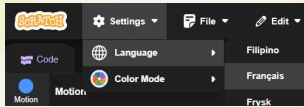


## Pour commencer (sur ordinateur)

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 :



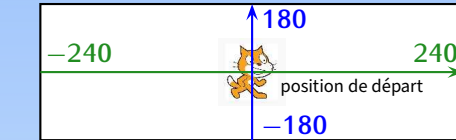
Remarque : pour accéder aux blocs de dessin, cliquer en-bas à gauche sur puis sur "Stylo".

## 1 Mouvements

avancer de tourner (ou ) de degrés

s'orienter à 90 degrés

aller à x: y:



## 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 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 :

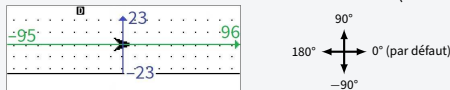
Axes	Axes / Grille
Axes / xy	Aucun

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 :

				<b>mouvement</b>
				<b>stylo</b>
				<b>variables</b>
				<b>apparence</b>
				<b>capteurs</b>
				<b>contrôle</b>

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!!**).

## 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 pas tourner de 90 degrés

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

## 8 Opérateurs

À placer dans des cases de même forme :

+ - \* / racine de

## 9 Contrôle

si alors sinon répéter jusqu'à ce que

répéter fois attendre jusqu'à