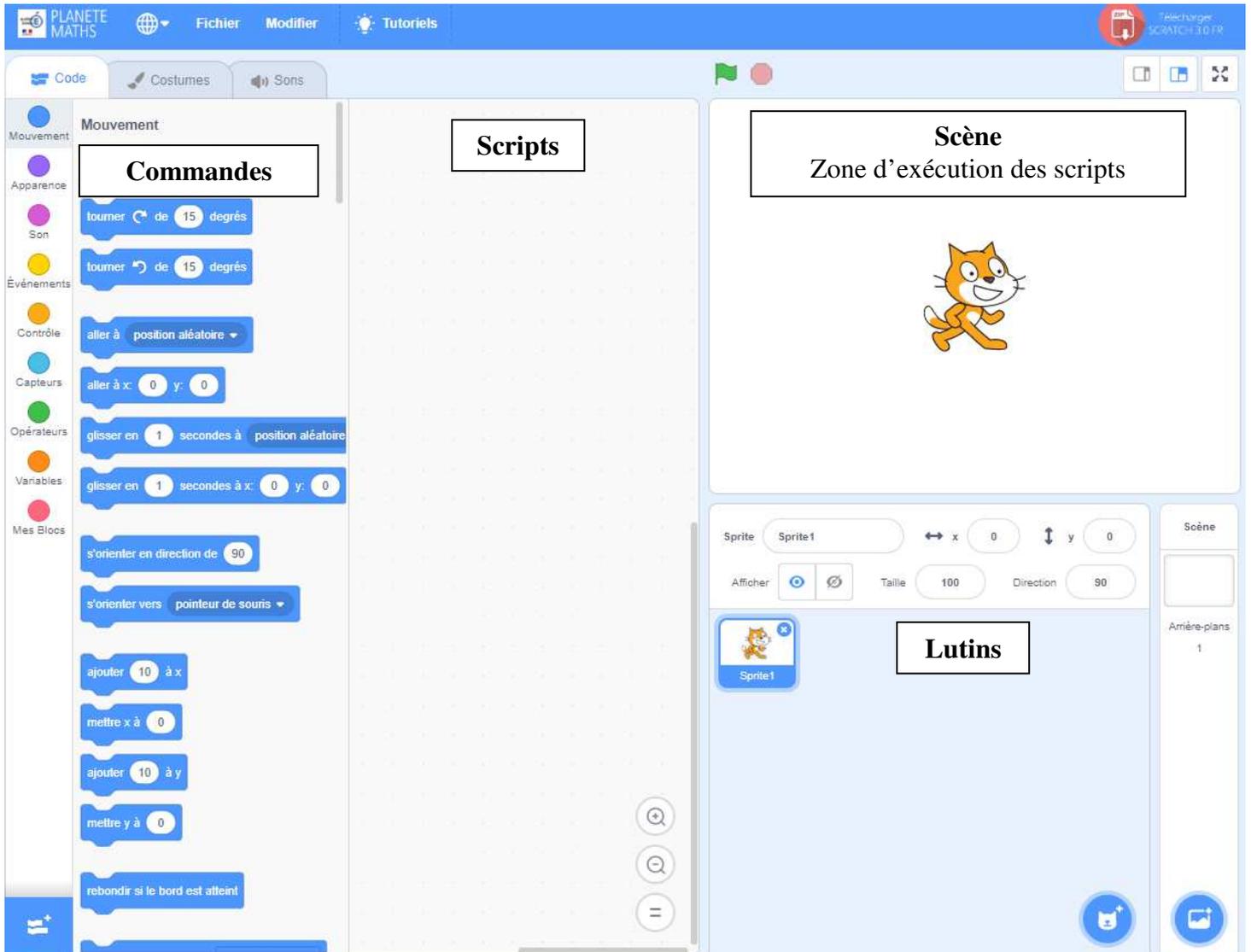




Scratch est un logiciel qui permet de faire exécuter des **commandes** à un ou plusieurs **lutins**.

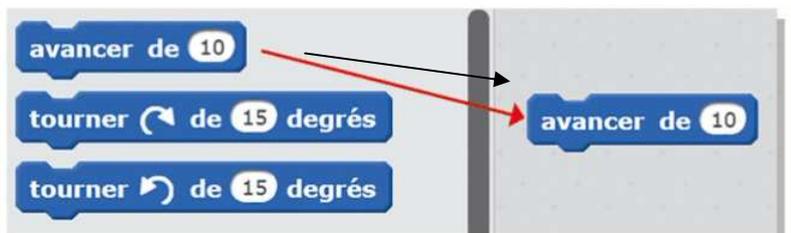
- Une succession de plusieurs commandes qu'on fait exécuter à un lutin est appelée un **script**.
- L'interface de scratch est partagée en plusieurs zones :



1 Un premier mouvement

On se place dans la catégorie de commandes **Mouvement**.

- Déplacer la commande **avancer de 10** dans la zone « **Scripts** ».
- Cliquer plusieurs fois sur cette commande (dans la zone « **Scripts** ») et observer le lutin (dans la zone « **Exécution des scripts** »).
- Modifier la commande pour que lutin avance de 20.



2 Une deuxième commande

On se place dans la catégorie de commandes

Apparence.

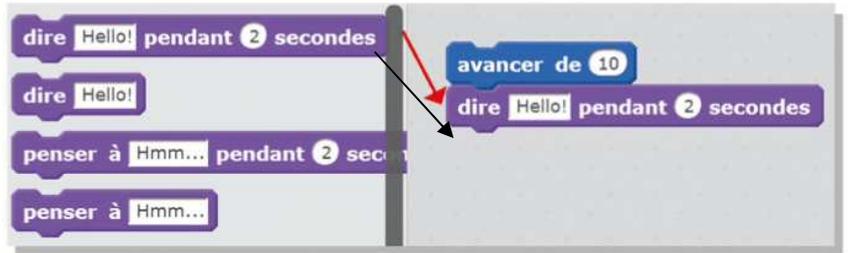
a. Déplacer la commande :

dire Hello! pendant 2 secondes

dans la zone de script en l'imbriquant sous la première commande.

b. Cliquer sur ce bloc de deux commandes. Ce bloc s'appelle un **script**. Observer le lutin dans zone « **Exécution des scripts** ».

c. Modifier la commande pour que lutin dise « Bonjour! ».



3 Enchaîner des commandes

On souhaite faire avancer puis reculer le lutin.

• Réaliser puis tester le script ci-contre.



4 Encore et encore...

On souhaite à présent faire répéter ces mouvements au lutin.

• On se place dans la catégorie **Contrôle**.

• Déplacer la commande ci-dessous et l'imbriquer autour du script précédent.



• Tester le nouveau script obtenu.

Pour arrêter le lutin, cliquer à nouveau sur le script.



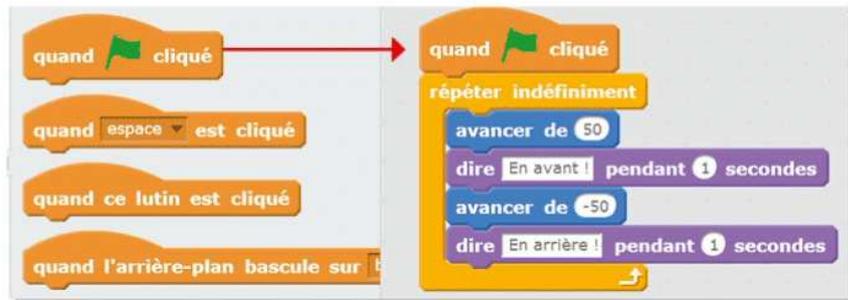
5 Le drapeau vert

On se place dans la catégorie de commandes

Évènements.

• Ajouter la commande **quand cliqué** au début du script.

• À présent, il suffit de cliquer sur  en haut de la zone « **Exécution des scripts** » pour exécuter le script et sur  pour l'arrêter.



Lever la main pour faire valider votre travail par le professeur !



Procédure pour sauvegarder son programme :

- ① Tout en haut de la fenêtre SCRATCH, cliquer sur l'onglet **Fichier** puis **Sauvegarder sur votre ordinateur**
- ② Cliquer sur l'icône **Ce PC** → espace perso → dossier montravail...
- ③ Nommer le fichier : **00 - SCRATCH - Lutin.sb3**