1. Le magicien (2)

***Scratch 3***

***Nous allons programmer cette petite histoire.***

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 « Fantaisie» puis « Witch House»* |

1. Insérer un sprite

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur la poubelle pour* ***supprimer*** *le chat.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône entourée pour choisir un sprite (lutin).* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur « Gens » puis « Wizard»* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Place ton sprite sur le côté gauche.* |

1. Programmer

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis l’ « Apparence » « dire… pendant » et écrire son texte.*  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Afin de laisser l’elfe répondre, dans la catégorie « Code », choisis le « Contrôle » «****attendre 2 secondes****» et insère les commandes précédentes.*  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis l’ « Apparence » « dire… pendant » et écrire son texte.*  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis l’ « Apparence » « dire… pendant » et écrire son texte.*  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis l’ « Apparence » « cacher pour que magicien ne se retrouve pas sur la plage.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Il ne reste plus qu’à ajouter l’ « Evènement » « quand*  *est cliqué », pour lancer le programme.* |

***Nous allons maintenant passer au 2eme sprite, l’elfe***

1. Insérer le deuxième sprite

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône entourée pour choisir un sprite (lutin).* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur « Gens » puis « Elf»* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Place ton sprite sur le côté droit.* |

1. Programmer

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis l’ « Apparence » «****dire… pendant****» et écrire son texte.*  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Afin de laisser le sorcier dire sa phrase, dans la catégorie « Code », choisis le « Contrôle » «****attendre 2 secondes****» et insère la commande précédente.*  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Le sorcier va dire Abracadabra, il faut donc attendre 1 seconde.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Pour que l’elfe se retrouve à la mer, choisis dans la catégorie « Code », l’ « Apparence » «****basculer sur l’arrière-plan****» et sélectionne* ***Beach Malibu****.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis l’ « Apparence » «****dire… pendant****» et écris son texte.*  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Il ne reste plus qu’à ajouter l’ « Evènement » « quand*  *est cliqué », pour lancer le programme.* |