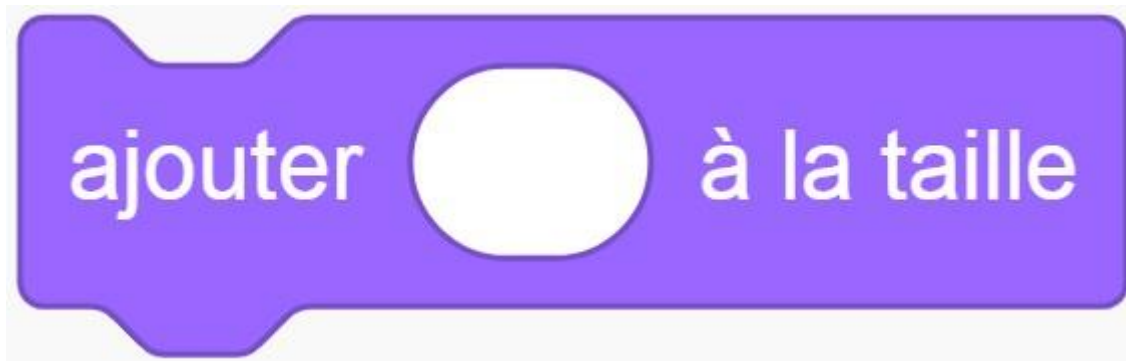
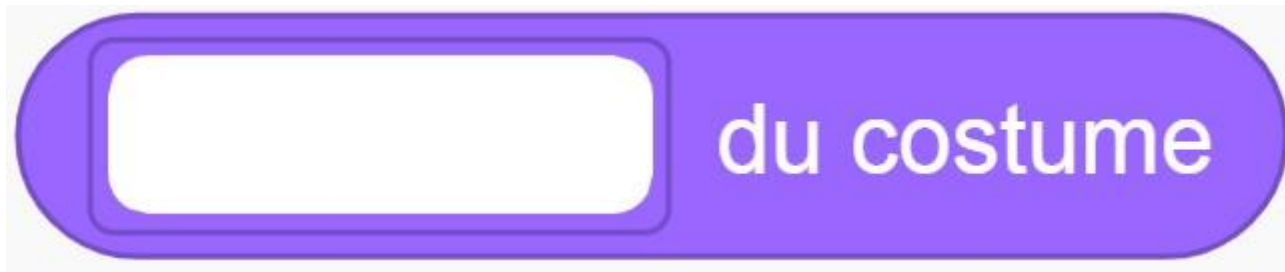





BLOCS SCRATCH

Blocs pour projection/visualisation collective ou pour impression en vue d'un travail élève « débranché », individuel ou en groupe

APPARENCE



ajouter  à l'effet 

aller à l'  plan

annuler les effets graphiques

arrière-plan suivant

basculer sur l'arrière-plan

basculer sur le costume

cacher

costume suivant

déplacer de plans vers l'

dire

pendant

secondes

dire

mettre la taille à % de la taille initiale

mettre l'effet

à

montrer

penser à

pendant

secondes

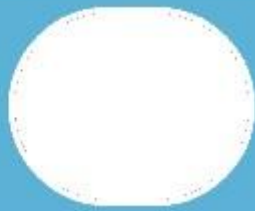
penser à

taille

CAPTEUR



couleur



touche



?

couleur



touchée ?



demander



et attendre

distance de



jours depuis 2000

mettre mode de glissement à

nom d'utilisateur

réinitialiser le chronomètre

réponse

souris pressée ?

souris x

souris y

touche

pressée ?

touche le

?

volume sonore

CONTROLE



attendre secondes

An orange Scratch 'wait' block with a notch on the left and a bump on the right. It contains a white circle representing a text input field.



attendre jusqu'à ce que 

An orange Scratch 'wait until' block with a notch on the left and a bump on the right. It contains the text 'attendre jusqu'à ce que' followed by a brown diamond icon representing a 'when green flag clicked' block.

créer un clone de



quand je commence comme un clone

répéter



fois

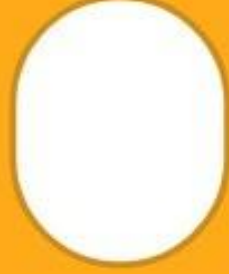


répéter

fois



répéter



fois



répéter indéfiniment



répéter jusqu'à ce que

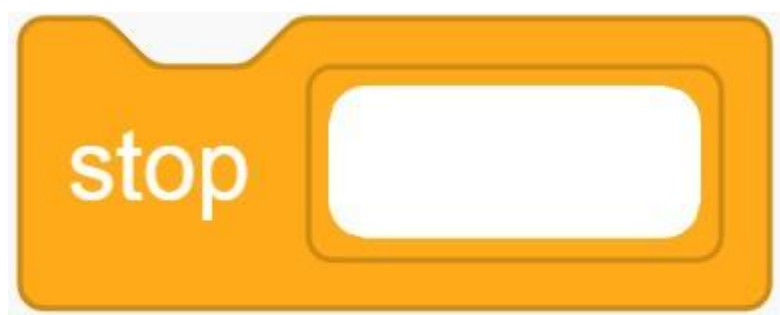


si



alors

sinon



supprimer ce clone

EVENEMENT

envoyer à tous

et attendre

envoyer à tous

quand ce sprite est cliqué

quand je reçois

quand la touche

est pressée

quand l'arrière-plan bascule sur

quand le

>



quand  est cliqué

MOUVEMENT



abscisse x



ajouter à x



ajouter à y

aller à

aller à x:

y:

avancer de

pas

direction

fixer le sens de rotation

glisser en secondes à

glisser en



secondes à x:



y:



mettre x à



mettre y à



ordonnée y

rebondir si le bord est atteint

s'orienter en direction de

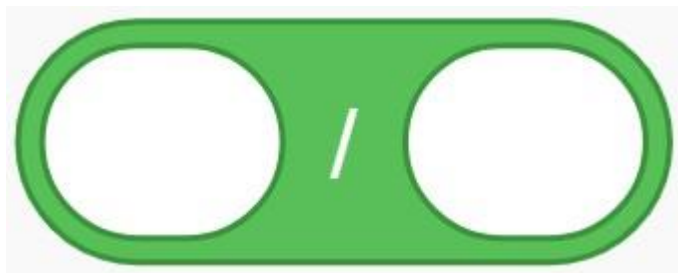


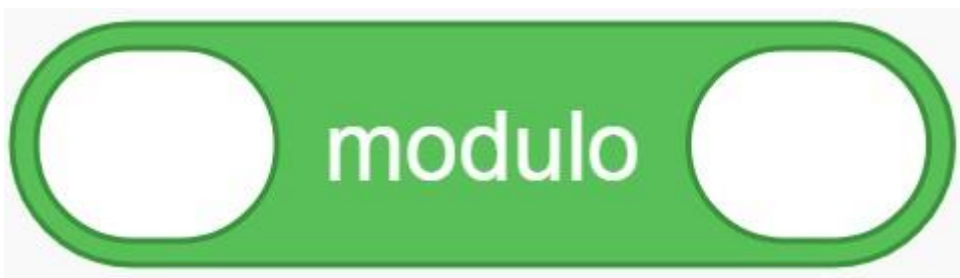
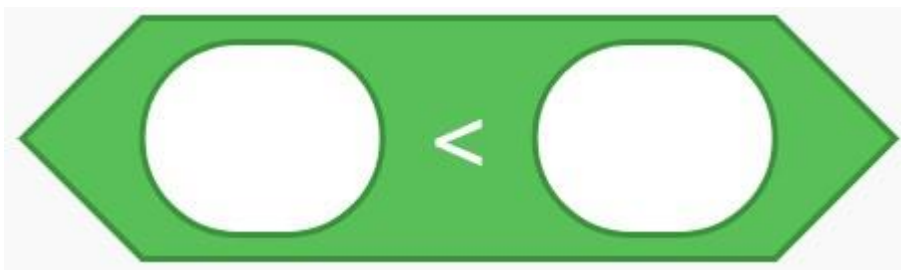
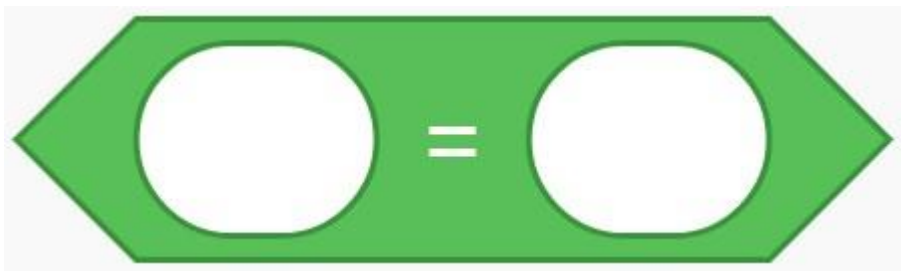
s'orienter vers

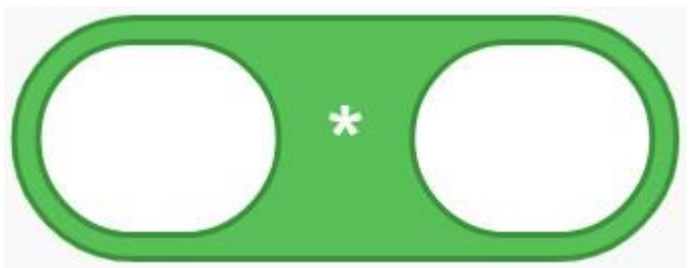
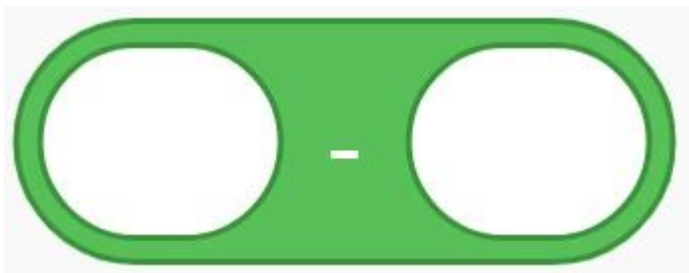
tourner  de degrés

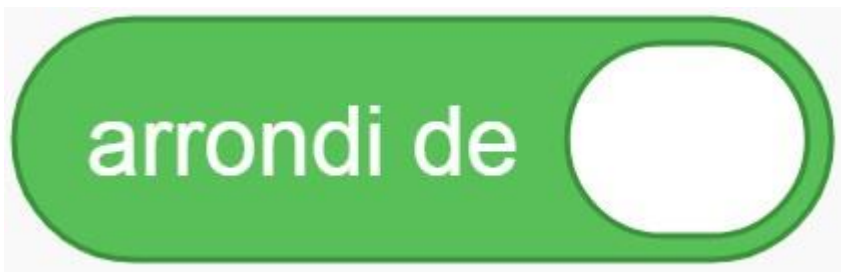
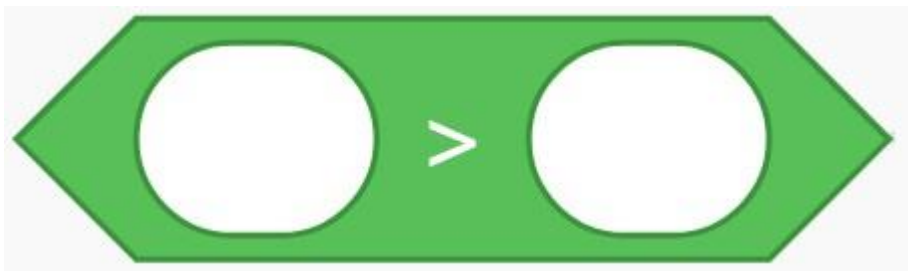
tourner  de degrés

OPERATEURS









nombre aléatoire entre et

non 

regrouper et

SON

ajouter  à l'effet 

ajouter  au volume

annuler tous les effets sonores

arrêter tous les sons

jouer le son jusqu'au bout

jouer le son

mettre le volume à

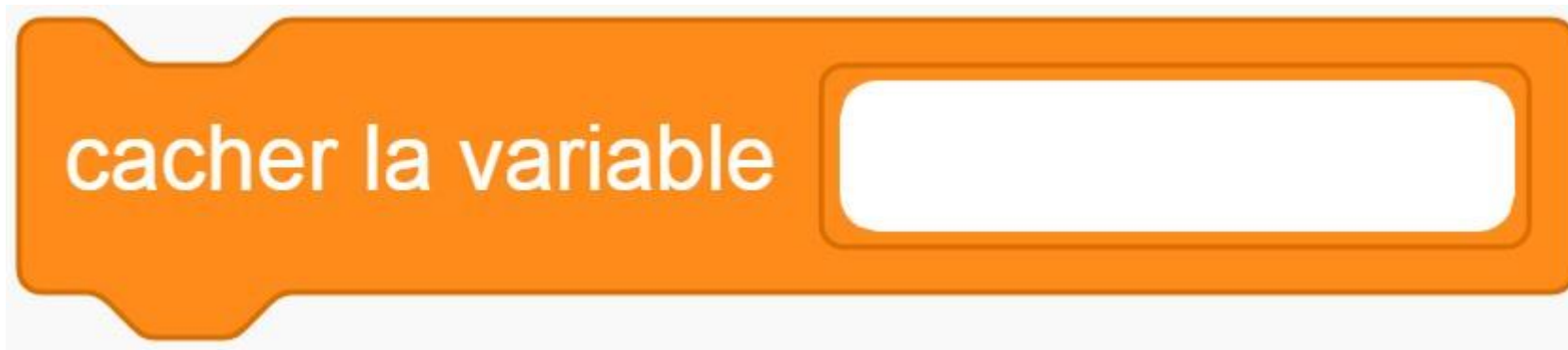
%

mettre l'effet

à

volume

VARIABLES



mettre

à

montrer la variable