



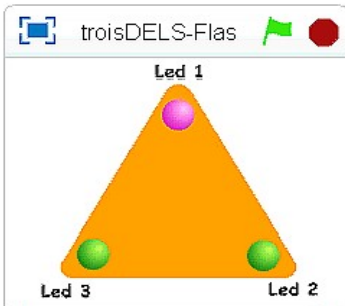
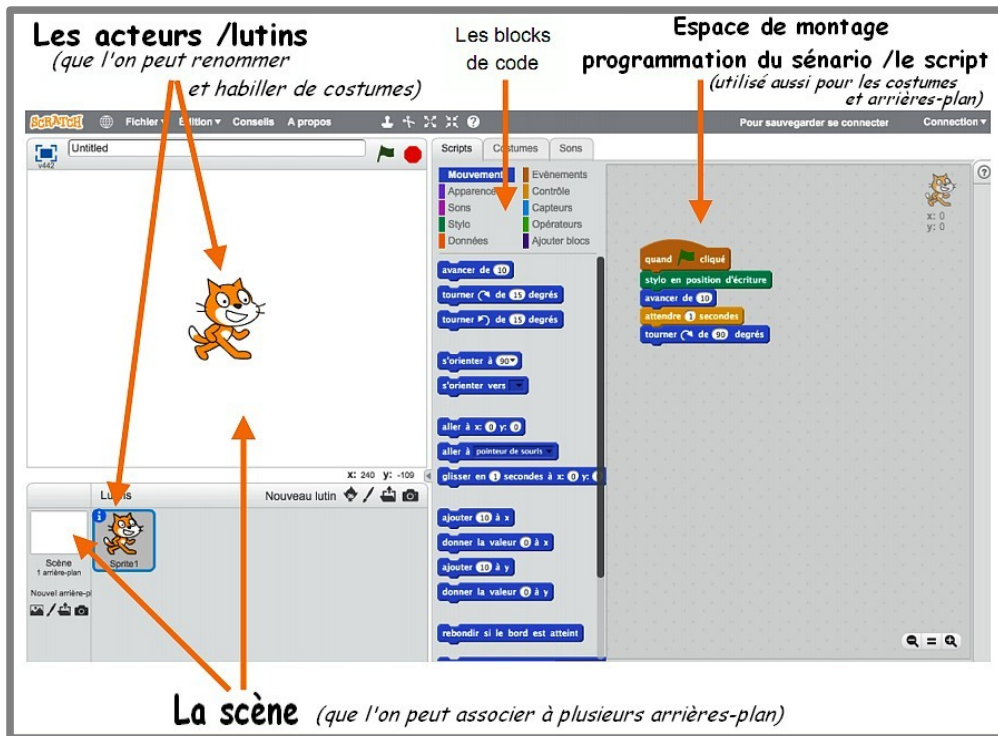
C4-Seq. **C6** Séance **6**

n° **6** Objet de l'activité :

Représentation numérique / programmation sous SCRATCH

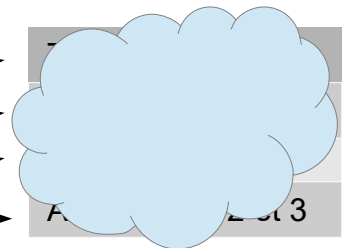
Pensez l'environnement de SCRATCH

comme le déroulement d'une pièce de théâtre !!!

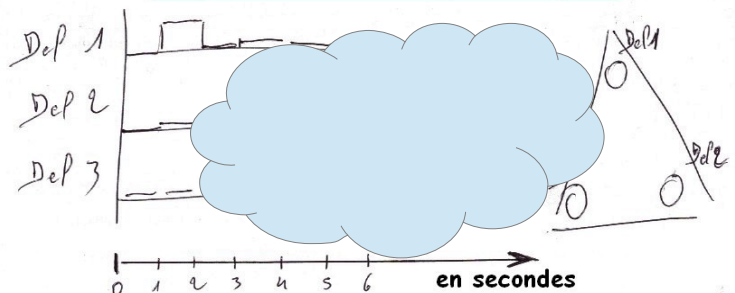


Pour penser l'animation, il faut :

- 1) définir **la scène** (arrière plan)
- 2) définir **les acteurs** (lutins) et **leurs costumes**
- 3) Établir **le scénario** (script)



Chronogramme FlashPROG



Mais le point de départ c'est l'ALGORITHME...

Ce qu'apporte Scratch de plus à PICAXE Editor :

Au final même si PICAXE Editor dispose d'un modèle de simulation, scratch permet de disposer d' un modèle de représentation plus réaliste.

Cet outil de Représentation numérique permettra en plus de faciliter le travail sur le développement et les améliorations des animations envisageables.



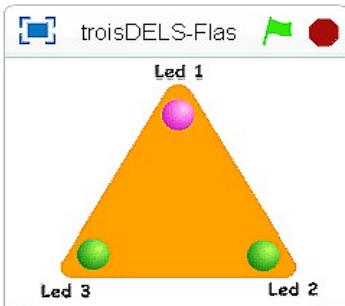
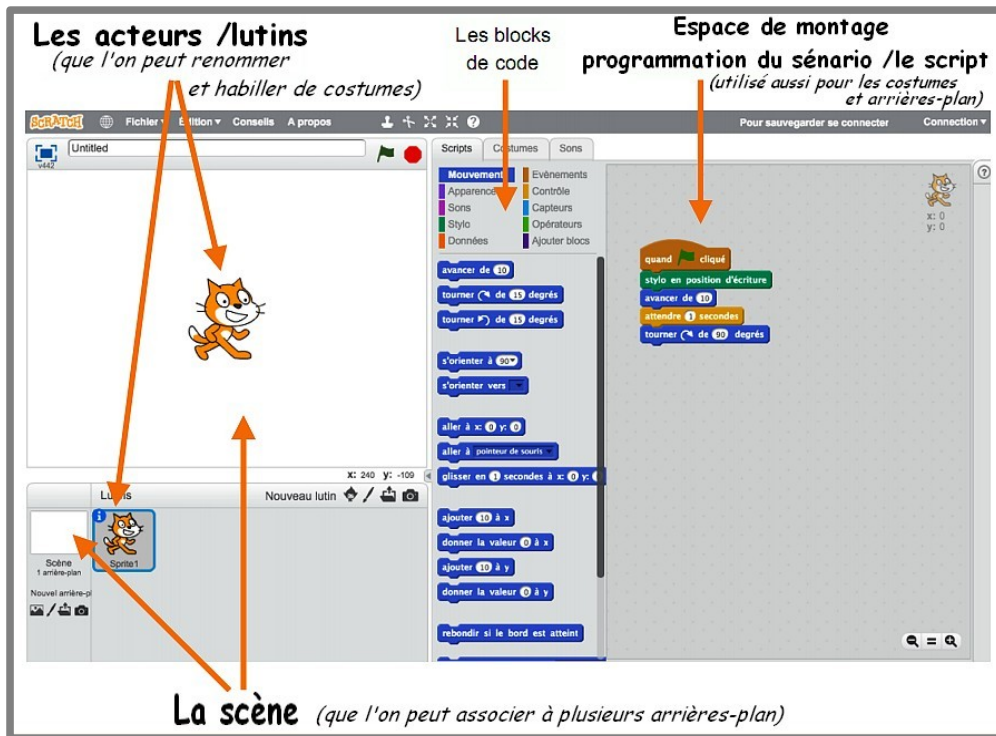
C4-Seq. **C6** Séance **6**

n° **6** Objet de l'activité :

Représentation numérique / programmation sous SCRATCH

Pensez l'environnement de SCRATCH

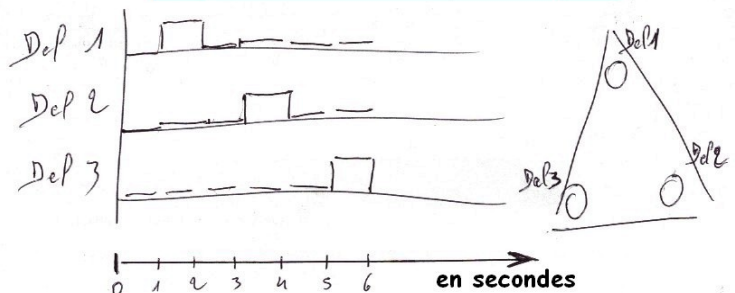
comme le déroulement d'une pièce de théâtre !!!



Pour penser l'animation, il faut :

- | | | |
|---|---|--------------------|
| 1) définir la scène (arrière plan) | → | Triangle |
| 2) définir les acteurs (lutins) et leurs costumes | → | 3 Dels 1-2 et 3 |
| 3) Établir le scénario (script) | → | Alumée / Eteinte |
| | → | Animation 1-2 et 3 |

Chronogramme FlashPROG



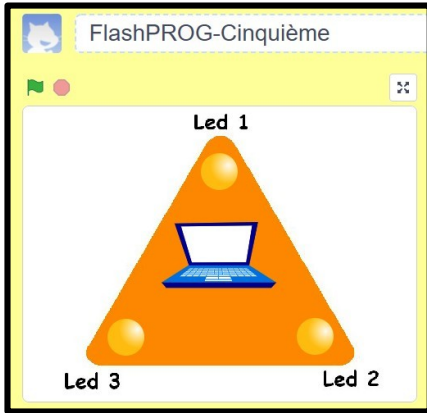
Mais le point de départ c'est l'ALGORITHME...

Ce qu'apporte Scratch de plus à PICAXE Editor :

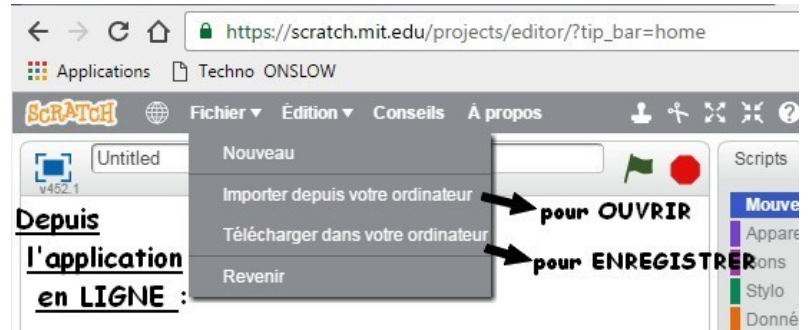
Au final même si PICAXE Editor dispose d'un modèle de simulation, scratch permet de disposer d'un modèle de représentation plus réaliste.

Cet outil de Représentation numérique permettra en plus de faciliter le travail sur le développement et les améliorations des animations envisageables.

Travail à effectuer : Reproduire les animations ci-dessous,
à partir du lien <https://scratch.mit.edu/projects/486130932/>



Et pour information à la gestion des fichiers...



pour créer son propre compte...

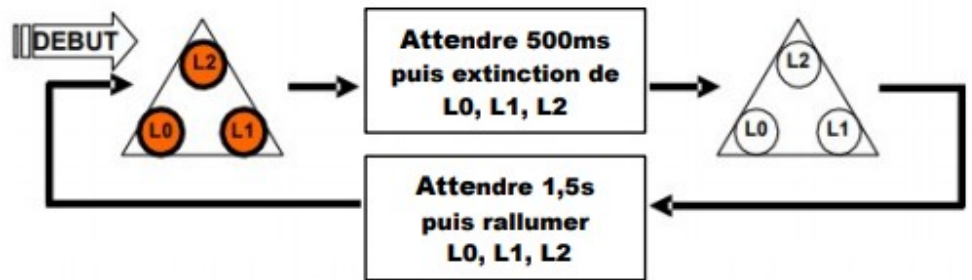


C4-Seq.7-S3 /-Act3.31

FICHE n°1 : programme *exo-Fiche331.plf*

Document élève

(animation CLIGNO)

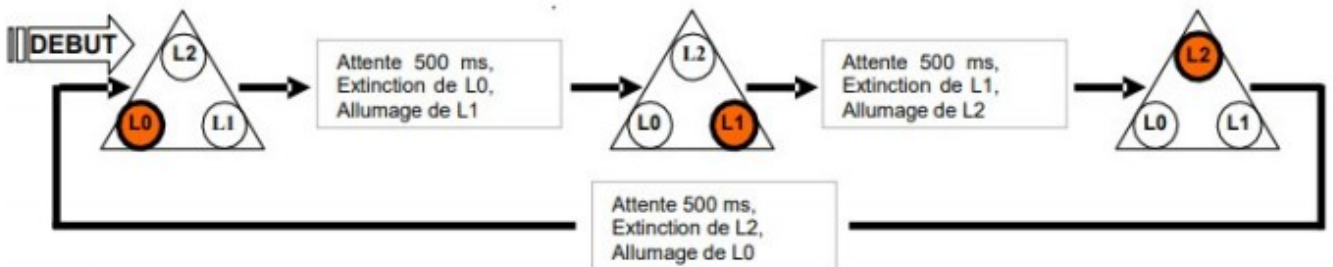


C4-Seq.7-S3 /-Act3.32

FICHE n°2 : programme *exo-Fiche332.plf*

Document élève

(animation CHENILLARD)

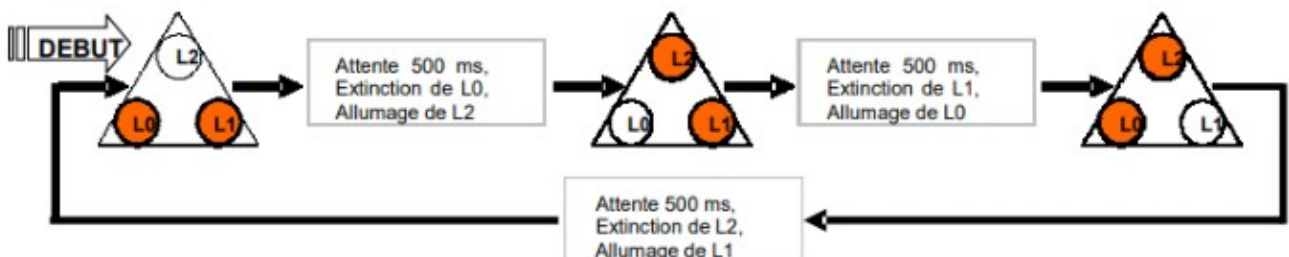


C4-Seq.7-S3 /-Act3.33

FICHE n°3 : programme *exo-Fiche333.plf*

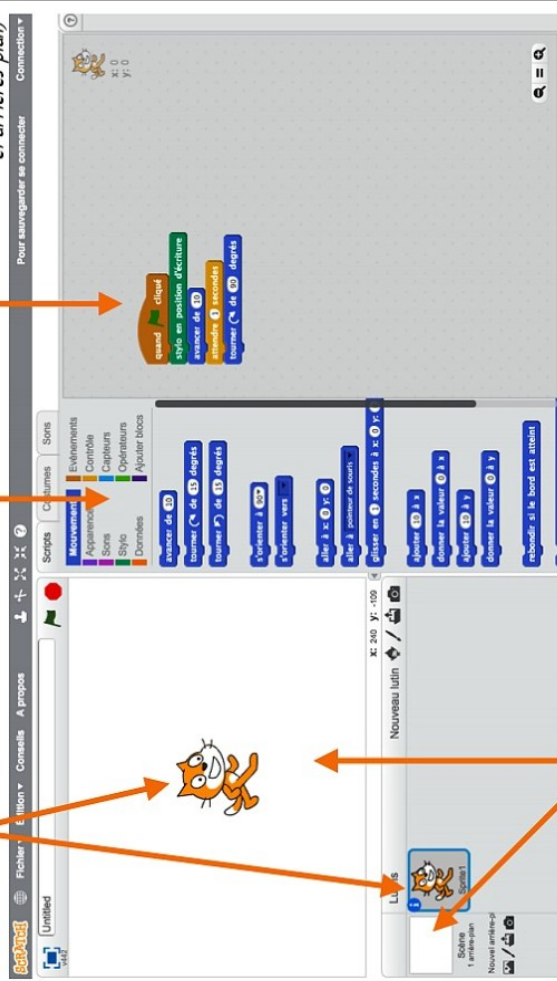
Document élève

(animation BATON)



Les acteurs /lutins *(que l'on peut renommer et habiller de costumes)*

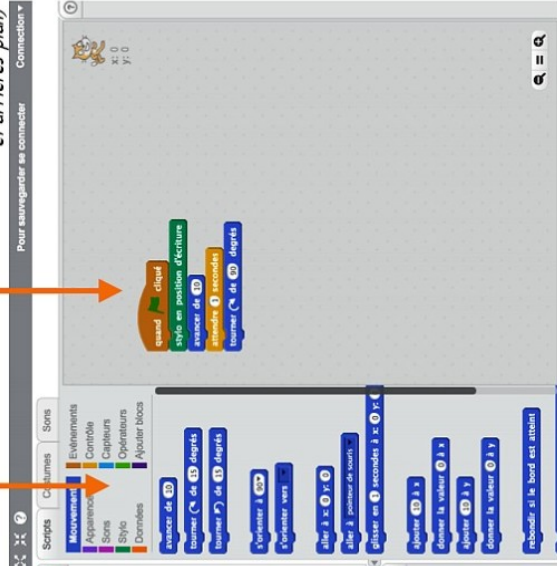
←



La scène *(que l'on peut associer à plusieurs arrière-plans)*

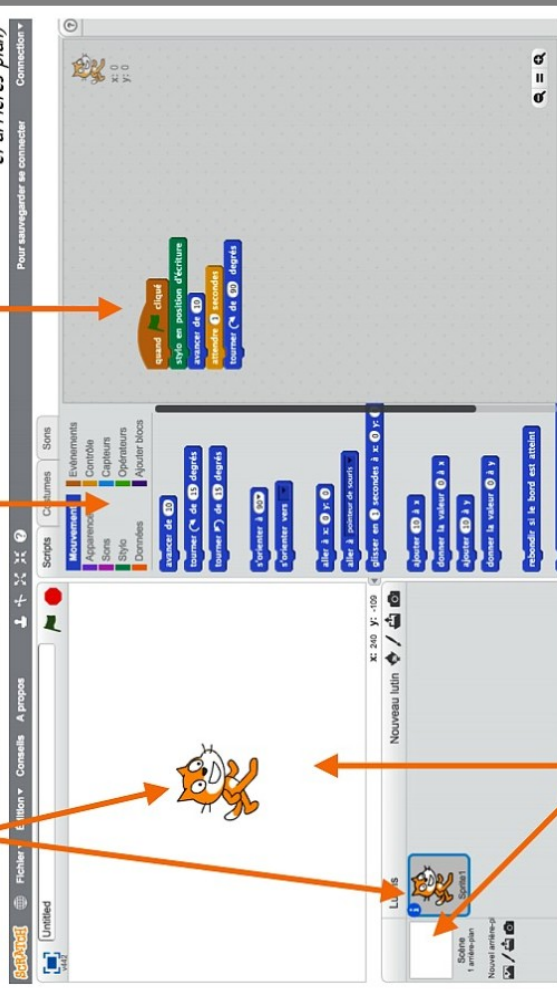
Espace de montage

←



Les acteurs /lutins *(que l'on peut renommer et habiller de costumes)*

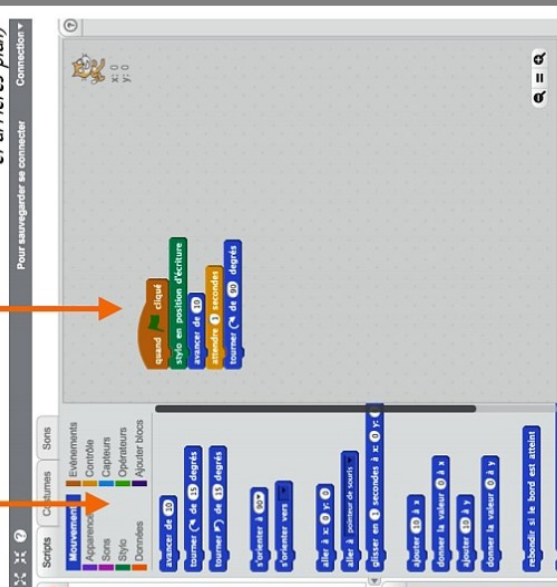
←



La scène *(que l'on peut associer à plusieurs arrière-plans)*

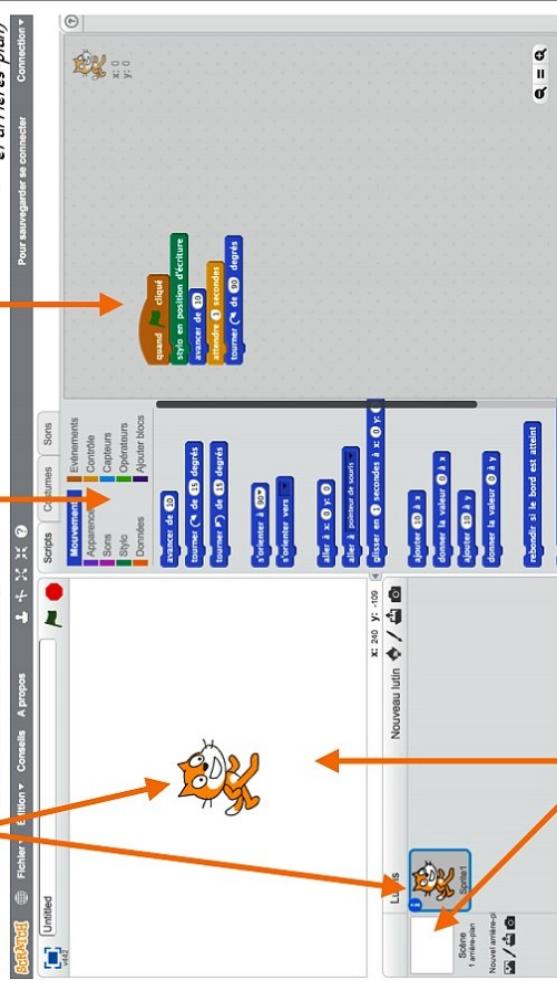
Espace de montage

←



Les acteurs /lutins *(que l'on peut renommer et habiller de costumes)*

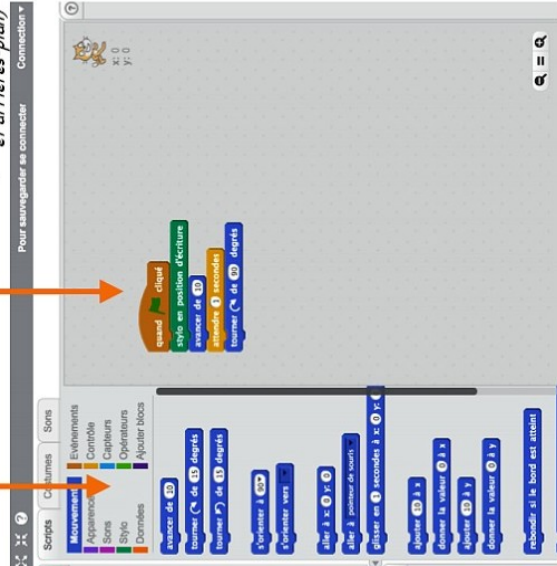
←



La scène *(que l'on peut associer à plusieurs arrière-plans)*

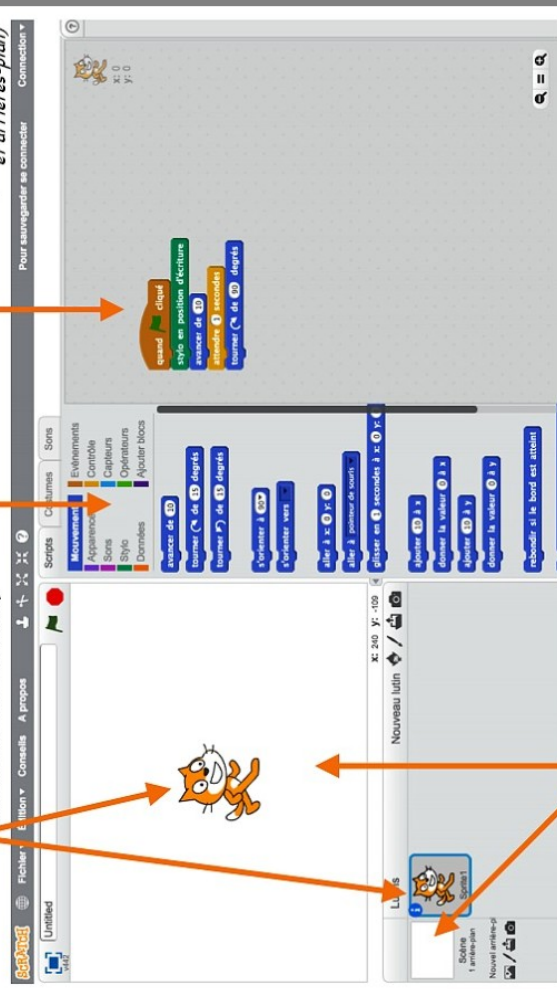
Espace de montage

←



Les acteurs /lutins *(que l'on peut renommer et habiller de costumes)*

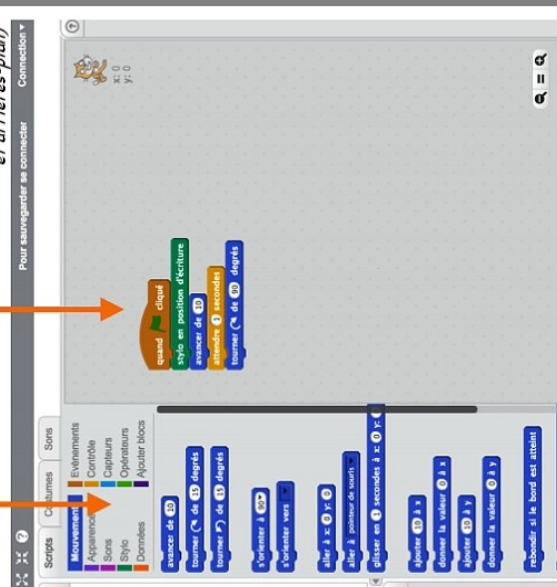
←



La scène *(que l'on peut associer à plusieurs arrière-plans)*

Espace de montage

←



Les acteurs /lutins
(que l'on peut renommer et habiller de costumes)

Les blocks de code

Espace de montage programmation du scénario /le script
(utilisé aussi pour les costumes et arrières-plan)

La scène *(que l'on peut associer à plusieurs arrières-plan)*

Les acteurs /lutins
(que l'on peut renommer et habiller de costumes)

Les blocks de code

Espace de montage programmation du scénario /le script
(utilisé aussi pour les costumes et arrières-plan)

La scène *(que l'on peut associer à plusieurs arrières-plan)*