Le circuit

***Scratch 3***

***Nous allons diriger une voiture avec les flèches du clavier.***

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 aller chercher l’arrière-plan que vous avez téléchargé ici :* (<http://ien-gagny.circo.ac-creteil.fr/IMG/zip/images_scratch.zip>). |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Sélectionne l’image « Circuit ».* |

1. Insérer un lutin

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône entourée pour aller chercher la voiture que vous avez téléchargé ici :* (<http://ien-gagny.circo.ac-creteil.fr/IMG/zip/images_scratch.zip>). |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Sélectionne l’image « voiture jaune ».* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Place ta voiture au début du circuit.* |

1. Programmer

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis l’ « Evènement » «****quand*** *flèche haut* ***est pressée****» et* fais-le glisser à droite. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis le « Mouvement » «****s’orienter à 0****» et accroche-le sous le programme précédent.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis le « Mouvement » «****avancer de 10 pas****» et accroche-le sous le programme précédent.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Procède de la même manière pour programmer l’action des autres flèches.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Si tu veux que la voiture se replace au départ du circuit chaque fois qu’on lance le programme, choisis l’ « Evènement » « quand*  *est cliqué » et accroche-lui le « Mouvement » « mettre à x : … y : … ».**Les valeurs de x et y s’affichent automatiquement quand on place la voiture au départ.* |