

Nom :	S18 : La programmation avec scratch	
Prénom :	Les bases du logiciel scratch Activité 1	Classe :

Activité 1 : Les bases du logiciel SCRATCH 2.0



Pour lancer le logiciel scratch 2.0
Il faut double-cliquer sur le logo qui se trouve sur le bureau.

1-Histoire du logiciel « scratch » :

Le logiciel scratch est apparu en 2006. Scratch a été développé aux Etats-Unis par deux organismes qui sont le MIT et le Lifelong kindergarten group. La dernière version de scratch est sortie le 15 juillet 2015, il s'agit de la version 2.0 anciennement version 1.4



Il existe un site internet scratch.

Il est gratuit et permet de créer des programmes directement sur le site.

Sur le site, il y a environ **12 millions** de programme créer et partager.

Le nombre d'utilisateur à ce jour est estimé à 7,5 millions d'utilisateur du logiciel scratch.

2- A quoi sert le logiciel scratch :

Pour changer la langue. Cliquer sur le logo en forme de globe.

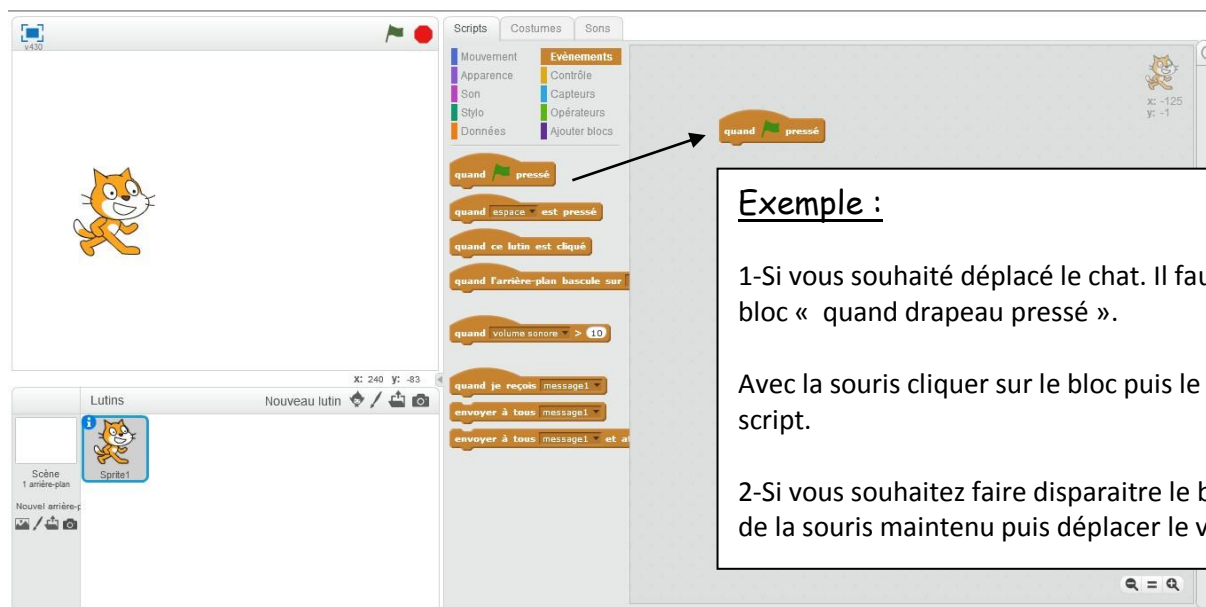


Le logiciel scratch permet de créer des programmes allant de l'animation à la simulation 3D.

Scratch est un logiciel dynamique qui permet de réaliser des programmes complexes.

3-Les différents blocs sur le logiciel scratch

Couleur de la brique	Bleu (foncé)	Orange (clair)	Orange (foncé)	Violet	Bleu (clair)	Rose	Vert (clair)	Vert (foncé)	Rouge	Violet (foncé)
Effet	Mouvement	Contrôle	Événement	Apparence	Capteur	Son	Nombres	Stylo	Variable	Blocs et extensions



Exemple :

1-Si vous souhaitez déplacé le chat. Il faut d'abord mettre le bloc « quand drapeau pressé ».

Avec la souris cliquer sur le bloc puis le déplacer dans le script.

2-Si vous souhaitez faire disparaître le bloc. Cliquez gauche de la souris maintenu puis déplacer le vers la gauche.

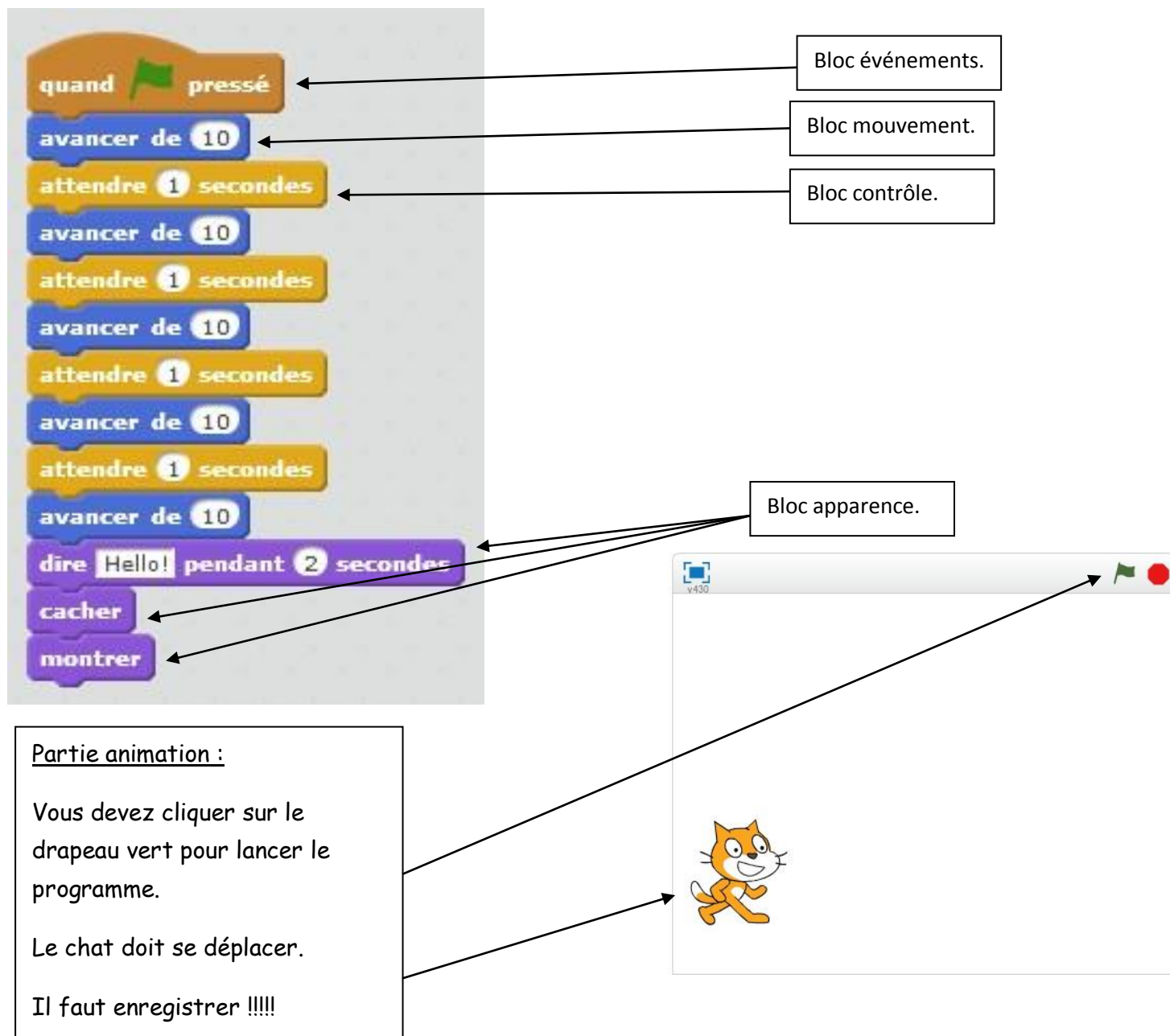
4- Prise en man du logiciel scratch

1. Ouvrir le logiciel scratch en double cliquant sur l'icône.

Maintenant vous allez devoir créer votre 1^{er} programme sur scratch. Vous serez guidé sur ce programme. Vous devez comprendre ce que vous faite car par la suite vous serez moins guidé.

Exercice 1 : il faut déplacer le chat en respectant les temporisations et contraintes.

Vous devez reproduire le programme ci-dessous. (Il s'agit du script !!!)



The image shows a Scratch script on the left and the Scratch stage on the right. The script consists of the following blocks:

- quand drapeau vert pressé (Event block)
- avancer de 10 (Movement block)
- attendre 1 secondes (Control block)
- avancer de 10 (Movement block)
- attendre 1 secondes (Control block)
- avancer de 10 (Movement block)
- attendre 1 secondes (Control block)
- avancer de 10 (Movement block)
- attendre 1 secondes (Control block)
- avancer de 10 (Movement block)
- dire Hello! pendant 2 secondes (Speech block)
- cacher (Appearance block)
- montrer (Appearance block)

Annotations with arrows point to these blocks:

- Bloc événements. (points to 'quand drapeau vert pressé')
- Bloc mouvement. (points to the first 'avancer de 10')
- Bloc contrôle. (points to the first 'attendre 1 secondes')
- Bloc apparence. (points to 'cacher' and 'montrer')

On the right, the Scratch stage is shown with the Scratch cat character. A text box labeled 'Partie animation :' contains the following instructions:

Partie animation :
Vous devez cliquer sur le drapeau vert pour lancer le programme.
Le chat doit se déplacer.
Il faut enregistrer !!!!!

Arrows from this text box point to the green flag icon in the stage's top right corner and the Scratch cat character.

Enregistrer ce travail dans votre dossier : exercice 1-nom