



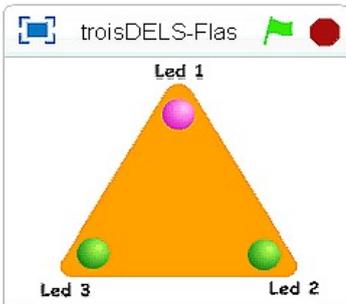
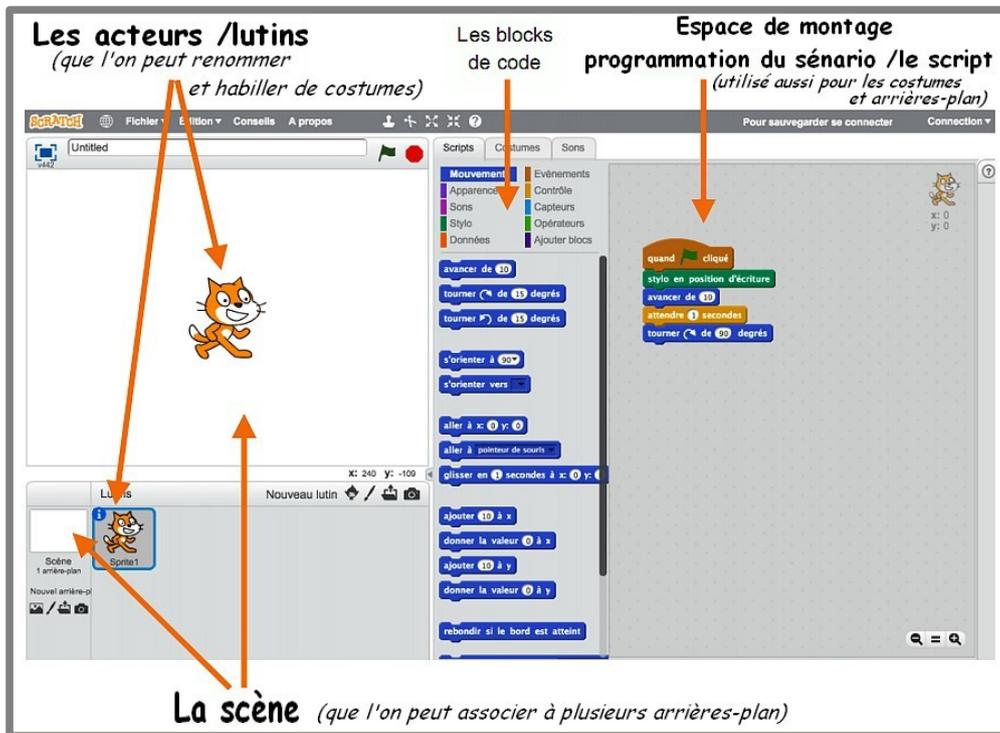
C4-Seq. T1 Séance 2

n° 4 Objet de l'activité :

Représentation numérique / programmation sous SCRATCH

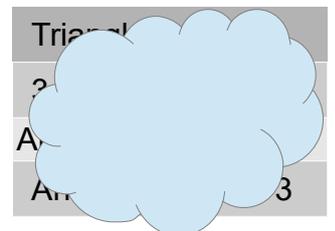
Pensez l'environnement de SCRATCH

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

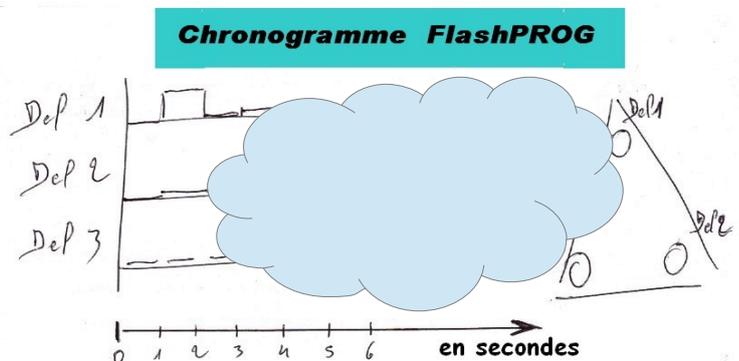


Pour penser l'animation, il faut :

- 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.**

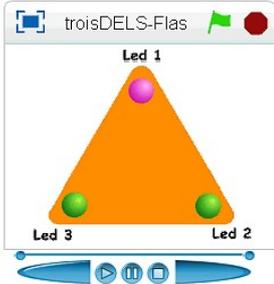
Cet outil de **Représentation numérique** permettra en plus de faciliter le **travail sur le développement et les améliorations** des animations envisageables.

C4T1-S2-TEn°4

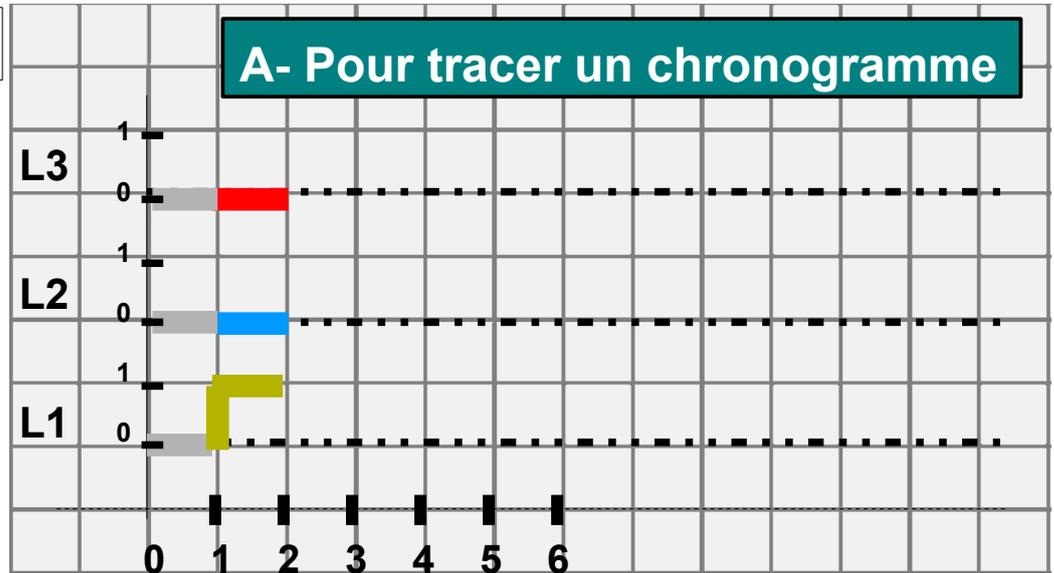


Doc. AIDE

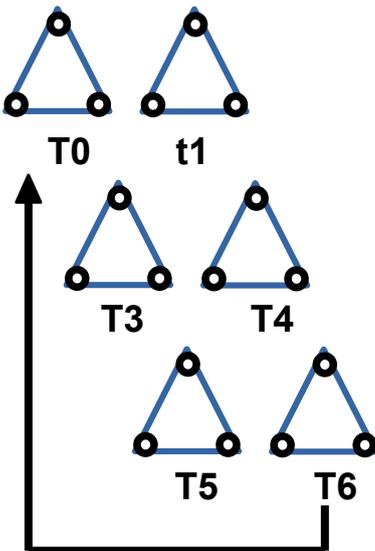
C'est à vous de poursuivre à la suite...



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 blocks 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 blocks 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 blocks 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 blocks 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)*