

Nom :	Accompagnement personnalisé	
Prénom :	Les bases du logiciel scratch Activité 1	Classe :



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

Activité 1 : Les bases du logiciel SCRATCH 2.0

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.

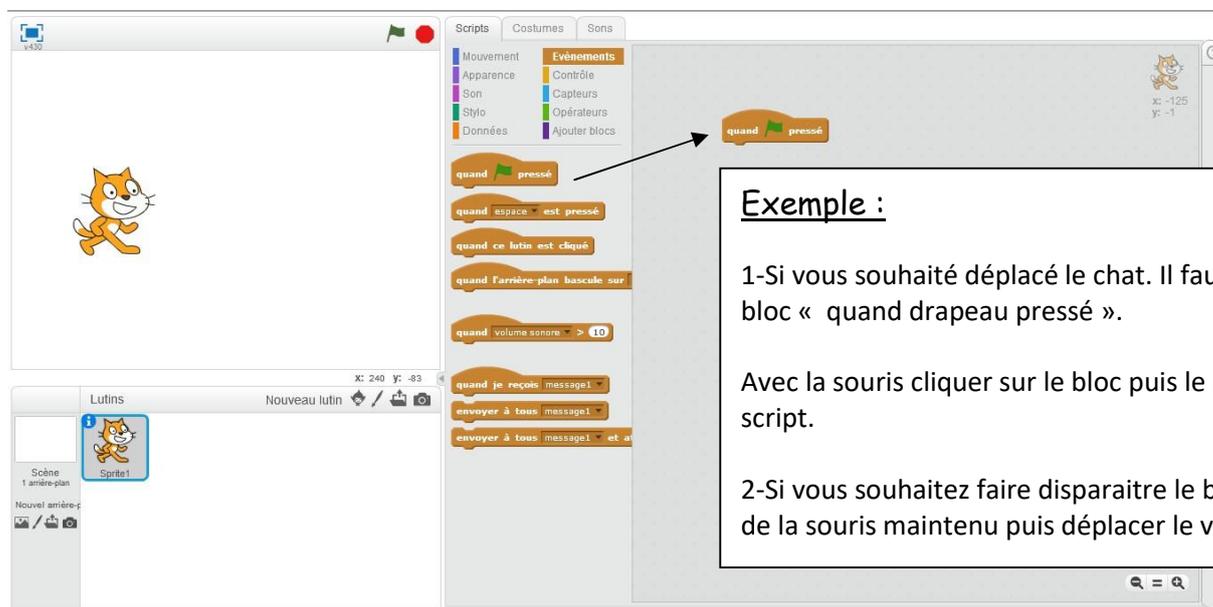


Le logiciel scratch permet de créer des programmes allant de l'animation à la simulation 3D.

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	Évènement	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

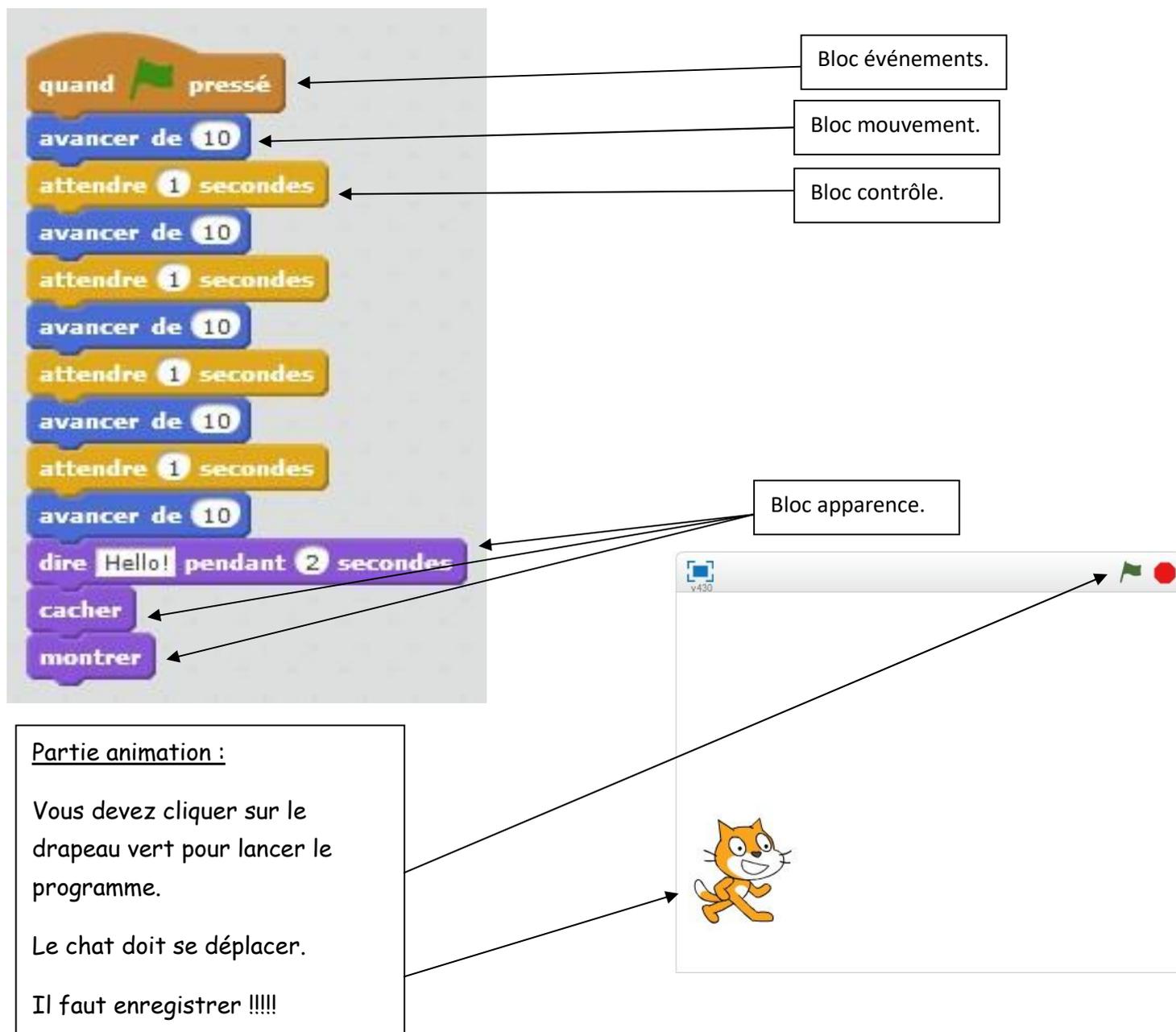
1. Ouvrir le logiciel scratch via le site internet <https://scratch.mit.edu/>

Cliquer sur créer

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 cliqué', 'avancer de 10', 'attendre 1 secondes', 'avancer de 10', 'dire Hello! pendant 2 secondes', 'cacher', and 'montrer'. Annotations with arrows point to these blocks: 'Bloc événements.' points to the 'quand drapeau vert cliqué' block; 'Bloc mouvement.' points to the first 'avancer de 10' block; 'Bloc contrôle.' points to the first 'attendre 1 secondes' block; 'Bloc apparence.' points to the 'dire Hello! pendant 2 secondes' block; 'cacher' and 'montrer' are also annotated. The stage shows the Scratch cat character and a green flag icon in the top right corner. A text box on the left explains the animation part.

Partie animation :

Vous devez cliquer sur le drapeau vert pour lancer le programme.

Le chat doit se déplacer.

Il faut enregistrer !!!!!

Enregistrer ce travail dans : _____ (cliquer sur fichier télécharger dans votre ordinateur)

Votre dossier personnel.