

Scratch Jr

Scratch Jr est une application tablette qui permet de créer des programmes à l'aide de blocs imbriqués. Il existe une version PC à télécharger ici : <https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/>



1. Enregistrer et revenir à l'accueil
2. Affichage plein écran
3. Afficher un quadrillage
4. Choix d'un décor pour l'animation
5. Ajouter du texte
6. Réinitialisation
7. Démarrage du programme

Scratch Jr

Pour revenir en arrière ou refaire une action

Nom du personnage

Validation des modifications et retour à la page de programmation



Dessiner des formes

Epaisseur du trait

Palette des couleurs

1. Déplacer l'objet sélectionné
2. Rotation de l'objet sélectionné
3. Dupliquer l'objet sélectionné
4. Couper l'objet sélectionné
5. Remplacer une surface par une photo
6. Remplissage

Scratch Jr

Briques pour déclencher le programme :



Lancer le programme



Lancer le programme en touchant



Lancer le programme si collision

Vos programmes doivent commencer par l'une de ces briques.

Briques de mouvements :



Aller à droite



Aller à gauche



Monter



Descendre



Tourner à droite



Tourner à gauche



Sauter



Retourner à la position initiale

Le chiffre peut être changé pour préciser le nombre de fois où le déplacement doit être reproduit.

Scratch Jr

Briques d'apparence des personnages :



Bulle de texte
écrit (*Le texte
peut être changé.*)



Rétrécir le
personnage



Agrandir le
personnage



Revenir à la
taille normale

*Le nombre indique de combien de fois le
personnage doit être agrandi/rétréci. Ce
nombre peut être changé.*



Afficher le
personnage



Cacher le
personnage

Briques pour les sons :



Jouer le son
« pop »



Enregistrement
n°1



Enregistrer
un nouveau
son

Scratch Jr

Briques de contrôle :



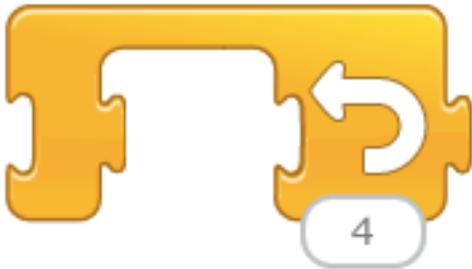
Attendre le temps
indiqué dans la
bulle *(Le nombre peut
être modifié.)*



Arrêt



Vitesse du
personnage



Répète les actions autant de fois
que l'indique la bulle *(Le nombre peut
être changé.)*

Briques de fin de programme :



Fin



Répéter
indéfiniment



Passer à la
page n°2