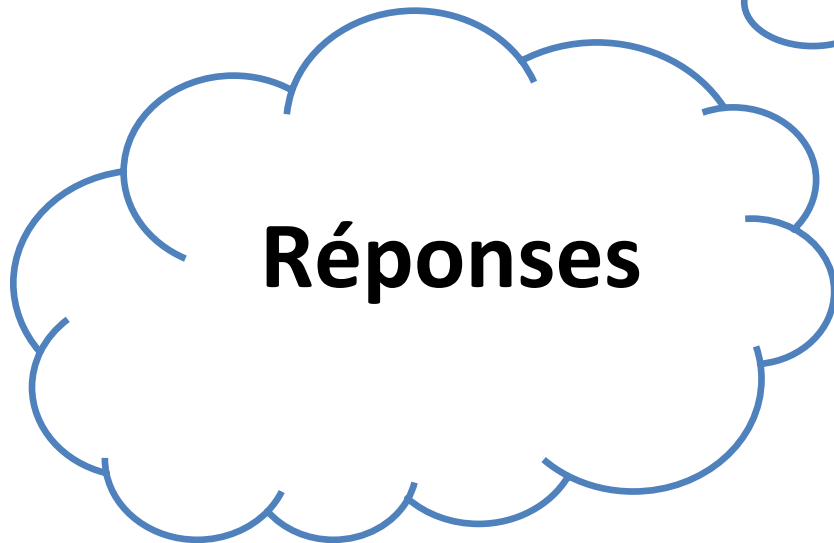


Guide de programmation



Questions



SOMMAIRE :

Comment importer une image depuis un fichier ?	3
Comment intégrer un costume à un lutin ?	4
Comment positionner un lutin sur la scène en X et Y ?.....	5
Comment déplacer un lutin en fonction des touches du clavier ?.....	6
Comment créer une variable ?	7
Comment mesurer la distance entre 2 lutins ?	8
Comment insérer de façon méthodique une formule dans une variable ?	9

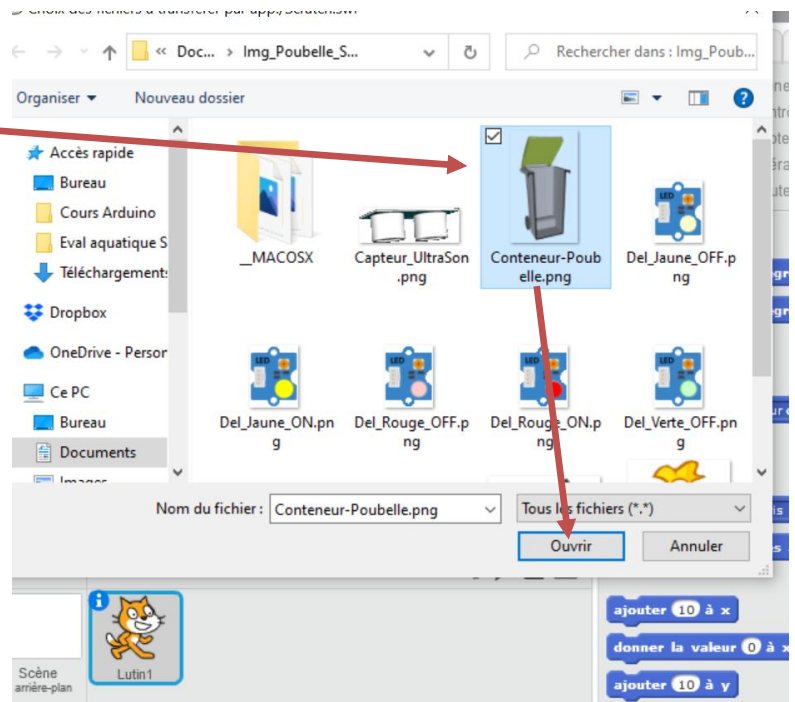
Comment importer une image depuis un fichier ?



1 *Cliquer sur le dossier*

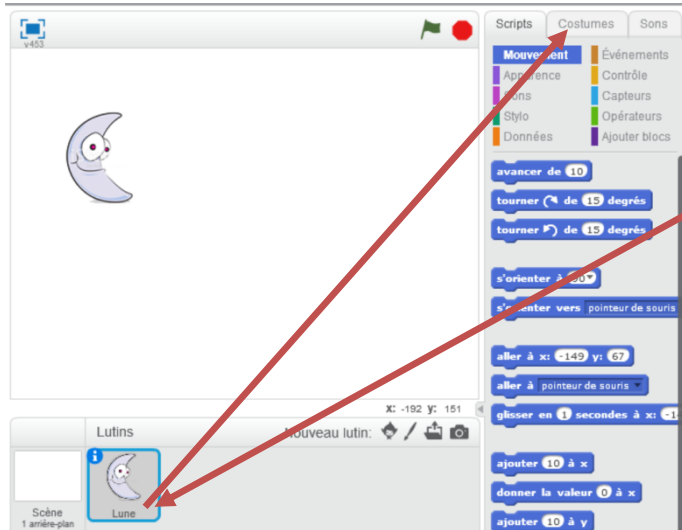
**Rechercher et sélectionner
votre image (exemple pour
le conteneur) puis cliquer
sur ouvrir**

2



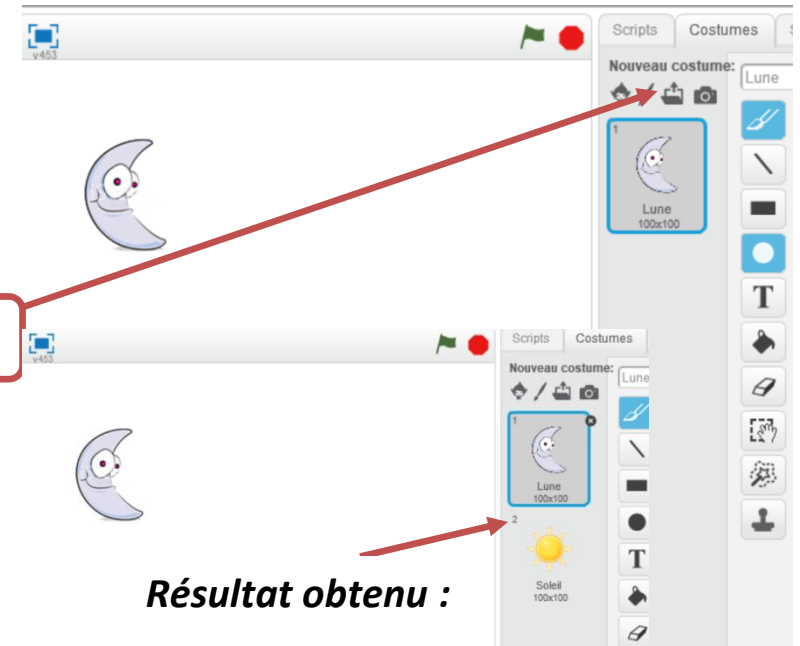
**Votre image apparaît sur la
scène et peut-être
programmée.**

Comment intégrer un costume à un lutin ?



1 Sélectionner le lutin puis cliquer sur Costumes

Cliquer sur le dossier, rechercher et sélectionner votre image à intégrer comme costume



Résultat obtenu :



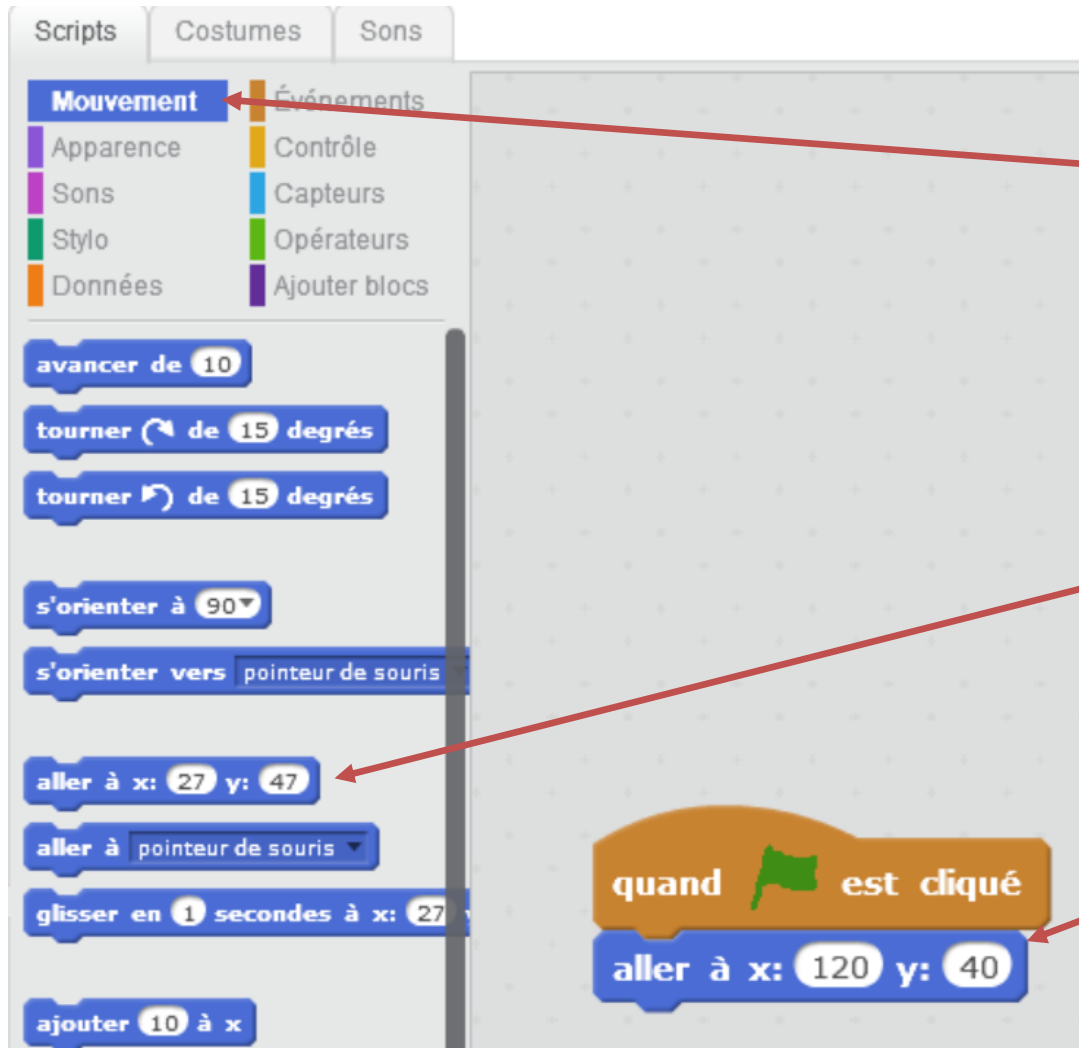
3 Vous pouvez ainsi basculer d'un costume à l'autre en utilisant le block « **Basculer sur le costume** » présent dans le menu « **Apparence** ».

Information importante :
Vous avez la possibilité de rajouter plusieurs costumes dans un même lutin



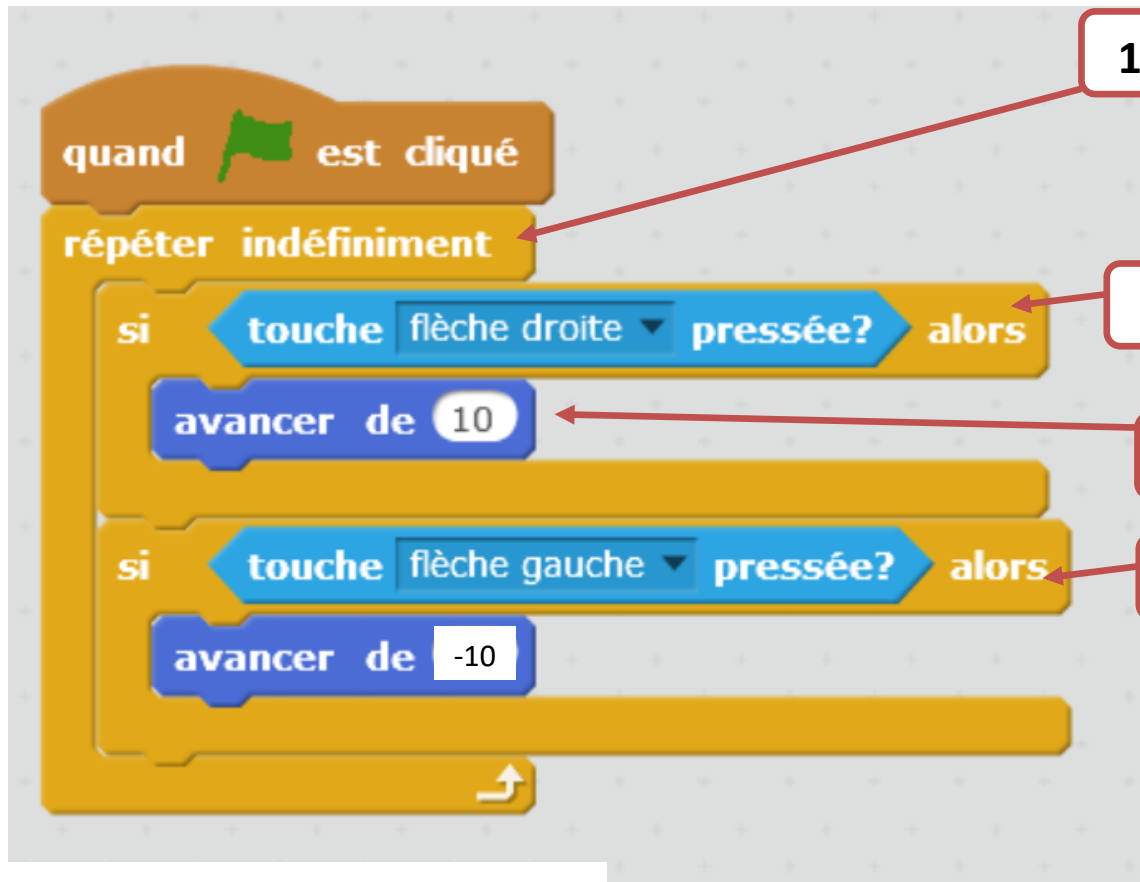
Comment positionner un lutin sur la scène en X et Y ?

Admettons que l'on souhaite placer un lutin à X : 120 et Y : 40



Comment déplacer un lutin en fonction des touches du clavier ?

Admettons que l'on souhaite déplacer un lutin à droite de 10 pixels et à gauche de -10 pixels grâce aux flèches de droite et de gauche du clavier.



1

On vérifie continuellement si l'utilisateur utilise l'une des deux touches du clavier avec le block « **répéter indéfiniment** » (Menu contrôle).

2

On réalise ensuite la condition si touche « flèche droite pressée ? ».

3

On avance de 10 pixels si la condition est respectée.

4

On réalise ensuite la même opération pour la flèche de gauche en se déplaçant de -10 pixels.

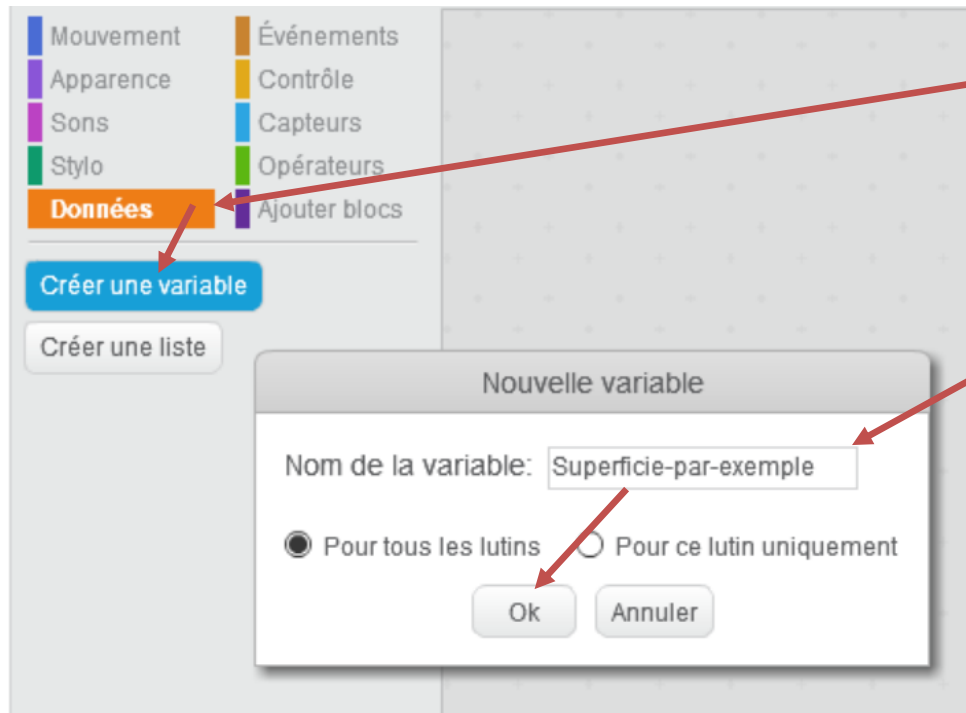
Info : Dans le cas où l'on souhaite se déplacer vers le haut vers le bas. C'est-à-dire sur l'axe des y alors on utilise le block suivant :



Astuce : Pour aller plus rapidement dans l'écriture, il est possible de dupliquer le code avec : un « **clik droit** » puis « **dupliquer** ».



Comment créer une variable ?

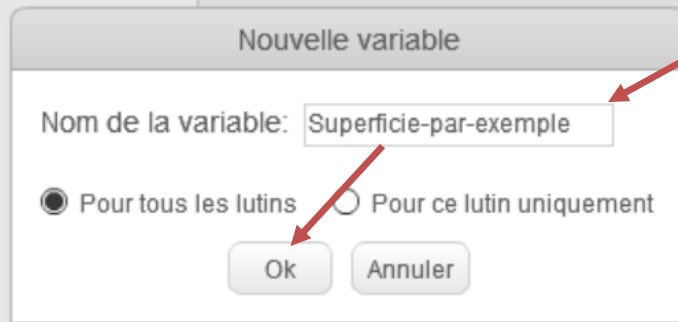


1

Cliquer sur le menu « **Données** » puis sur « **Créer une variable** ».

2

Entrer le nom de la variable puis cliquer sur « **Ok** ».



Utiliser la variable pour réaliser le programme.

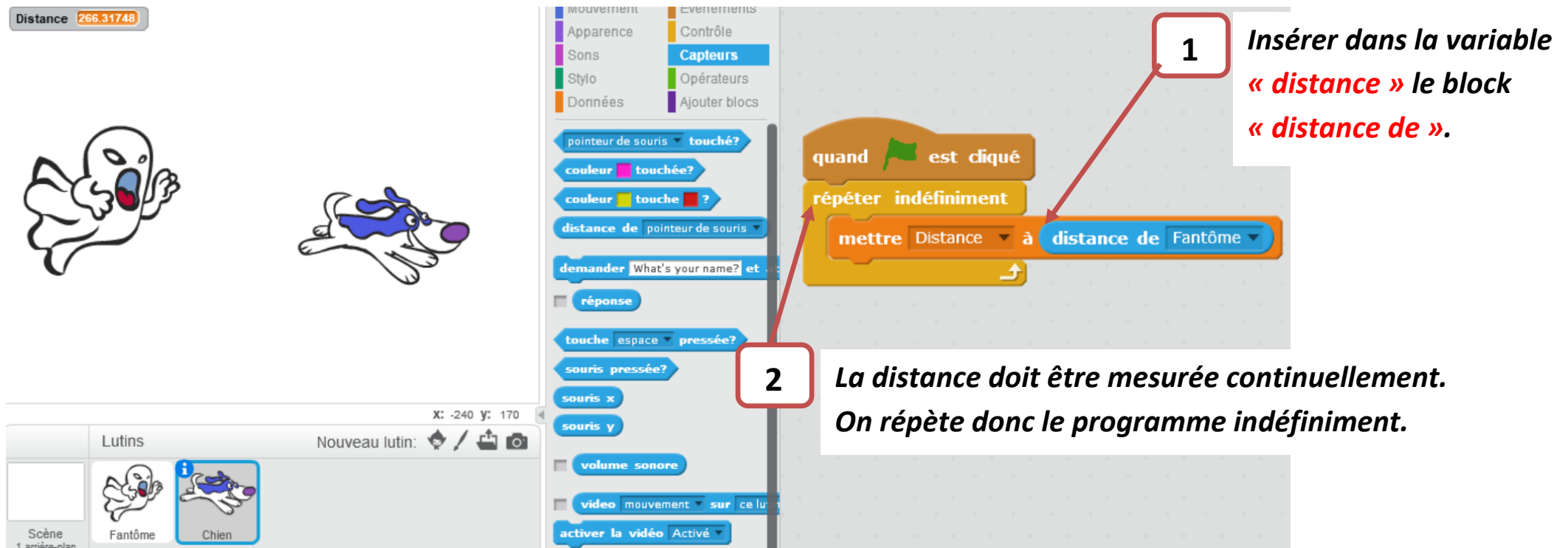
3



Comment mesurer la distance entre 2 lutins ?

Pour mesurer la distance entre 2 lutins, il faut utiliser le block **distance de** **pointeur de souris** présent dans le menu « Capteurs ».

On peut ainsi insérer cette distance dans une variable :

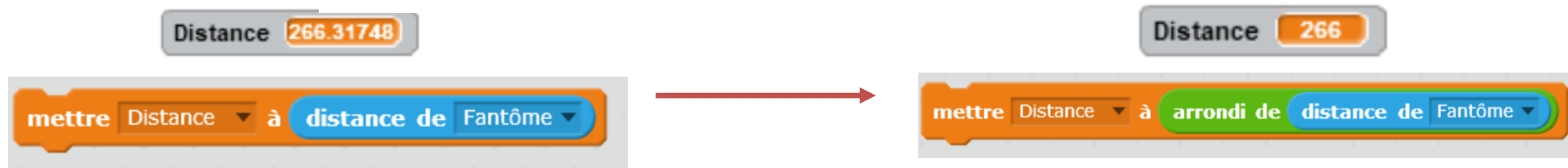


The image shows a Scratch workspace with a ghost sprite (Fantôme) and a dog sprite (Chien). A variable named 'Distance' is shown with the value 266.31748. The script area contains a 'when green flag is clicked' event block, followed by an 'infinite loop' block. Inside the loop is a 'set Distance to distance of Fantôme' block. A red arrow points from the 'distance of' block to a text box labeled '1'. Another red arrow points from the 'infinite loop' block to a text box labeled '2'.

1 Insérer dans la variable « distance » le block « distance de ».

2 La distance doit être mesurée continuellement. On répète donc le programme indéfiniment.

Astuce : Pour ne plus avoir de chiffres après la virgule, vous pouvez utiliser le block « arrondi de » présent dans le menu « opérateur ».



The image shows two 'set Distance to' blocks. The left block is 'set Distance to distance of Fantôme'. The right block is 'set Distance to arrondi de distance of Fantôme'. A red arrow points from the left block to the right block.

Comment insérer de façon méthodique une formule dans une variable ?

Exemple avec l'équation suivante :

$$\text{Taux_Remplissage} = 100 - \left(\frac{\text{Distance_Mesuree}}{140} \times 100 \right)$$

Décomposer au fur et à mesure le calcul (en 2 parties) à insérer dans la variables :

1

$$100 - \left(\frac{\text{Distance_Mesuree}}{140} \times 100 \right)$$

mettre

Taux-remplissage

à

100

-

Insérer le signe qui sépare les deux parties et la valeur isolée.

2

$$100 - \left(\frac{\text{Distance_Mesuree}}{140} \times 100 \right)$$

mettre

Taux-remplissage

à

100

-

*

100

Insérer le signe qui sépare les deux parties et la valeur isolée.

3

$$100 - \left(\frac{\text{Distance_Mesuree}}{140} \times 100 \right)$$

Insérer le signe qui sépare les deux parties et la valeur isolée.

mettre

Taux-remplissage

à

100

-

Distance-mesuree

/

140

*

100