

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".

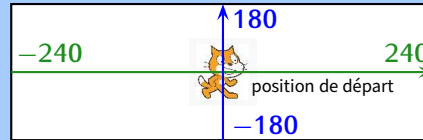
1 Mouvements

avancer de tourner (ou) de degrés

s'orienter à 90 degrés

aller à x: y:

Voici les coordonnées limite de l'écran :



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

Scratch (ordinateur & calculatrice)

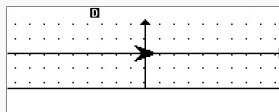
Pour commencer (sur Casio FX-92+) : différence avec la version ordinateur...

Il n'y a pas d'image d'arrière-plan. Mais 4 possibilités sont accessibles via le menu de configuration **4 1** :

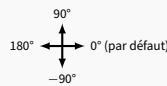
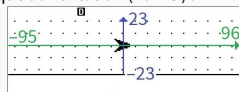
Axes	Axes / Grille
Axes / xy	Aucun

Remarques :

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



Les bornes de l'écran sont différentes (évidemment plus petites : il faut donc mieux diviser toutes les longueurs et coordonnées, par exemple par 5) ainsi que l'orientation (voir :



"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 $A+10$ → $A+10$

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

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

1:Avancer de	2:Tourner de	3:S'orienter à	4:Aller à x;y	mouvement
1:Stylo écrit	2:Stylo relevé			stylo
3:Mettre var à	4:Demander valeur			variables
1:Commentaire	2:Afficher résultat			apparence
3:Style	4:Attendre			capteurs
1:Répéter	2:Répéter jusqu'à	3:Si Alors	4:Si Alors Sinon	contrôle

Remarques :

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

1:=	2:≠
3:>	4:<
5:≥	6:≤

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" dans le 5^e écran, mais cela efface tout le programme !!**).

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).

6 Événements

quand est cliqué

quand espace est cliqué

7 Mes blocs (regroupement)

définir TraceCarré côté

stylo en position d'écriture

répéter 4 fois

avancer de côté

tourner de 90 degrés

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

8 Opérateurs

À placer dans des cases de même forme :

+

<

racine de

9 Contrôle

si alors répéter jusqu'à ce que

sinon

répéter fois

attendre jusqu'à