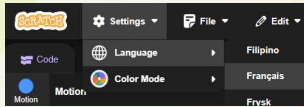


Pour commencer (sur ordinateur)

La première fois, mettre en français :



On peut choisir un **costume** différent (par défaut : le chat) ainsi qu'une **scène** (= arrière-plan) en cliquant sur les boutons et en-bas à droite :



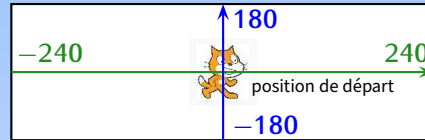
Remarque : pour accéder aux blocs de dessin, cliquer en-bas à gauche sur puis sur "Stylo".

1 Mouvements

avancer de tourner (ou) de degrés



Voici les coordonnées limites de l'écran :



Scratch (ordinateur & calculatrice)

2 Sons

jouer le son Miaou ajouter au volume mettre le volume à %

Remarque : d'autres blocs de son sont disponibles en ajoutant le module "Musique", en cliquant sur .

3 Apparence

dire Bonjour
costume suivant
montrer

4 Stylo

effacer tout
 stylo en position d'écriture
 mettre la couleur du stylo à

5 Capteurs

demander Quel est ton prénom? et attendre réinitialiser le chronomètre
 souris pressée?

Remarque : d'autres capteurs sont disponibles en ajoutant le module "Détection vidéo", en cliquant sur (en anglais).

7 Mes blocs (regroupement)

définir TraceCarré côté
 stylo en position d'écriture
répéter 4 fois
avancer de côté pas
tourner de 90 degrés

Exemple : dans le programme principal, utiliser TraceCarré 25 tracera un carré de côté 25 pixels!

6 Événements

quand est cliqué
quand espace est cliqué

Pour commencer (sur la nouvelle Casio FX-92) : différence avec la version ordinateur...

Il n'y a pas d'image d'arrière-plan. Dans le module "Algo", appuyer sur pour choisir l'une des quatre possibilités ci-contre :

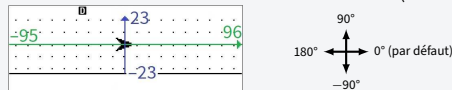
Axes	Axes / Grille
Axes / xy	Aucun

Remarques :

◇ Scratchy est remplacé par un triangle isocèle dont la pointe donne l'orientation (par défaut à droite, comme sur ordinateur) :



◇ Les bornes de l'écran sont différentes (évidemment plus petites : il vaut donc mieux diviser toutes les longueurs et coordonnées, par exemple par 5), et attention à l'orientation **différente sur la calculatrice** (voir cadre 1) :



◇ "Tourner à droite" n'existe pas : il faut tourner à gauche de l'angle opposé (avec un - devant). De même, "ajouter 10 à A" n'existe pas, il faut faire une **réaffectation** :

tourner de 90 degrés = Tourner de -90
ajouter 10 à : A = Mettre var à A+10 → A+10→A

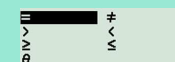
...et avec la FX-92 sous les yeux ?

Au démarrage, pour "faire du Scratch", puis à chaque fois qu'on veut ajouter une instruction :

Avancer de Tourner de S'orienter à Aller à x;y	mouvement
Stylo écrit Stylo relevé	stylo
Mettre var à Demander valeur	variables
Commentaire Afficher résultat	apparence
Style Attendre	capteurs
Répéter Répéter jusqu'à Si Alors Si Alors Sinon	contrôle

Remarques :

◇ C'est surtout dans le bloc "répéter jusqu'à" qu'on peut utiliser des opérateurs de comparaison : on supprime le "=" et on appuie sur pour accéder à l'écran suivant :



◇ Certains blocs n'existent pas dans la calculatrice. Les plus courants sont "Quand est cliqué" (un programme se lance avec) ou encore "effacer tout" (la calculatrice efface tout à chaque nouvel essai; **ATTENTION car il y a bien une entrée "Tout effacer", mais cela efface tout le programme!!**).

8 Opérateurs

À placer dans des cases de même forme :

+
 <
 racine de

9 Contrôle

si alors
sinon
répéter fois
attendre jusqu'à