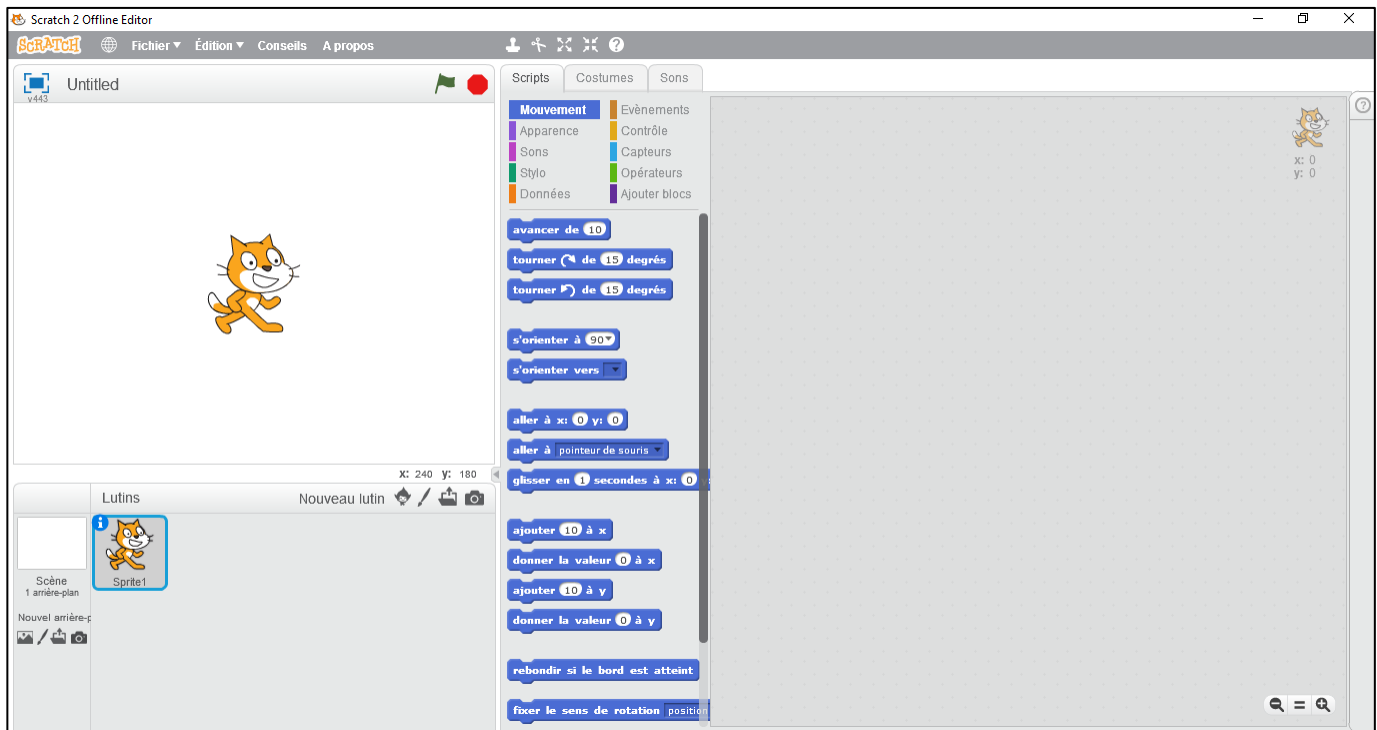


## Partie I : Se familiariser avec les commandes

- Ouvrir le logiciel Scratch. Voici l'écran d'accueil.



En faisant glisser les commandes dans la partie de droite, regardez ce que fait votre chat :

avancer de 10 pas
tourner de 15 degrés
aller à x: 0 y: 0
avancer de 10 avancer de 10 avancer de 10 tourner de 15 degrés
aller à x: 0 y: 0 tourner de 15 degrés
dire Salut! pendant 2 secondes
basculer sur le costume costume2
mettre à 40 % de la taille initiale

Les commandes sont rangées par couleur et thèmes précis

Mouvement	Événements
Apparence	Contrôle
Sons	Capteurs
Style	Opérateurs
Données	Ajouter blocs

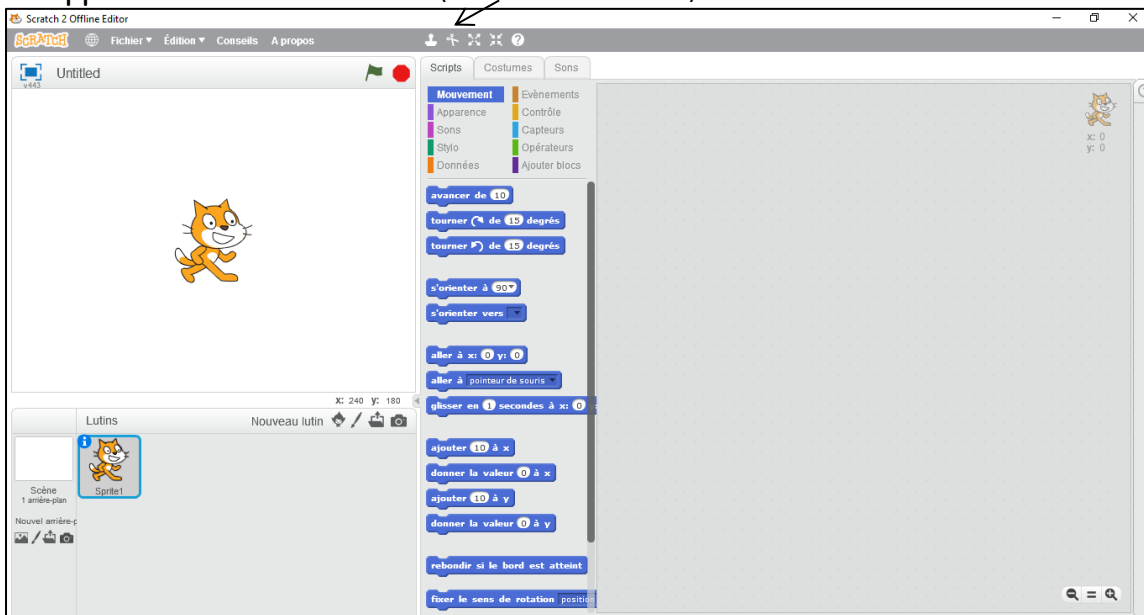
mettre à 40 % de la taille initiale stylo en position d'écriture avancer de 50 tourner de 90 degrés avancer de 50
aller à x: 0 y: 0 s'orienter à 90 effacer tout
Quel est l'intérêt de ce script ? ..... ..... .....
stylo en position d'écriture avancer de 100 relever le stylo avancer de 100

Maintenant que vous avez compris le principe, à vous de jouer en combinant quelques commandes à votre guise !

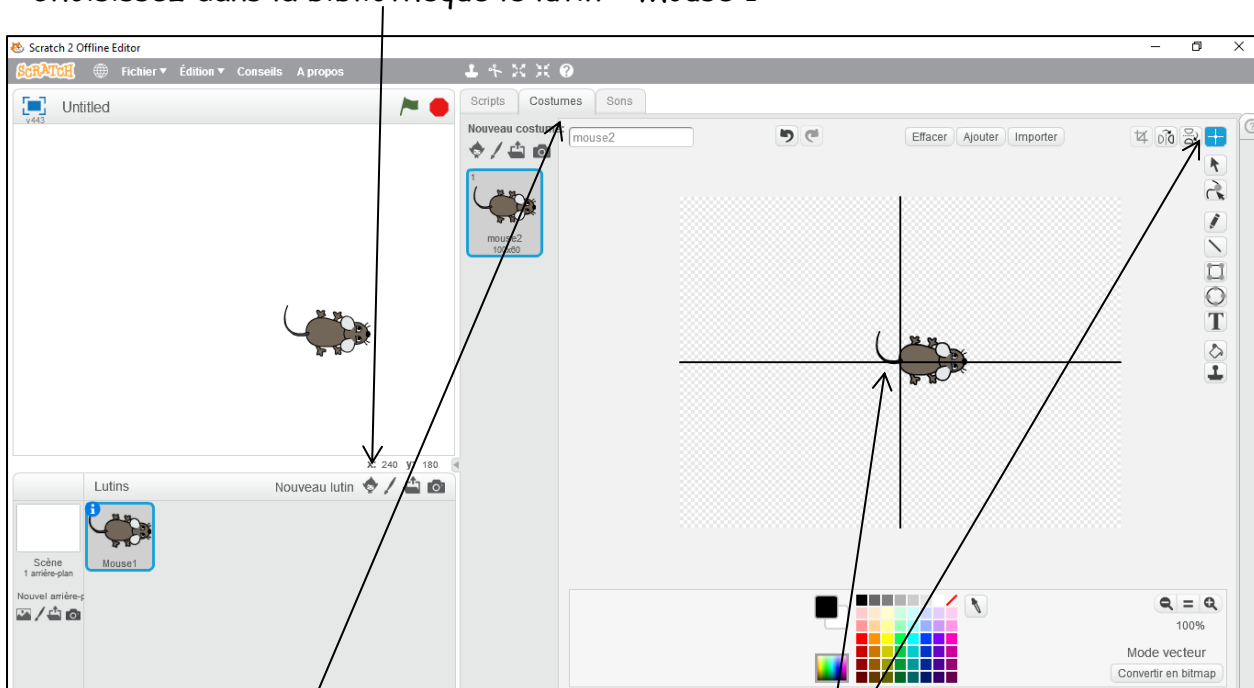
## Partie II. Se familiariser avec les lutins

Pour dessiner des figures, nous allons modifier notre lutin « chat » en « souris » (mouse) qui réagit de la même façon que la tortue du logiciel Géotortue.

- Supprimer le lutin « chat » (ciseaux ou clic droit)



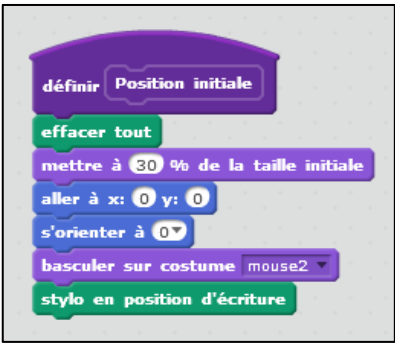
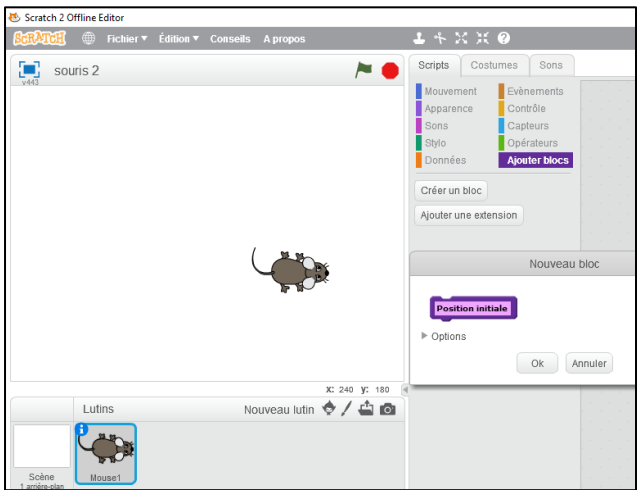
- Choisissez dans la bibliothèque le lutin « Mouse 1 »



- Aller sur Costumes et centrer la souris à l'aide des axes. Le costume « mouse 2 » est créé.
- Si vous êtes en avance, vous pouvez essayer de faire de même avec d'autres lutins (exemple : pencil = crayon) mais nous choisirons par la suite la souris.

Pour dessiner, nous devons créer une **procédure d'initialisation** afin de positionner notre lutin toujours au centre de l'écran (et dirigé vers les haut.)

- Dans Scripts, nous créons un bloc « Position initiale »



Que fait ce bloc ?

.....

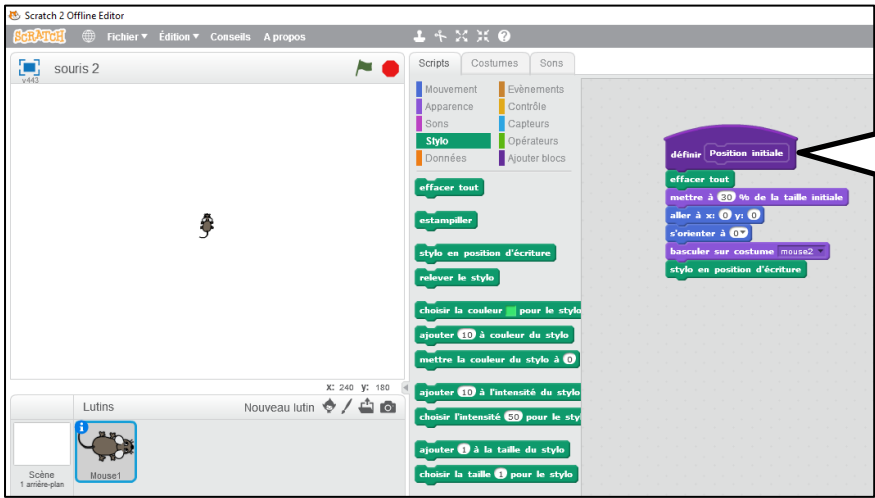
.....

.....

.....

.....

.....



Cliquez deux fois sur le bloc pour obtenir cet écran et garder toujours ce bloc dans votre fenêtre !

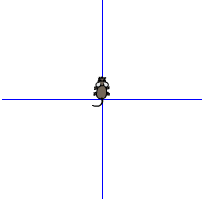

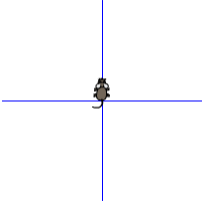

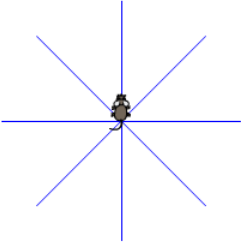

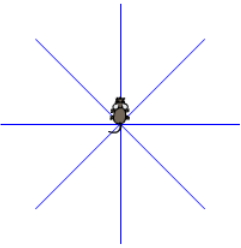

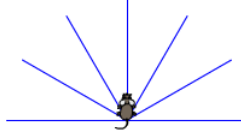

Partie III : A vous de créer !

L'objectif est de reproduire les figures ci-dessous et de noter les scripts ainsi que les blocs créés, si nécessaire.

**Attention** : La souris doit revenir à sa position initiale !

Astuce : clic droit puis dupliquer pour recopier les commandes plus vite ! ou

Figure	Commandes utilisées et à adapter	Scripts (une ligne par instruction)
		..... ..... ..... ..... ..... ..... .....
		Quelle est la différence entre les deux scripts ? ..... ..... .....

		<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
		<p>A l'aide d'une <b>boucle</b> :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
		<p>A l'aide d'une <b>boucle</b> :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
		<p>A l'aide d'un <b>bloc Croix</b> :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Et d'un script :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
		<p>A l'aide d'une <b>boucle</b> :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>