1. Le magicien

***Scratch 3***

***Le magicien va faire disparaitre une personne.***

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 « Intérieur» puis « Theater»* |

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 Girl»* |

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

1. Programmer

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis l’ « Apparence » « dire… » et écris la 1ere formule magique.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Afin de laisser du temps pour que la jeune fille disparaisse, dans la catégorie « Code », choisis le « Contrôle » «****attendre 2 secondes****» et insère la commande précédente.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis l’ « Apparence » «****dire****» et écris la 2eme formule magique.* |

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *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 « Ruby»* |

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

1. Programmer

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Codes », choisis l’ « Apparence » «****cacher****».écrire son texte.*  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Afin de laisser le sorcier dire sa formule magique, dans la catégorie « Codes », choisis le « Contrôle » «****attendre 1 seconde****» et insère la commande précédente.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Nous allons faire disparaitre Ruby pendant 2 secondes, il faut donc ajouter «****attendre 2 secondes****».* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Pour que Ruby reparaisse, choisis dans la catégorie « Codes », l’ « Apparence » «****montrer »****.* |

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