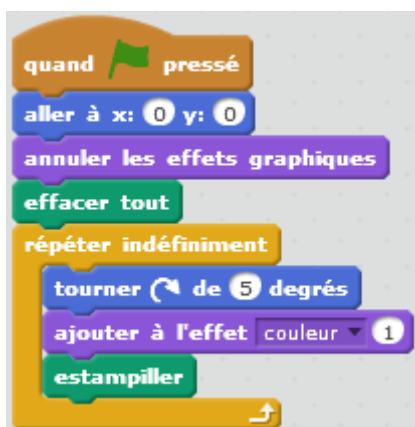


Fiche 5 – Carré orange, cercle violet

Description de la session

Un lutin composé d'un carré orange et d'un cercle violet

- Ouvrir le projet session5_1.sb2
- Lancer le script, et regarder le dessin réalisé.



: ajoute 1 au numéro de couleur du cercle et du carré. Dans Scratch les couleurs sont définies à l'aide de deux valeurs : la couleur proprement dite (1 à 200) et son intensité (1 à 100).



: le lutin crée une image de lui-même. Cette image est ensuite affichée sur la scène.

- Afficher le costume du lutin dans l'éditeur d'images. Le centre du lutin est actuellement positionné au centre du carré. Déplacer le, au centre du cercle.
- Relancer le script et regarder ce qui change.

Réaliser un projet incluant un carré orange et un cercle violet

- Ouvrir un nouveau projet et créer deux lutins séparés : un carré orange et un cercle violet.
- Choisir un arrière-plan pour la scène.
- Utiliser divers blocs des catégories « Apparence », « Contrôle » et « Mouvements » pour animer le carré, le cercle et modifier l'arrière-plan.