

# Les déplacements avec Scratch

The image shows the Scratch 2 Offline Editor interface. The stage area on the left displays a cat sprite with a coordinate system: the x-axis is horizontal (pointing right as positive, left as negative) and the y-axis is vertical (pointing up as positive, down as negative). The cat is currently at approximately x: 240, y: -180. The script area on the right contains the following code:

- quand le drapeau vert est cliqué**
- aller à x: 0 y: 0** (This block is circled in red, with a red arrow pointing to the cat's current position on the stage and a text label: "Pour placer le lutin au centre de la scène")
- répéter indéfiniment** (infinite loop)
  - si touche flèche haut pressée? alors**
    - ajouter 10 à y
  - si touche flèche bas pressée? alors**
    - ajouter -10 à y
  - si touche flèche gauche pressée? alors**
    - ajouter -10 à x
  - si touche flèche droite pressée? alors**
    - ajouter 10 à x

The bottom left of the editor shows the 'Lutins' (Sprites) area with a 'Nouvel lutin' (New Sprite) button and a 'Scène' (Stage) area with a 'Nouvel arrière-plan' (New Background) button.



SKELL

Les déplacements avec Scratch de skell est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 3.0 France.