



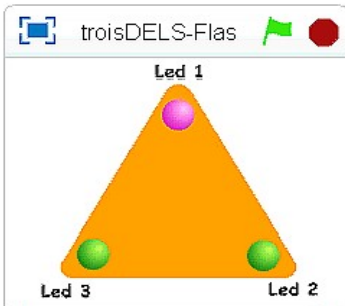
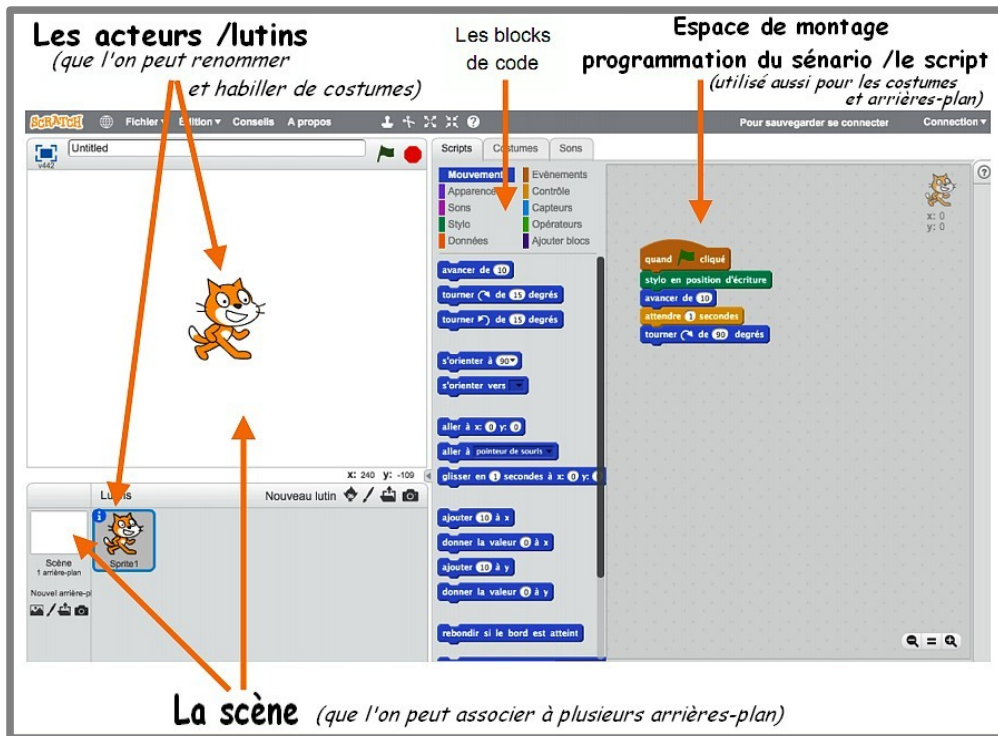
C4-Seq. T1 Séance 2

n° 4 Objet de l'activité :

Représentation numérique / programmation sous SCRATCH

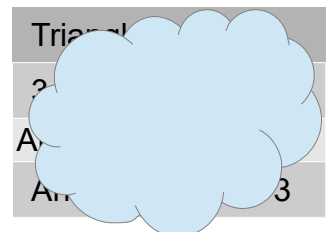
Pensez l'environnement de SCRATCH

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

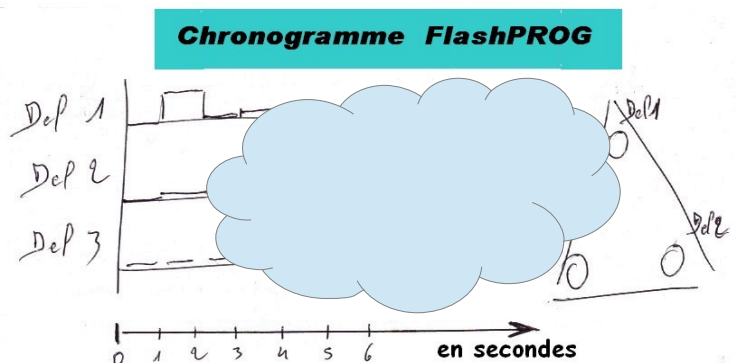


Pour penser l'animation, il faut :

- 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.

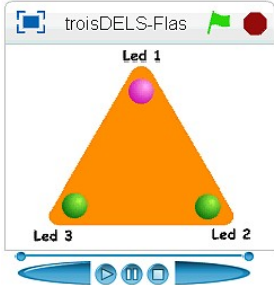
Cet outil de Représentation numérique permettra en plus de faciliter le travail sur le développement et les améliorations des animations envisageables.

C4T1-S2-TEn°4

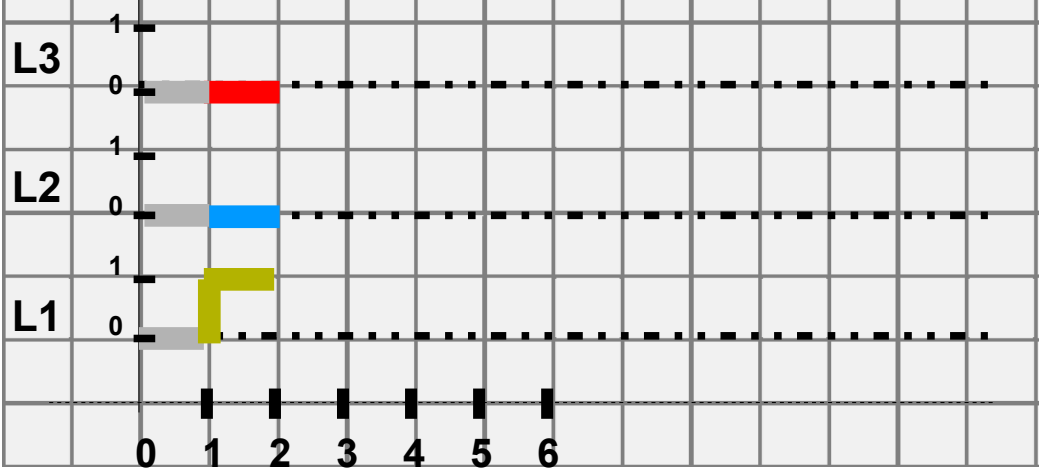


Doc. AIDE

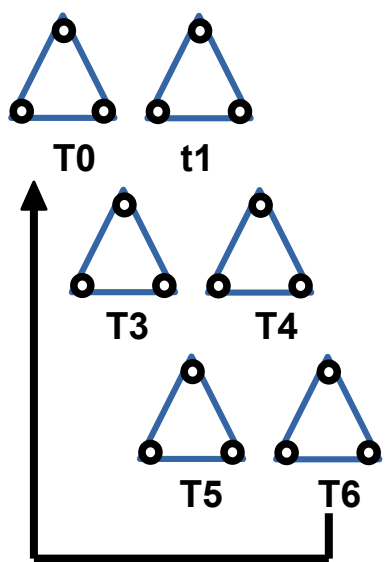
C'est à vous de poursuivre à la suite...



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)*

Detailed description: This image shows the Scratch programming environment. On the left, a cat sprite is shown in a separate window. On the right, the stage is visible with the cat sprite placed on it. The central workspace contains a script area with several code blocks: 'when green flag clicked', 'say in position of text for 2 seconds', 'advance 10 steps', and 'turn 15 degrees'. The 'Sprites' palette on the left shows the 'cat' sprite selected. The 'Stage' area on the right shows the cat sprite on a white background.

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)*

Detailed description: This image is identical to the one above, showing the Scratch programming environment with a cat sprite on the stage and various code blocks in the script area.

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)*

Detailed description: This image is identical to the one above, showing the Scratch programming environment with a cat sprite on the stage and various code blocks in the script area.

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)*

Detailed description: This image is identical to the one above, showing the Scratch programming environment with a cat sprite on the stage and various code blocks in the script area.

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)*