

Session 5 – Carré orange, cercle violet

Résumé des activités de la session

Projet « Carré orange, cercle violet » (45 minutes)

- Utiliser l'éditeur d'images pour créer un lutin
- Explorer les blocs des catégories « Apparence » et « Mouvement »

Au cours de cette session, les enfants sont amenés à se servir de l'éditeur de costumes.

Ils voient l'importance de la définition du centre d'un lutin.

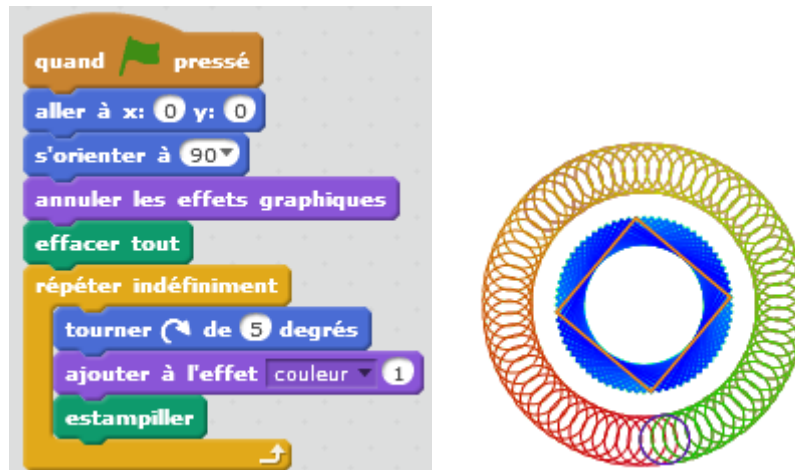
Ils utilisent les instructions permettant de modifier l'apparence d'un lutin ou de l'arrière-plan.

Le premier programme utilisé pour cette séance provient du livre « Learn to Program with Scratch ».

Description de la session

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

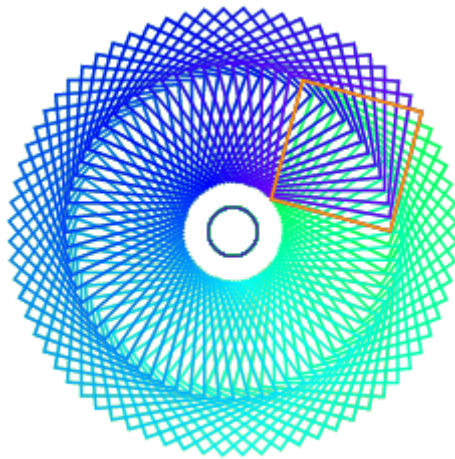
- Ouvrir le projet session5_1.sb2
- Lancer le script, et regarder le dessin réalisé.



ajouter à l'effet couleur 1 : 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).

estampiller : le lutin crée une image de lui-même, qui est ensuite affichée sur la scène. Cette image n'est pas un « clone » du lutin. Elle ne peut rien faire, c'est juste une image.

- 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.

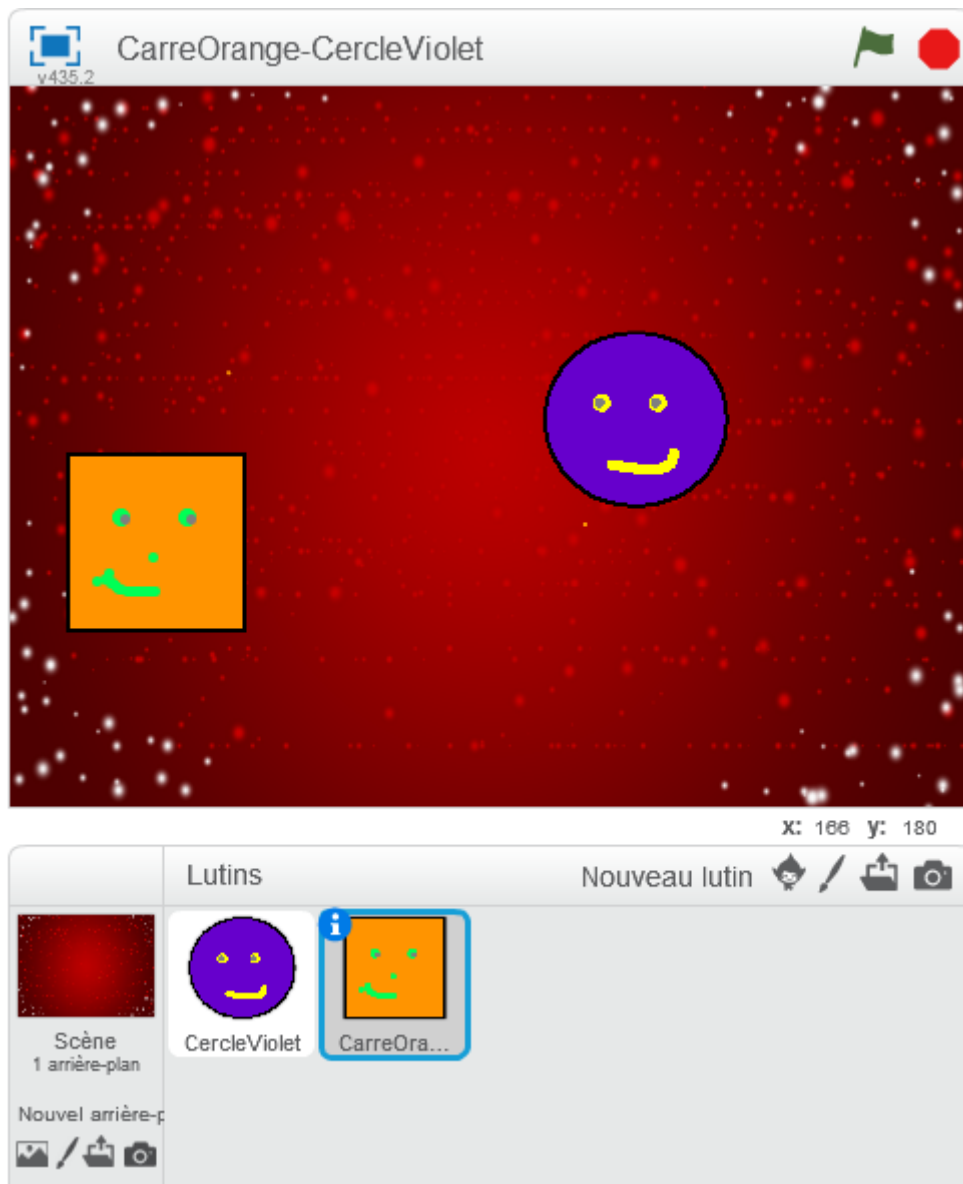


Dans le premier essai, la rotation du lutin se fait autour du centre du carré et c'est le cercle qui tourne le plus à l'extérieur.

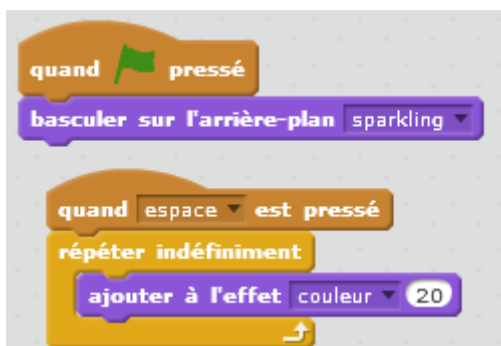
Dans le deuxième essai, la rotation du lutin se fait autour du centre du cercle et c'est le carré qui tourne le plus à l'extérieur.

Réaliser un projet incluant un carré orange et un cercle violet

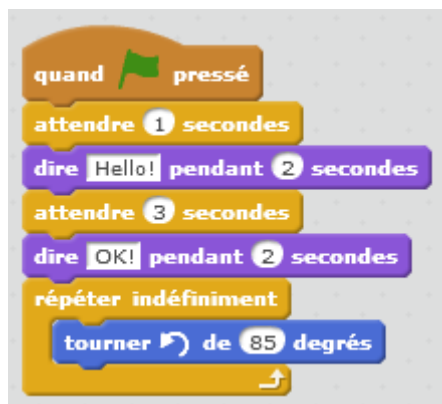
- Ouvrir un nouveau projet et créer deux lutins séparés : un carré orange et un cercle violet.
- Choisir un arrière-plan pour la scène.
- Utiliser divers blocs des catégories « Apparence », « Contrôle » et « Mouvements » pour animer le carré, le cercle et modifier l'arrière-plan.



Script de l'arrière-plan :



Script du cercle violet



Script du carré orange

