

SCRATCH

Séance N°2

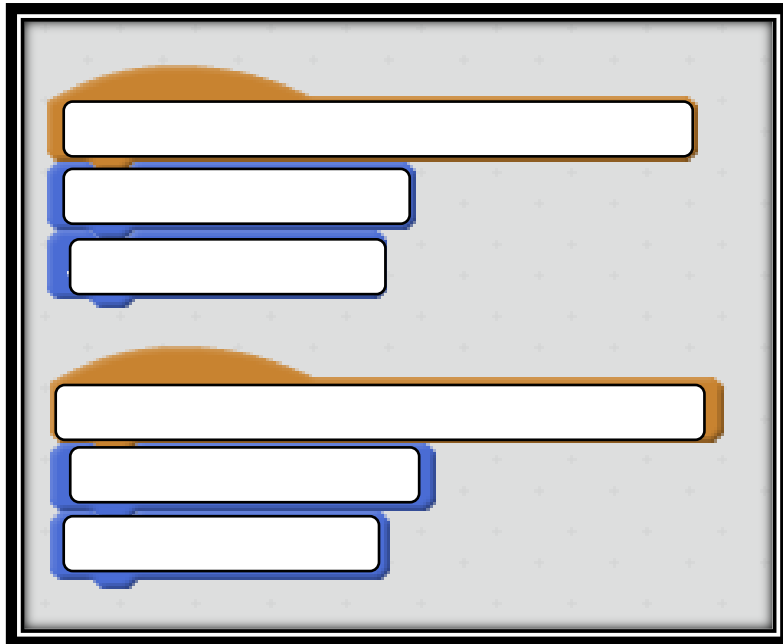
Activité N°2 :

1. Lancer scratch
2. Ajouter un arrière-plan
3. Supprimer le lutin existant
4. Ajouter le lutin « butterfly2 »
5. Ecrire et Exécuter le code suivant
6. Quel est le rôle de ce code ?
7. Mettre à jour le code pour que le lutin se déplace vers toutes les directions



CONSTATATION :

- Pour supprimer un lutin :
.....→.....
- Ce code permet au lutin de à et à
- Pour que le lutin se déplace dans toutes les directions on va ajouter ces instructions :



- Un lutin peut avoir plusieurs
- Pour changer le costume du lutin on peut utiliser le bloc :
- Pour que le lutin change ses costumes sans arrêt ,
on peut utiliser ce code :

