

La commande Estampiller de Scratch (cycle3)

- 1) sélectionner un arrière plan
- 2) sélectionner un lutin
- 3) recopier le programme (script)
- 4) Mettre en plein écran et tester
- 5) Modifier les valeurs

The screenshot shows the Scratch Desktop interface with a script for a fish character. The script is as follows:

```
quand le drapeau est cliqué  
  effacer tout  
  mettre l'effet couleur à 0  
  aller à x: -170 y: -170  
  s'orienter à 90  
  quand la touche a est pressée  
    stop tout  
  quand la touche espace est pressée  
    répéter indéfiniment  
      avancer de 2 pas  
      s'orienter vers pointeur de souris  
      rebondir si le bord est atteint  
      estampiller  
      ajouter 5 à l'effet couleur
```

Annotations in red:

- 3**: Points to the 'bibliothèque' (library) on the left.
- 3**: Points to the 'estampiller' (stamp) block.
- 5**: Points to the 'ajouter 5 à l'effet couleur' block.
- 3**: Points to the 'quand la touche espace est pressée' block.
- 3**: Points to the 'quand la touche a est pressée' block.
- 2**: Points to the 'Fish' sprite in the 'Arrière plans' (backgrounds) panel.
- 4**: Points to the 'Mettre en plein écran' (full screen) button in the top right corner.



SKELL

Estampiller (cycle3) de skell est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 3.0 France.