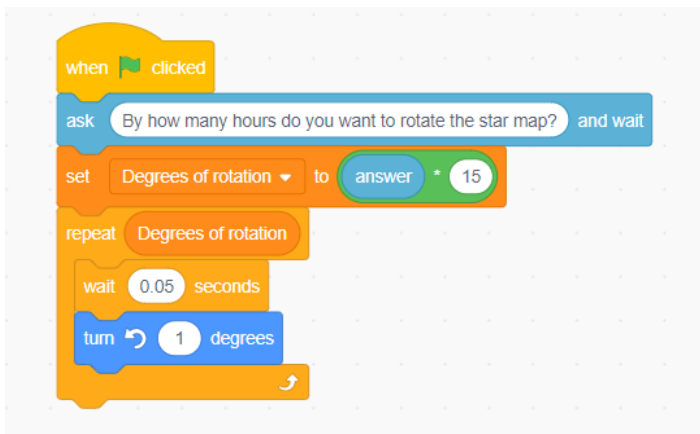


Exemples de code Scratch



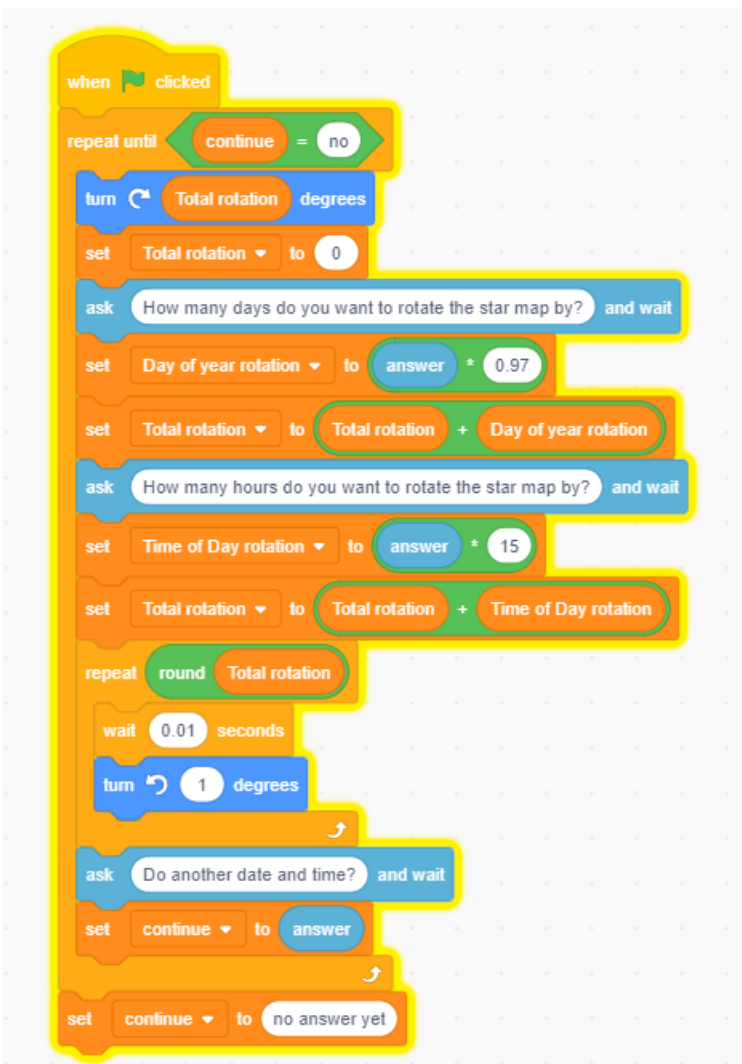
Pour tous ces exemples, le code s'applique à l'image-objet de carte du ciel. Pour commencer, faites-la pivoter une seule fois. Nous montrons une animation d'un degré par 0,1 seconde. L'image d'horizon est superposée sur la carte du ciel et demeure stationnaire.



Maintenant, nous convertissons des nombres d'heures (à partir de l'heure présentée sur le planisphère pour toute date choisie) en degrés et faisons pivoter la carte par cette valeur. Notez que nous arrondissons les degrés de rotation, puisqu'une boucle ne peut pas se répéter un nombre de fois fractionnaire.



Cela ressemble beaucoup à la dernière tâche, mais maintenant nous faisons pivoter le ciel d'un certain nombre de jours de l'année qui s'écoulent.



Il existe de nombreuses façons d'exécuter la dernière tâche. Dans cette version, nous maintenons simplement une boucle pour voir si l'utilisateur veut faire plus de jours. Elle se réinitialise au

1^{er} janvier après chaque date. Une extension plutôt simple serait de demander à l'utilisateur le numéro de mois, le numéro de jour, puis, enfin, l'heure de la journée. Cela rend plus simple la sélection d'une date (par exemple, le 16 septembre à 5 h du matin serait mois=8; jour=16; heure=5).

Notez que nous supposons que la carte du ciel est configurée pour le 1^{er} janvier à minuit lorsque nous avons commencé. Vous devez vous assurer que c'est le cas en faisant potentiellement une rotation séparée de l'image en premier (puisque les étudiants jouent peut-être avec depuis quelque temps maintenant et qu'elle pourrait être orientée dans n'importe quelle direction).