1. Le magicien

***Scratch 2***

***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 sur «****stage2****».* |

1. Insérer un lutin

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

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur « Gens » «****Wizard****» puis* ***ok****.* |

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

1. Programmer

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

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

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

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

***Nous allons maintenant passer au 2ème lutin, Ruby***

1. Insérer le deuxième lutin

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

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur « Gens » « Ruby» puis ok.* |

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

1. Programmer

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Afin de laisser le sorcier dire sa formule magique, dans la catégorie « Scripts », 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 « Scripts », l’ « Apparence » «****montrer »****.* |

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