

Feuille de codage

Introduction :

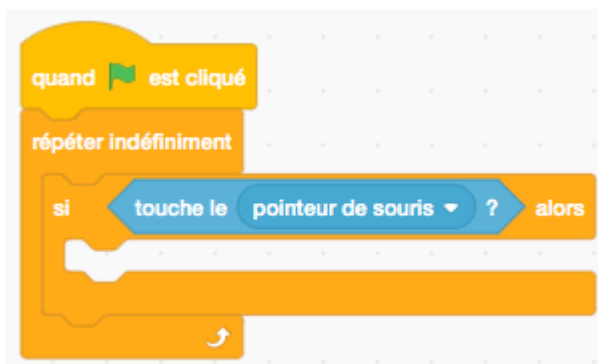
Ce document contient des instructions étape par étape sur la façon de coder une image-objet qui réagit au curseur de la souris et qui fait un bruit à l'aide de Scratch. Ce document commence au point où vous avez créé un nouveau projet dans Scratch à l'aide du lien « Créer » qui se situe sur le côté supérieur gauche du site.

Une version entièrement fonctionnelle de ce code peut être trouvée en copiant cette adresse URL dans un navigateur. <https://scratch.mit.edu/projects/421024646>

D'abord, demandez maintenant aux élèves de créer une boucle en attachant le bloc « Répéter » de la section « Contrôle » à un bloc « quand drapeau est cliqué » de la section « Événements ».



Ensuite, nous allons attacher un bloc « Si » de la section **Contrôle** et ajouter un bloc « toucher le » de la section « Capteurs » et le positionner sur « le curseur » après l'avoir placé dans la case de forme hexagone ouverte sur le bloc « Si ».



Dans le bloc « Si », nous allons maintenant ajouter un bloc « jouer le son jusqu'au bout » de la section « **Son** ». Le son sera défini par défaut. Une fois le bloc placé, demandez aux élèves de vérifier si leur code fonctionne en passant leur souris sur l'image objet du chat après avoir cliqué sur le **drapeau vert** pour démarrer le programme.



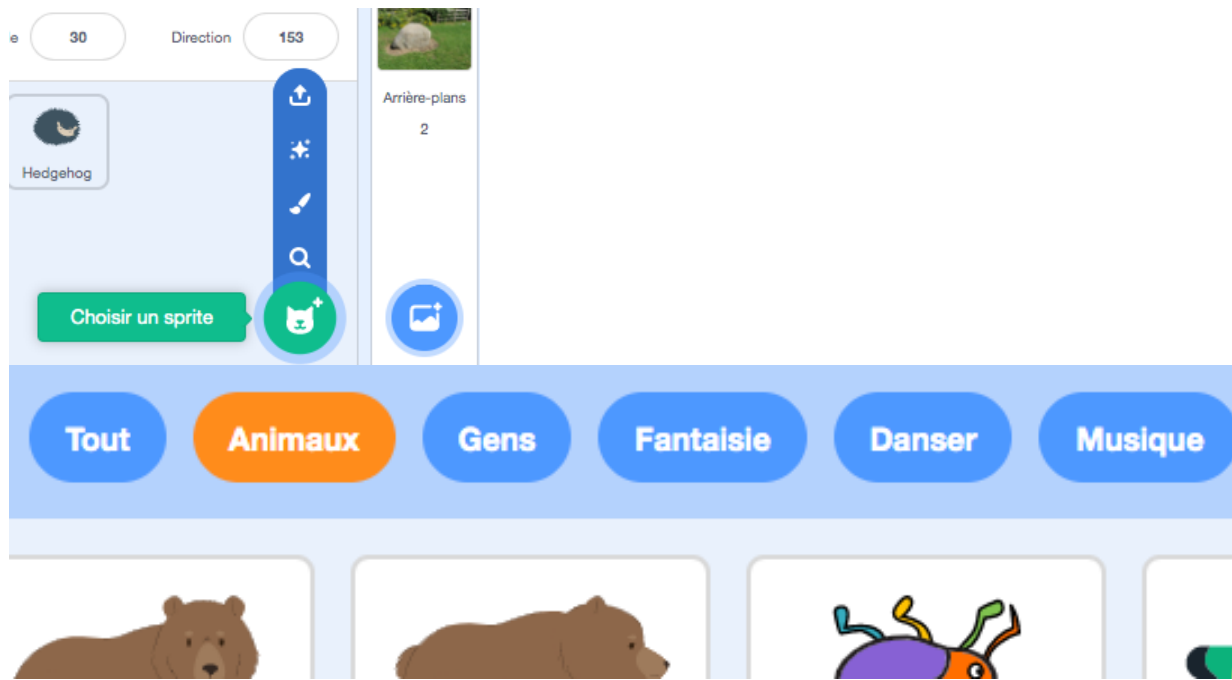
Ensuite, nous ajouterons une animation amusante au son pour que l'image-objet réagisse et fasse du bruit. Dans la section « **Apparence** », ajoutez un bloc « basculer sur le costume » et demandez aux élèves de choisir le costume qu'ils veulent changer en sélectionnant autre chose que le costume A. Ensuite, insérez un bloc « attendre » dans la section « **Contrôle** » et définissez-le à 0,5 seconde, ce qui permettra à l'animation de s'éteindre suffisamment longtemps avant d'ajouter un autre bloc « basculer sur le costume » et de le rétablir sur Costume A, lorsque vous ajoutez un autre bloc d'attente « attendre » pour éviter que le son ne repasse trop rapidement sans cesse, vous pouvez définir ce bloc à 1 seconde. Maintenant, votre image-objet est entièrement codée.



Ajout d'images-objets et de sons :

Cette section explique comment ajouter plus d'images-objets et comment enregistrer vos propres sons pour réaliser l'activité.

Ajoutez une image-objet en cliquant sur le cercle bleu dans la section « image-objet ». Vous pouvez trier l'image-objet en sélectionnant « Animaux » en haut. Cliquez simplement sur l'animal que vous voulez ajouter à votre programme et il apparaîtra.



Vous pouvez copier le code à partir de votre sprite de chat en faisant glisser le code à l'intérieur de la section « image-objet » et le déplacer sur la sprite que vous voulez copier aussi. **Elle sera agitée lorsqu'elle sera prête à être copiée.**

Après avoir enregistré vos propres sons, cliquez sur la sprite que vous voulez qu'il fasse le son, puis cliquez sur l'onglet « Sons » en haut de l'écran. Dans cette section, vous pouvez cliquer sur le cercle bleu et sélectionnez l'icône « Enregistrer » pour enregistrer vos propres sons. Vous enregistrez en appuyant sur le grand bouton rouge. Une fois que vos sons sont enregistrés, vous pouvez modifier le son dans le code en sélectionnant le menu déroulant du bloc « son ».

