La marche du passant

***Scratch 3***

***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 « Dehors» puis «School»* |

1. Insérer un lutin

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

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur « Tout » puis « Avery Walk …»* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Place ton sprite sur l’allée.* |

1. Programmer

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis le « Contrôle »* ***« répéter 10 fois****» et insère-le autour de ton mouvement «****avancer de 10****». Tu pourras modifier le nombre de répétition pour qu’Avery aille au bout du trottoir.* |

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis l’ « Evènement » «****quand*  *est cliqué****» et emboite-le au début du programme.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Si tu veux ralentir la marche de ton personnage, il faut ajouter la variable « attendre ».*  *Dans la catégorie « Code », 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 les 4 flèches**.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *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.* |