## Prise en main de Scratch épisode 1

Consulter le document « Fenêtre de Scratch » pour vous familiariser avec le vocabulaire utilisé et les principales fonctionnalités disponibles... <u>http://www.skell.fr/optioninfo/ecranscratchlegende2.jpg</u> Ce premier exercice a pour but de vous aider à prendre en main l'environnement Scratch.

N°	Consignes	Ressources	Élève	Prof
1	Choisir un <b>décor</b>	Scène/arrière-plans		
2	Conserver le lutin Chat et lui faire <b>dire un</b> <b>texte</b> de présentation	quand pressé dire Bonjour pendant 3 secondes		
3	Utiliser les <b>4 touches flèches</b> pour les <b>déplacements</b> du lutin Chat	<u>Les déplacements (Skell)</u> recopier tous les scripts figurant sur ce document		
4	Faire marcher le chat par un <b>changement de</b> <b>costume</b> du lutin <u>bibliothèque Apparence</u> (appliquer cette consigne aux <b>quatre directions</b> )	quand flèche droite vest pressé costume suivant avancer de 5		
5	La chat <b>change de couleur</b> quand il marche <u>bibliothèque Apparence</u> (appliquer cette consigne aux quatre directions)	quand flèche droite v est pressé costume suivant ajouter à l'effet couleur v 10 avancer de 5		
6	Compléter votre création avec un <b>deuxième lutin</b> (de votre choix) que vous déplacerez avec les touches T (vers le haut), B (vers le bas), F (vers la gauche) et H (vers la droite), à chaque déplacement ce lutin change aussi de couleur	Attention ! Sélectionner le deuxième lutin avant de saisir les scripts		
7	Appliquer ce script au lutin Chat Il s'agit d'attendre un <b>événement</b> , le lutin Chat qui touche ( ou est touché par) l'autre lutin, à ce moment là, le lutin Chat miaule !!!	quand pressé répéter indéfiniment si Bat1 v touché? alors jouer le son miaou v attendre 5 secondes		



SKELL

Prise en main de Scratch de <u>skell</u> est mis à disposition selon les termes de la <u>licence</u> <u>Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 3.0 France</u>.