

Séance n° 2 : La borne et les programmes

Dans la séance précédente, nous avons étudié le fonctionnement de la borne, Nous avons vu que nous pouvons associer un bouton à une touche du clavier et qu'appuyer sur une touche peut déclencher une action sur le programme.

Dans cette séance, nous allons apprendre à utiliser d'autres fonctions présentes dans le logiciel Scratch :

- Déplacer un lutin
- Jouer un son, faire parler les personnages

1. Déplacer le lutin

Choix du lutin :

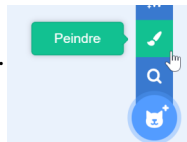
Le programme Scratch utilise des lutins (aussi appelés « sprites ») que nous pouvons manipuler. Les lutins sont des images qui représentent l'objet sur lequel nous exécutons le programme. Un lutin peut donc être un personnage, un objet ou n'importe quelle image.

Tu peux insérer un nouveau lutin en appuyant sur la touche



Exercice :

Essaye maintenant de changer de lutin (ou le sprite) pour prendre celui que tu veux. Tu peux, si tu veux, utiliser l'outil de modification pour repeindre ton lutin



Déplacer son lutin :

Le lutin peut être déplacé en utilisant les blocs de « Mouvement » .


On commence par donner un début au programme (on appelle cela une condition de départ) et on place ensuite dans l'ordre chronologique les actions qu'on veut faire réaliser au lutin.

Par exemple : « Lorsque j'appuie sur la touche A, le lutin se déplace » se fera de cette manière.



Exercice :

A ton tour, reprends ton lutin et fais le aller de droite à gauche en utilisant la touche de ton choix. Tu peux aussi essayer de faire tourner le lutin dans le sens que tu veux pour l'emmener où tu le souhaites.

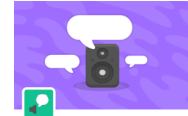
Ainsi, tu peux commencer à raconter une histoire en ajoutant un arrière plan  ou d'autres lutins. En utilisant les blocs « Apparence » violets, tu peux également faire prononcer des phrases aux lutins.

Essaye de raconter une courte histoire avec Scratch !

2. Jouer un son

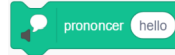
Comme tu l'as vu juste avant, les lutins peuvent prononcer des phrases dans des bulles comme dans les bandes dessinées. Mais le logiciel Scratch peut aussi lire à haute voix ces phrases.

Appuie sur le bouton  afin d'activer la fonction de synthèse vocale.



Synthèse vocale
Fais parler tes projets.
Nécessite
En collaboration avec
Amazon Web Services

Tu peux désormais faire prononcer des phrases à haute voix à ton programme et à tes personnages. Utilise pour cela le bloc :



Exercice :

A présent, tu peux modifier ton programme déjà réalisé pour faire prononcer des phrases à haute voix à tes personnages.

Pour aller plus loin :

- Jouer des notes de musique avec Scratch
- Transformer la borne en piano, en guitare, en saxophone. Jouer un air.