1. Le vol du papillon

***Nous allons programmer le papillon pour qu’il traverse la savane.***

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 « Savanna»* |

1. Insérer un lutin

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

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur « Animaux » puis « Butterfly 2»* |

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

1. Programmer

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis l’ « Apparence » «****costume suivant****».*  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis le « Contrôle » «****répéter indéfiniment****» et insère les commandes précédentes.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Pour que les mouvements des ailes ne soient pas trop rapides, il faut ajouter le « Contrôle » «****attendre 1 seconde****» et le régler à 0.2.* |

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

***Nous allons programmer le papillon qu’il reparte de son point de départ lorsqu’il touche le bord.***

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Il faut ajouter le « Contrôle » «* ***si …. alors****. »* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Incruster le « Capteur » «****touche le pointeur de la souris ?»*** *que l’on modifiera en «****touche le bord ?»*** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Le « Mouvement »  «****aller à x : … :y****» permet de replacer le paillon lorsqu’il a touché le bord. Les valeurs s’ajuste automatiquement à la position du papillon. Il est important que le papillon ne touche pas le bord gauche au départ sinon il rstera bloqué.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Incorporer ce nouveau bloc au précédent.* |