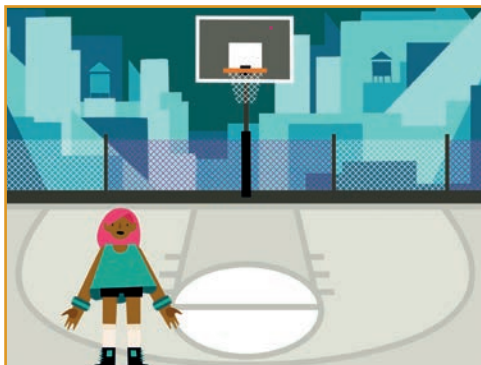


Change de Position

Anime ton personnage quand tu appuies sur une touche.



Change de Position

scratch.mit.edu

PREPARE-TOI

Choisis un personnage avec plusieurs costumes, comme

Max.



Passes ta souris sur les lutins pour voir leurs costumes.



Clique sur l'onglet **Costumes** pour voir tous les costumes de ton personnage.

AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code**.



quand la touche espace est pressée

basculer sur le costume max-c

Choisis un costume.

attendre 0.6 secondes

basculer sur le costume max-b

Choisis un autre costume.

TESTE TON CODE



Appuie sur la barre espace de ton clavier.

Glisse d'un Point à l'Autre

Fais glisser ton personnage
d'un point à un autre.



Glisse d'un Point à l'Autre

PREPARE-TOI



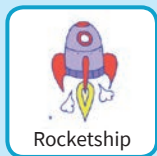
Choisis un arrière-plan.



Nebula



Choisis un sprite.



Rocketship

AJOUTE CE CODE



quand  est cliqué

aller à x: -160 y: -130

Indique le point du début

glisser en 1 secondes à x: -40 y: 10

Indique un autre point intermédiaire.

glisser en 1 secondes à x: 140 y: 80

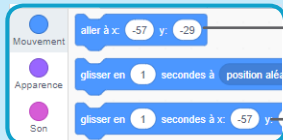
Indique le point de fin.

TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



ASTUCE



Quand tu bouges un sprite, les coordonnées x et y se mettent à jours sur les blocs à utiliser.

Animation de Marche

Fais marcher ou courir ton personnage.



Animation de Marche

PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Jungle



Choisis un sprite pouvant marcher ou courir.



Unicorn Running

AJOUTE CE CODE



Unicorn Running



TESTE TON CODE



Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.

ASTUCE



Si tu veux ralentir ton animation, ajoute un bloc **attendre** à l'intérieur du bloc **répéter**.

Animation de Vol

Fais voler ton oiseau
à travers l'écran.

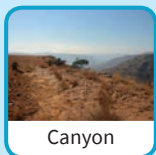


Animation de Vol

PREPARE-TOI



Choisis un
arrière plan.

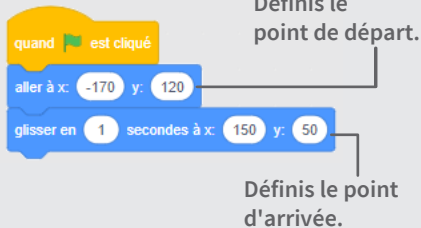


Choisis un Parrot
(ou un autre sprite volant).



AJOUTE CE CODE

Glisse à travers l'écran



Bats des ailes



TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



Animation Parlante

Fais parler un personnage.



Animation Parlante

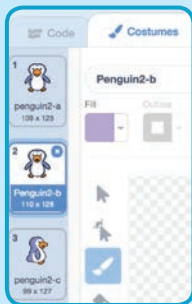
PREPARE-TOI



Choisis Penguin 2.



Penguin 2



Costumes

Clique sur l'onglet **Costumes** pour voir les autres costumes de ton personnage.

AJOUTE CE CODE

Code

Clique sur l'onglet **Code**.

quand est cliqué

penser à **Hello** pendant **2** secondes

Écris ce que tu veux que ton personnage dise.



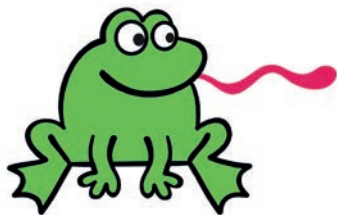
TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



Dessine une Animation

Modifie les costumes d'un personnage
pour créer ta propre animation.



Dessine une Animation

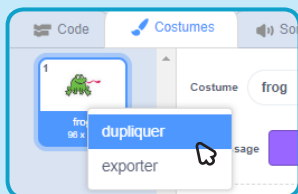
PREPARE-TOI



Choisis un personnage.

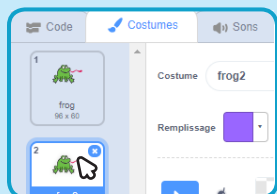


Clique sur l'onglet **Costumes**.



Clique droit (avec un mac Mac, control-clic) sur un costume pour le dupliquer.

Maintenant tu as 2 costumes identiques.

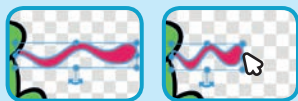


Clique sur un costume pour le sélectionner et le modifier.

Clique l'outil pour sélectionner.



Sélectionne une partie du costume pour le rétrécir ou l'étirer.



Fais glisser la poignée pour faire tourner l'objet.



AJOUTE CE CODE

quand ce sprite est cliqué

costume suivant

attendre 0.5 secondes

costume suivant



Clique sur l'onglet **Code**.

Utilise le bloc **costume suivant** pour animer ton sprite.

TESTE TON CODE



Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.