1. Le vol du papillon

***Scratch 2***

***Nous allons programmer le papillon pour qu’il traverse le champ.***

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 « Dehors» puis sur «****hay field****».* |

1. Insérer un lutin

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône « Nouveau lutin » pour choisir le papillon.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Choisis « Animaux ».* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Puis Butterfly1 et clique sur ok.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Place le papillon sur le côté gauche.* |

1. Programmer

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis l’ « Apparence » «****costume suivant****».*  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis le « Contrôle » «****répéter indéfiniment****» et insère les commandes précédentes.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Pour que le mouvement des ailes ne soit pas trop rapides, il faut ajouter le « Contrôle » «****attendre 1 seconde****» et le régler à 0.2.* |

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

***Nous allons programmer le papillon pour qu’il reparte de son point de départ lorsqu’il touche le bord.***

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Il faut ajouter le « Contrôle » «* ***si …. alors****. »* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Incruster le « Capteur » «****pointeur de souris touché?»*** *que l’on modifiera en «****bord******touché?»*** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Le « Mouvement »  «****aller à x : … :y****» permet de replacer le papillon à gauche lorsqu’il a touché le bord. Les valeurs s’ajustent automatiquement à la position du papillon. Il est important que le papillon ne touche pas le bord gauche au départ sinon il restera bloqué.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Incorpore ce nouveau bloc au précédent.* |