

# Snap!

Snap ! a une interface qui ressemble beaucoup à celle de Scratch dont il s'inspire. Cette application présente l'avantage de fonctionner sur tous les ordinateurs et tablettes, en ligne ou hors ligne, sans installation de plugins supplémentaires.

## Accès à l'application

1) (Connexion internet)

L'enseignant peut se connecter à la version en ligne de Snap !

<https://snap.berkeley.edu/snapsource/snap.html>

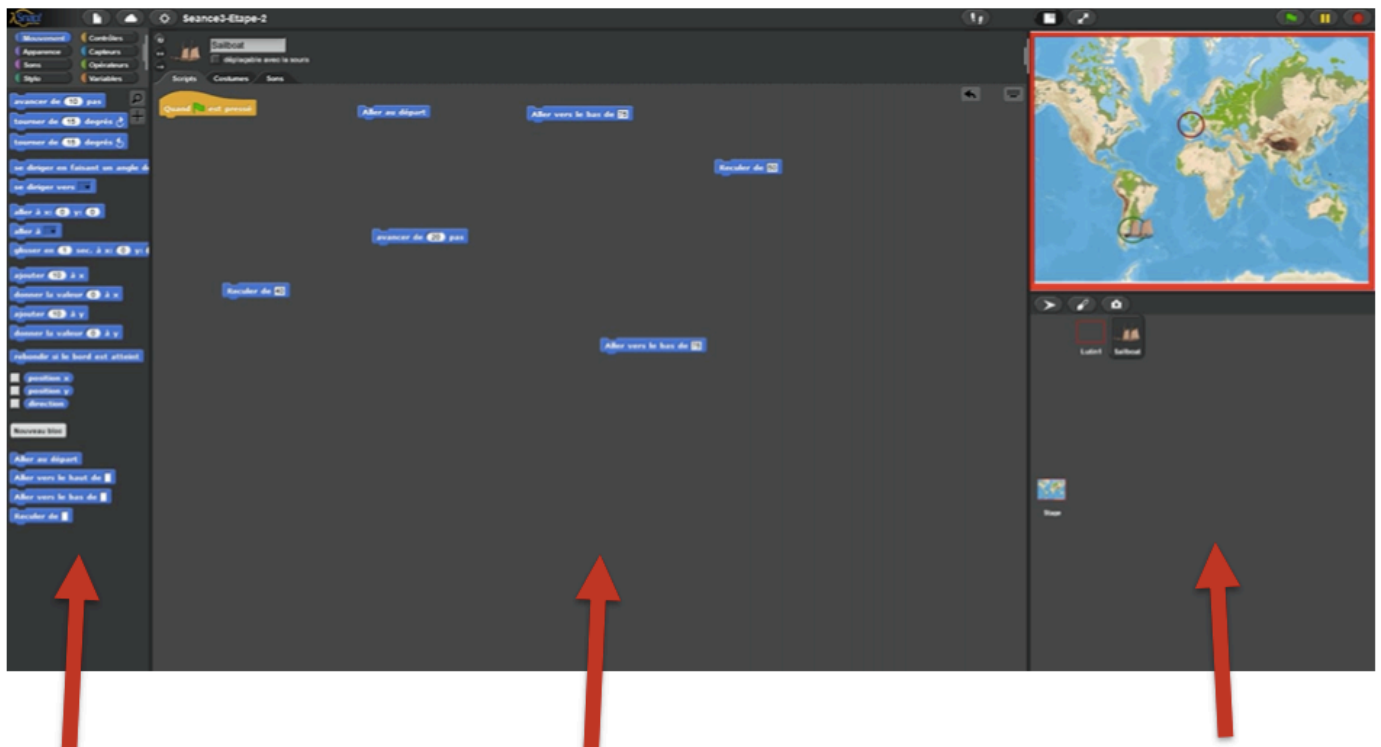
2) (Pas de connexion internet)

a) sur ordinateur : suivez la procédure indiquée ici :

<http://galipot.net/codage/articles.php?lng=fr&pg=53>

b) sur tablette : contactez-moi ([rachel.pouchin@ac-rouen.fr](mailto:rachel.pouchin@ac-rouen.fr))

## Interface Snap!



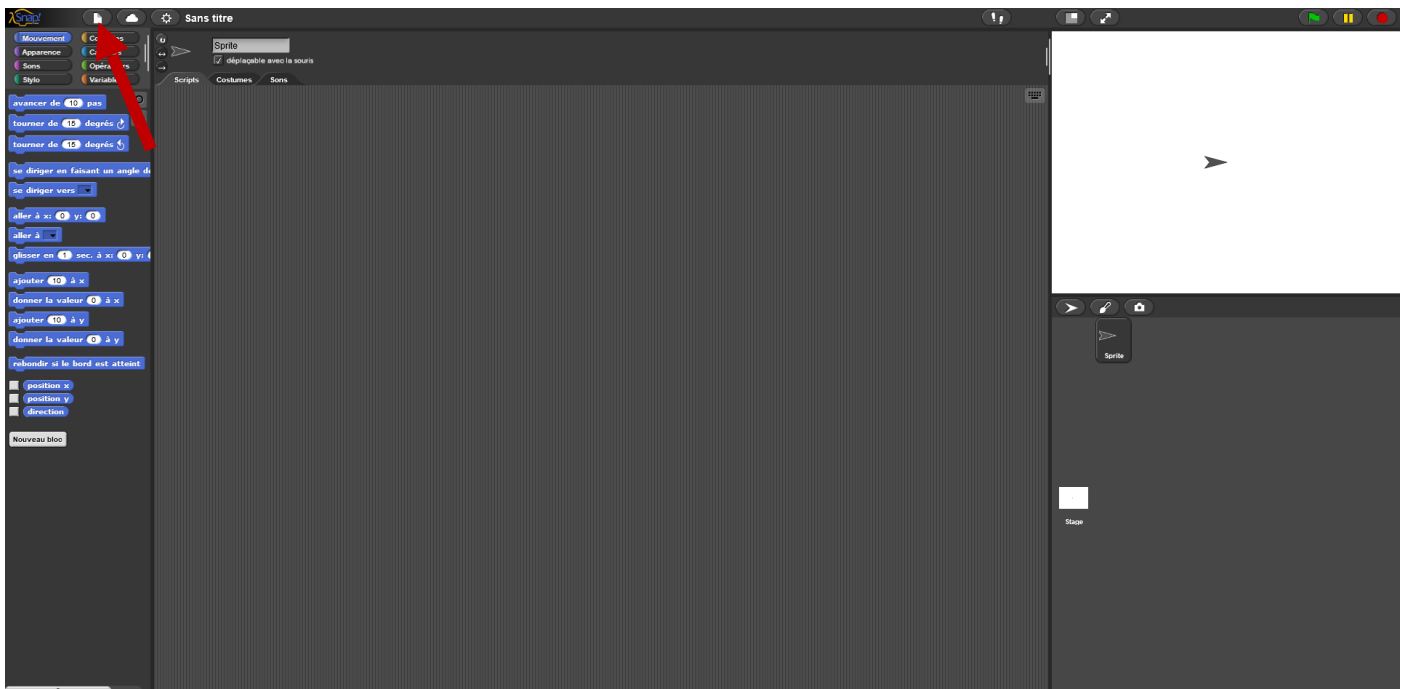
**Éléments de  
programmation**

**Écriture du programme**

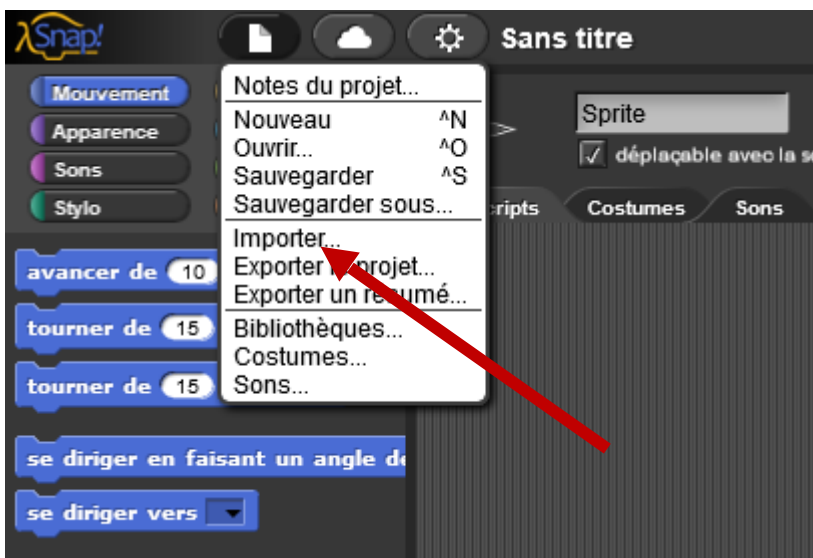
**Visualisation du  
programme**

## Importation des programmes « Snap ! » pour les séances 3 à 5

✚ Pour démarrer la séance, il faudra importer le fichier nécessaire en cliquant sur l'icône indiquée :



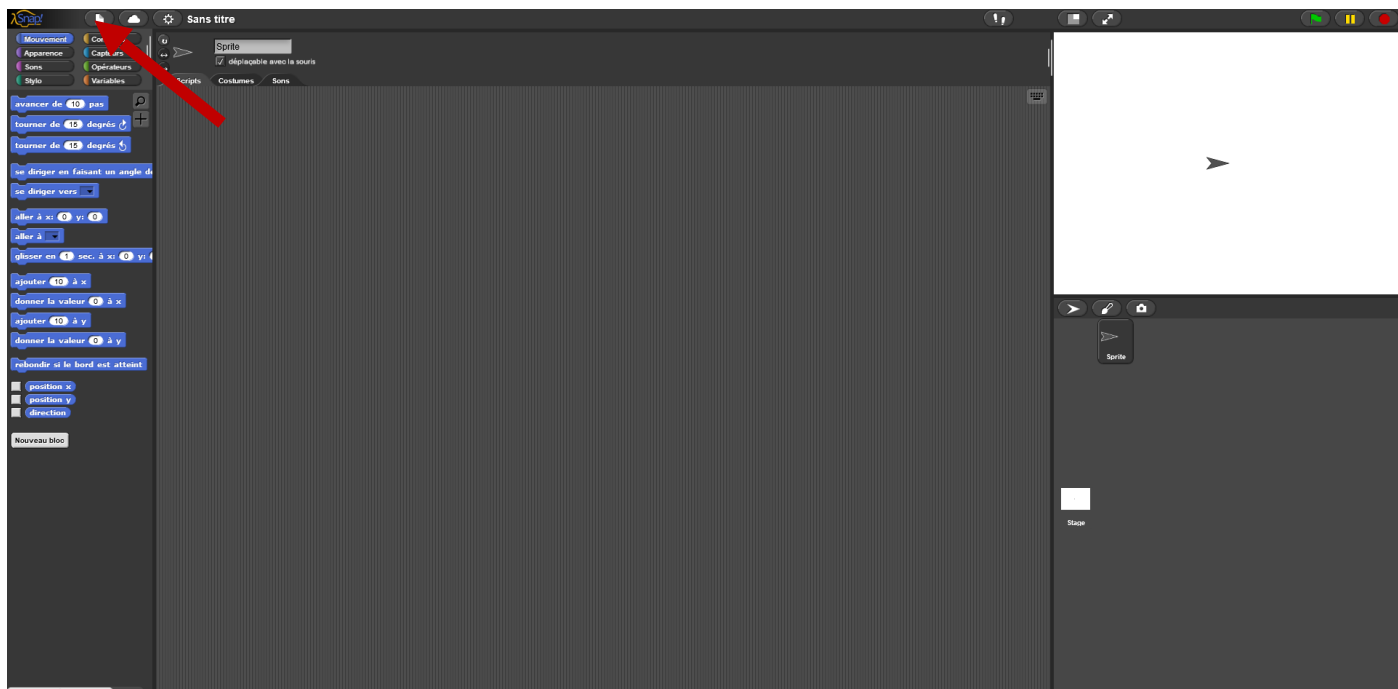
✚ Puis sur « Importer » :



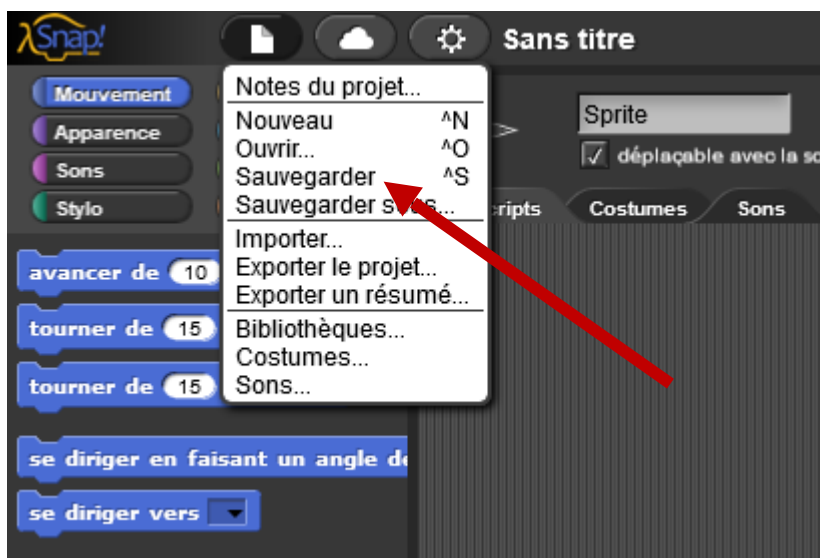
✚ Sélectionner ensuite votre fichier et cliquez sur « Ouvrir ».

# Sauvegarder le travail de l'élève

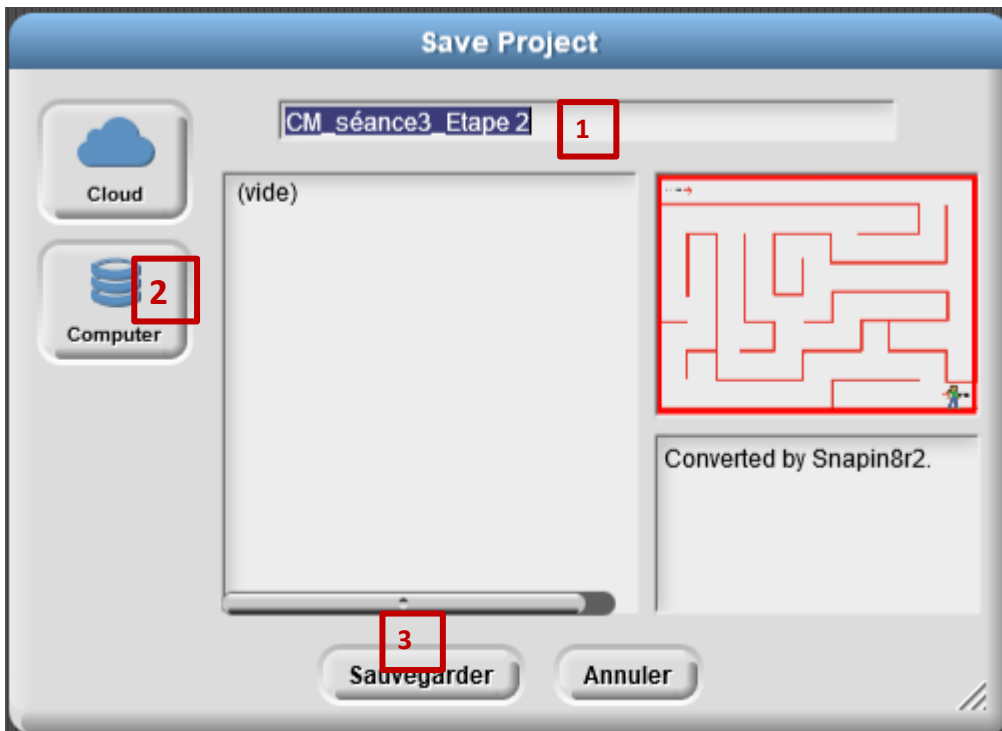
Cliquez sur l'icône indiquée :



Sélectionnez « Sauvegarder »



Nommez votre fichier (1) et cliquez sur « Computer » (2), puis sur « Sauvegarder » (3)



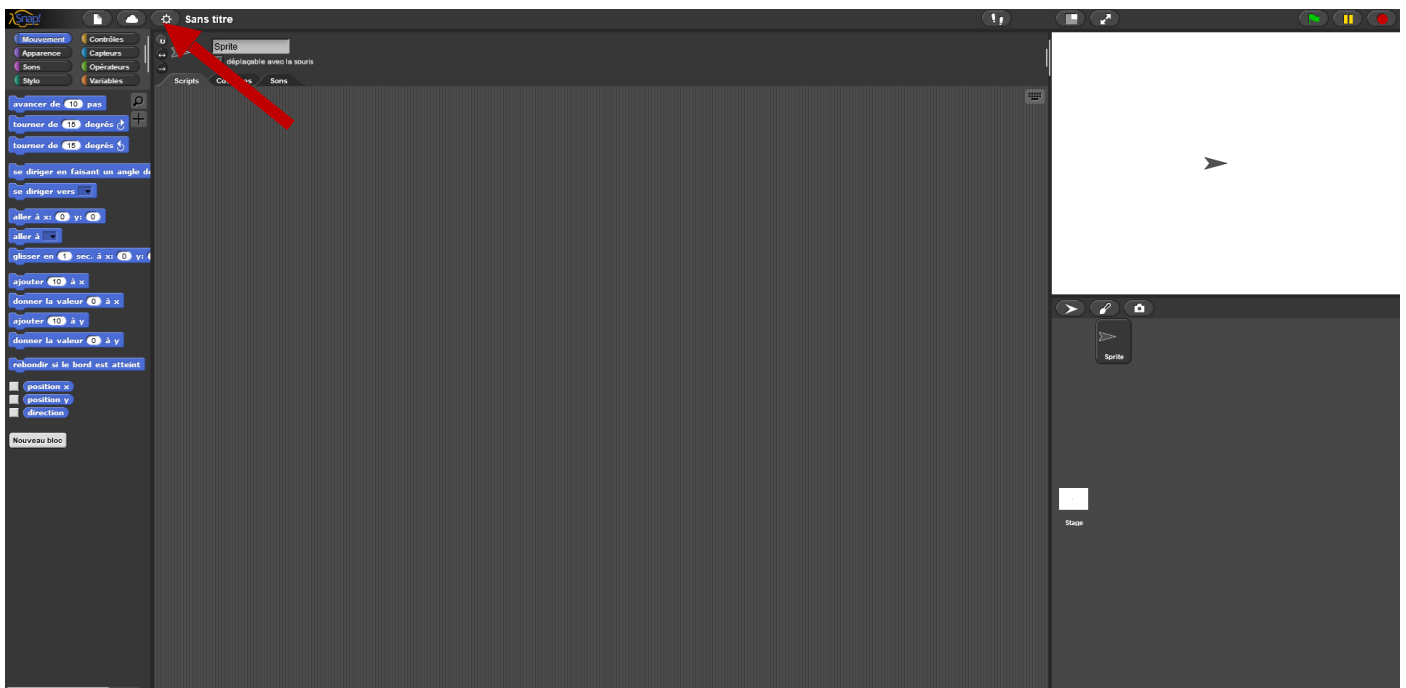
🚦 Cliquez sur « Ok » dans la fenêtre qui apparaît ensuite.

🚦 Puis choisissez le dossier d'enregistrement.

🚦 Enfin, cliquez sur « Enregistrer ».

## **Modifier la langue dans Snap !**

🚦 Cliquez sur l'icône indiquée :








🚦 Sélectionnez « Langue »


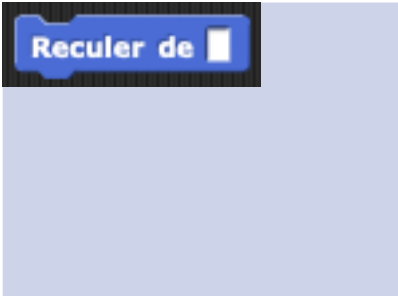


 Choisissez votre langue


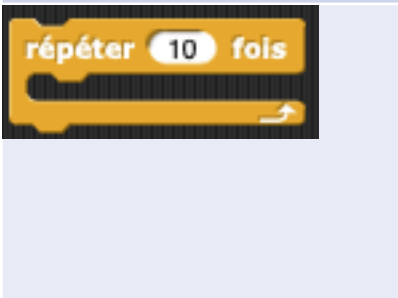
## **Blocs utilisés au cours des séances 3 à 5**

### Blocs de déplacement



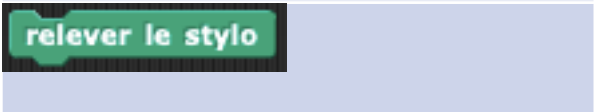
|  |  |
|--|--|
|   | Permet d'avancer son lutin. Le chiffre est modifiable.   |
|  | Permet de faire pivoter son lutin de 15° vers la droite. La valeur de l'angle peut être changée.   |
|  | Permet de faire pivoter son lutin de 15° vers la gauche. La valeur de l'angle peut être changée.   |
|  | Permet de replacer son lutin à la position de départ. Il s'agit d'un bloc créé que vous ne trouverez que dans les exercices.   |
|  | Permet de déplacer son lutin vers le haut de l'écran. Le nombre de fois où le déplacement doit être réitéré est indiqué dans la case blanche par l'élève. Il s'agit d'un bloc créé présent dans les exercices. |

|  |   |
|--|---|
|   | Permet de déplacer son lutin vers le bas de l'écran. Le nombre de fois où le déplacement doit être réitéré est indiqué dans la case blanche par l'élève. Il s'agit d'un bloc créé présent dans les exercices. |
|  | Permet de faire reculer son lutin. Le nombre de fois où le déplacement doit être réitéré est indiqué dans la case blanche par l'élève. Il s'agit d'un bloc créé présent dans les exercices.                   |

### Blocs de contrôle

|  |  |
|--|--|
|   | Ce bloc doit être présent au début de chaque programme.  |
|  | Ce bloc permet de créer une boucle. Cela évite de répéter plusieurs fois la même instruction. Le nombre d'itération souhaité est de 10 par défaut, mais il peut être changé. |

### Blocs d'écriture

|  |   |
|--|---|
|  | Permet d'effacer tous les précédents tracés de l'écran.                                       |
|  | Permet de signaler à quel moment du programme on veut mettre le stylo en position d'écriture. |
|  | Permet de signaler à quel moment du programme on souhaite relever le stylo.                   |

mettre la couleur  pour le stylo

Permet de régler la couleur de tracé de notre stylo. On peut modifier la couleur en cliquant dessus, on a alors accès à une palette sur laquelle on peut choisir la couleur désirée.

## Supprimer un bloc

Le faire glisser de droite à gauche vers la zone « éléments de programmation » ou « clique droit + supprimer ».