1. Le magicien (2)

***Scratch 2***

***Nous allons programmer cette petite histoire.***

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 «****room2****».* |

1. Insérer un sprite

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

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur « Gens » «****Wizard2****» puis* ***ok****.* |

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

1. Programmer

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Afin de laisser l’elfe répondre, dans la catégorie « Scripts », choisis le « Contrôle » «****attendre 2 secondes****» et insère la commande précédente.*  |

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis l’ « Apparence » «****cacher****» pour que le magicien ne se retrouve pas sur la plage.* |

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

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

1. Insérer le deuxième lutin

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

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

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Place ton lutin sur le côté droit. Pour que Dee regarde le magicien clique sur «****Retournement horizontal****» dans la catégorie « Costumes ».* |

1. Programmer

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Afin de laisser le sorcier dire sa phrase, dans la catégorie « Scripts », choisis le « Contrôle » «****attendre 2 secondes****» et insère la commande précédente.*  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Le sorcier va dire « Abracadabra », il faut donc attendre 1 seconde.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Pour que Dee se retrouve à la mer, choisis dans la catégorie « Scripts », l’ « Apparence » «****basculer sur l’arrière-plan****» et sélectionne* ***Beach Malibu****.* |

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

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