



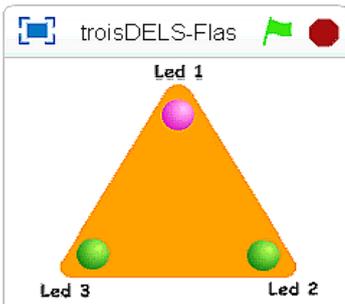
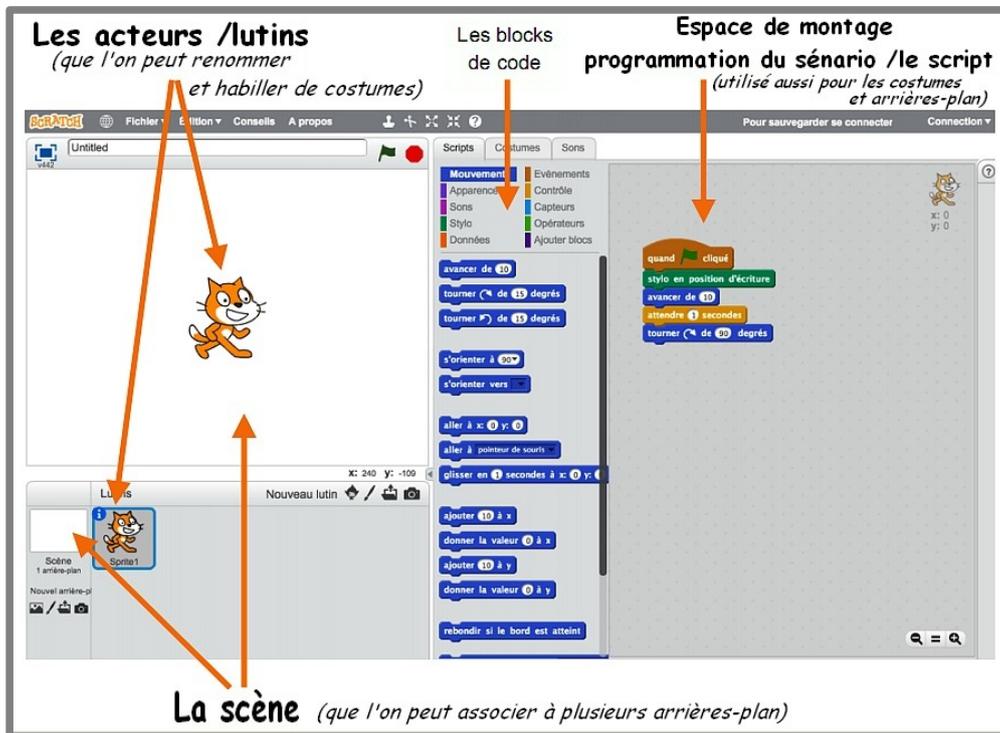
C4-Seq. **Q5** Séance **3**

n° **3** Objet de l'activité :

# Représentation numérique / programmation sous SCRATCH

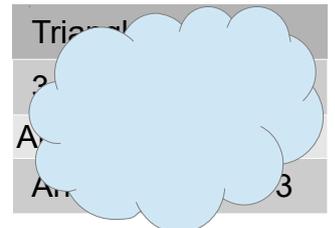
Pensez l'environnement de SCRATCH

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

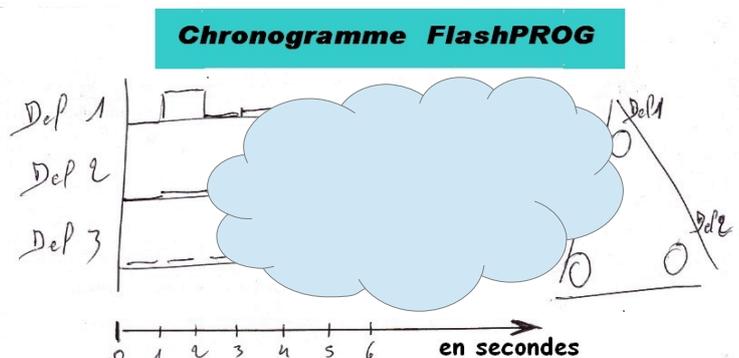


Pour penser l'animation, il faut :

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



*Mais le point de départ c'est...*



## 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.



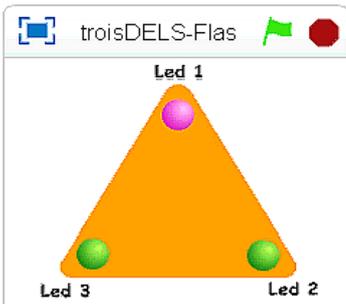
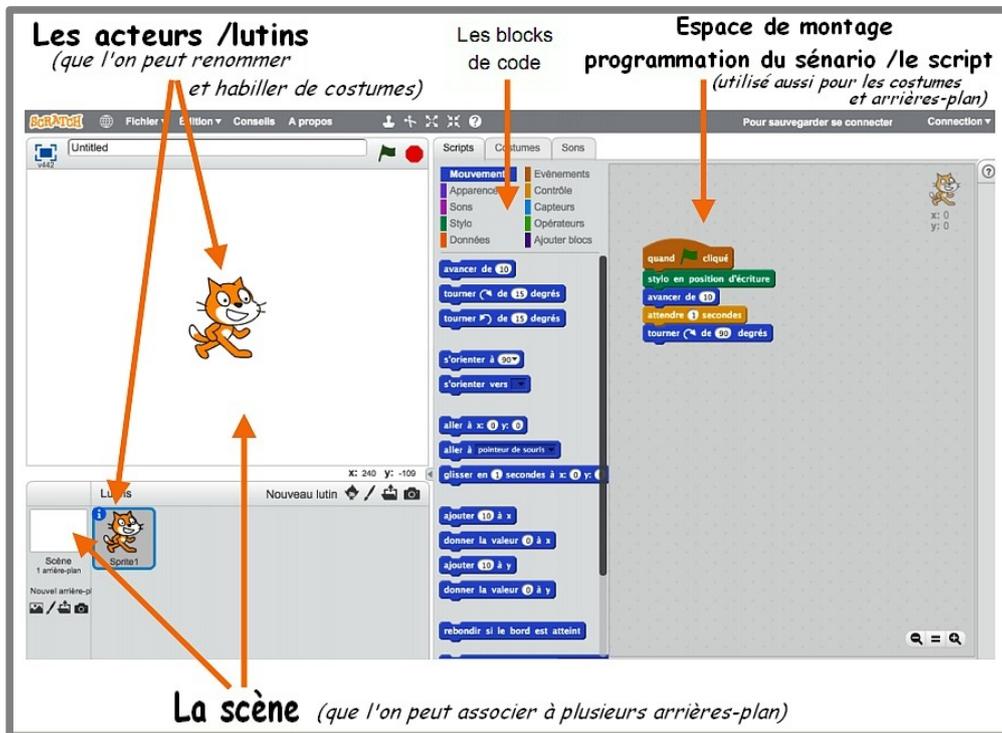
C4-Seq. **Q5** Séance **3**

n° **3** Objet de l'activité :

# Représentation numérique / programmation sous SCRATCH

Pensez l'environnement de SCRATCH

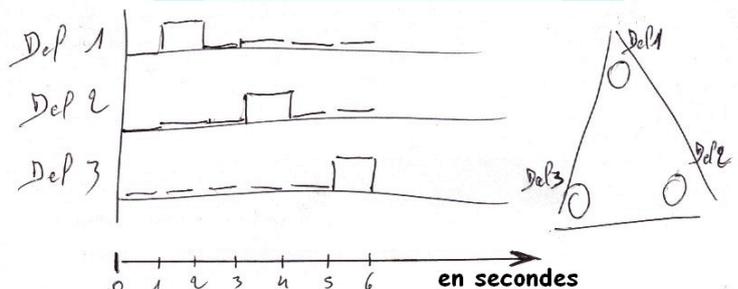
comme le déroulement d'une pièce de théâtre !!!



Pour penser l'animation, il faut :

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

### Chronogramme FlashPROG



*Mais le point de départ c'est...*

### 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.

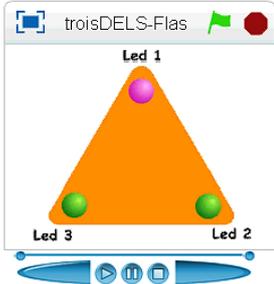
Cet outil de Représentation numérique permettra en plus de faciliter le travail sur le développement et les améliorations des animations envisageables.

C4Q5-S3-TE n°3

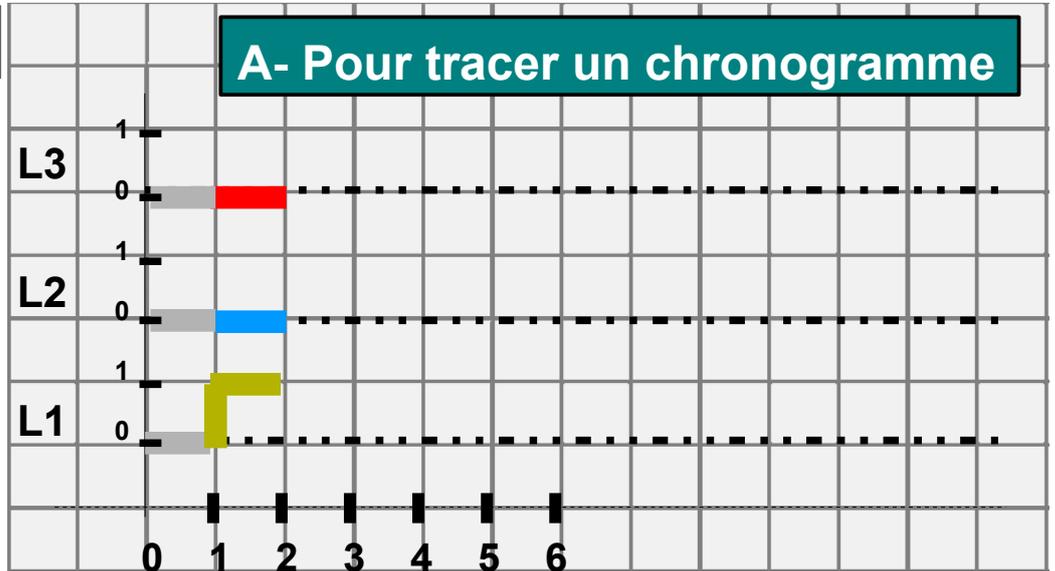


**Doc. AIDE**

**C'est à vous de poursuivre à la suite...**



## A- Pour tracer un chronogramme



## B- Pour l'écriture des scripts

**Reprenez pour la Led2 :**

**Complétez pour la Led3 :**

**Le cycle est alors obtenu pour chaque Led sur \_ secondes !!!**

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

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

Les blocs de code

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

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

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

Les blocs de code

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

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

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

Les blocs de code

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

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

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

Les blocs de code

**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)*

**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)*