1. Ton nom sur le mur

***Nous allons programmer des lettres pour qu’elles changent de couleur.***

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 « Ville ».* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Sélectionne «brick wall2 » puis clique sur* ***OK.*** |

1. Insérer un lutin

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône « Nouveau lutin » pour choisir une lettre.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Choisis « Lettres ».* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Choisis la 1ère lettre de ton prénom puis clique sur* ***OK.*** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Place ta lettre sur le mur.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Recommence avec les autres lettres.*.* |

1. Programmer

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis l’« Apparence » «****ajouter à l’effet couleur****» et fais glisser le bloc à droite. Indique une valeur entre 10 et 50.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis l’ « Evènement » «****quand espace est pressé****» et emboite-le au début du programme. Fais la même chose avec les autres lettres.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Chaque fois que tu appuies sur la touche « espace », les lettres changent de couleur. Pour que les couleurs soient différentes, indique des nombres différents dans «****ajouter à l’effet couleur****»* |