

# SCRATCH - C'est quoi ?

- Prendre une nouvelle feuille de classeur. **Ecrire votre nom, prénom et classe dans la marge.**
- Découper l'étiquette de l'activité et la coller sur votre feuille de classeur. En dessous, écrire :

ECRIRE

## 1 - SCRATCH

En couleur et souligner

- Scratch est un logiciel de programmation permettant de réaliser des séquences animées.
- Un programme scratch s'appelle un script et s'effectue par l'assemblage d'instructions.

- Découper et coller l'interface de Scratch, complétez avec la bonne information :

Objet  
= Sprite

Script =  
programme

Scène

Palette  
d'instructions

Choisir un  
arrière-plan

- Sur la page 2, écrire :

ECRIRE

## 2 - La scène

En couleur et souligner

- Les objets bougent sur la scène.
- La scène dispose de 480 pixels en largeur et 360 pixels en hauteur.
- Le centre de la scène se situe en position  $x = 0$  et  $y = 0$

- Découper et coller la scène,
- Compléter les indications  $x$  et  $y$  de position du lutin et des pixels, (compléter les pointillés).

- Sur la page 3, écrire :

ECRIRE

## 3 - Exemple de Scripts

En couleur et souligner

- Découper et coller les script1, script2 et script3,
- Compléter le script1 (compléter les zones blanches du script) pour positionner le chat au centre de la scène. Compléter les pointillés pour que la commande soit réalisée.
- Compléter le script2 (compléter les zones blanches du script)
- Compléter le script3 (compléter les zones blanches du script) permettant :
- Sur la page 4, écrire :
- Découper et coller le scripts4, Compléter les pointillés.

**Quand tout est collé et complété - Tester tous les scripts sur un PC.**