

Se repérer sur la scène (fenêtre scratch)

La scène est un rectangle de 480 pas (pixels) en largeur et 360 pas (pixels) en hauteur.

L'origine est au centre (point 0,0)

La position horizontale de l'objet, nommée X va de -240 à +240

La position verticale de l'objet, nommée Y va de -180 à +180

