder en faisant comme sur l'image ci-contre. Donne lui un nom et fais attention à l'endroit où tu l'enregistres pour le retrouver facilement.



Astuce 3 : Supprimer une commande

Pour supprimer une commande du script , Il faut maintenir le clic gauche dessus et la glisser vers la bibliothèque de commandes.



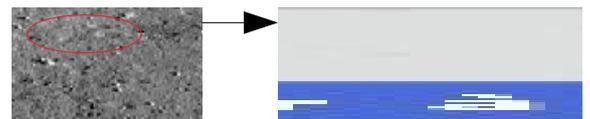
Astuce 4 : Ralentir le mouvement d'un lutin

Pour ralentir un lutin, on ajoute une temporisation de 0,1 seconde à chaque pas. Scratch étant américain, on notera 0.1 Ainsi ralenti il donnera l'impression de marcher.



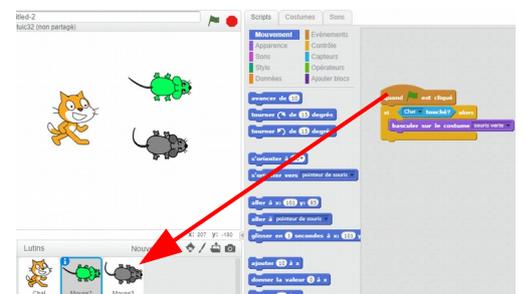
Astuce 5 : Dupliquer des blocs

Pour dupliquer un ou plusieurs éléments d'un script, tu peux faire un clic droit dessus, puis cliquer sur "dupliquer"



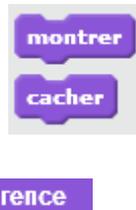
Astuce 6 : Dupliquer un script pour plusieurs lutins

Lorsque plusieurs lutins doivent avoir le même comportement, au lieu de réécrire le script pour chacun il suffit de le faire pour le 1er (ici souris verte) puis de tirer à la souris le script vers un autre lutin (ici souris grise) et de le lâcher. Il sera copié sur l'autre lutin.



Astuce 7 : Cacher un lutin

Pour cacher un lutin ou le faire apparaître, tu peux utiliser les blocs "montrer" et "cacher" dans l'onglet



Astuce 8 : Tester une commande

Si tu double cliques sur un bloc, même s'il n'est pas dans la zone de script, il se peut qu'il réalise l'action demandée. Pratique pour tester sans réaliser de programme.

Petit lexique

Arrière plan: il s'agit du fond, du décor de ta scène.

Blocs: il s'agit de l'ensemble des instructions (représentés comme des bouts de puzzle) que tu peux utiliser pour tes programmes.

Costumes: c'est l'ensemble des dessins représentant un lutin. (tu peux en créer de nouveaux)

Lutins (ou "sprites" en anglais): il s'agit des personnages ou objets que tu peux faire agir ou interagir dans Scratch.

Onglets d'action: il s'agit des rubriques dans lesquelles tu trouves les différents blocs pour réaliser ton programme.

Pixel: c'est l'unité de base permettant de mesurer la qualité d'une image numérique.

Projet: c'est l'ensemble des éléments (lutins, arrière plan, script...) contenus dans ton programme. Tu peux l'enregistrer sous forme d'un fichier .sb2

Scène: c'est la zone dans laquelle tu vois et entends ce que tu as programmé (lorsque tu actives ton programme)

Script: c'est ton programme. Il est constitué d'instructions (ou blocs) collées les unes aux autres. (Si des blocs ne sont pas collés, ils sont indépendants.)

Zone de script: c'est l'endroit où tu crées et modifies ton programme à l'aide de blocs que tu assembles.