2. La marche du passant

***Nous allons animer un personnage pour qu’il marche sur le trottoir.***

1. Lance le logiciel Scratch  puis enregistre ton document en lui donnant un nom et en lui indiquant un emplacement (***Fichier/Enregistrer sous***)
2. Insérer un arrière-plan

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône entourée pour choisir un arrière-plan* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur « Ville »* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Sélectionne par exemple « school2 » puis clique sur* ***OK*** |

1. Insérer un lutin

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Fait un clic droit sur le chat puis choisis****supprimer*** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône «****Nouveau lutin****» pour choisir un personnage.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Choisis « Gens »* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Choisis un personnage ayant plusieurs costumes, par ex. « Avery walking » ou « Jaime walking » puis clique sur* ***OK*** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Place ton personnage à gauche, sur le trottoir.* |

1. Programmer

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis le « Mouvement » «****avancer de 10****» et fais-le glisser à droite.* |

|  |  |
| --- | --- |
| *E:\Tice\Codage\Activités Scratch\Images\Controle 1.PNG* | *Dans la catégorie « Scripts », choisis le « Contrôle » «****répéter 10 fois****» et insère-le autour de ton mouvement «****avancer de 10****». Tu pourras modifier le nombre de répétition pour que ton personnage aille au bout du trottoir.* |

|  |  |
| --- | --- |
| E:\Tice\Codage\Activités Scratch\Images\Evenement 1.PNG | *Dans la catégorie « Scripts », choisis l’ « Evènement » «****quand*  *est cliqué****» et emboite-le au début du programme. Lorsque tu cliques sur le drapeau, le personnage va d’un bout à l’autre du trottoir mais ne semble pas marcher. Nous allons donc animer le personnage.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis l’ « Apparence » «****costume suivant****» et insère-le au-dessus de ton mouvement «****avancer de 10****». si tu cliques sur l’onglet « Costumes », tu verras le nombre de positions de ton personnage.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Si tu veux ralentir la marche de ton personnage, il faut ajouter la variable « attendre ».*  *Dans la catégorie « Scripts », choisis le « Contrôle » «****attendre une seconde****» et ajoute-le à ton programme. Règle la durée pour que le mouvement soit le plus fluide possible.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | * *Pour démarrer ton programme, clique sur le drapeau.* * *Pour arrêter ton programme, clique sur l’octogone rouge.* * *Pour visualiser ton programme en plein écran, clique sur le rectangle bleu.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Si tu veux que ton personnage se replace à la gauche de l’écran chaque fois qu’on lance le programme, choisis le « Mouvement » « aller à x : … y : … ».*  *Les valeurs de x et y s’affichent automatiquement quand on place le personnage au départ.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Si tu veux que ton personnage dise bonjour en milieux de parcours, divise la répétition par 2, duplique le bloc puis insere « dire bonjour ! pendant 2 secondes (****Apparence****).* |