

Tutoriel ScratchJr



Developmental Technologies research group at Tufts University
Lifelong Kindergarten research group at MIT Media Lab
Playful Invention Company
Graphic Artists: HvingtQuatre Company & Sarah Thomson




Tutoriel ScratchJr de [RÉCIT MST](#) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International](#).




Écran d'entrée

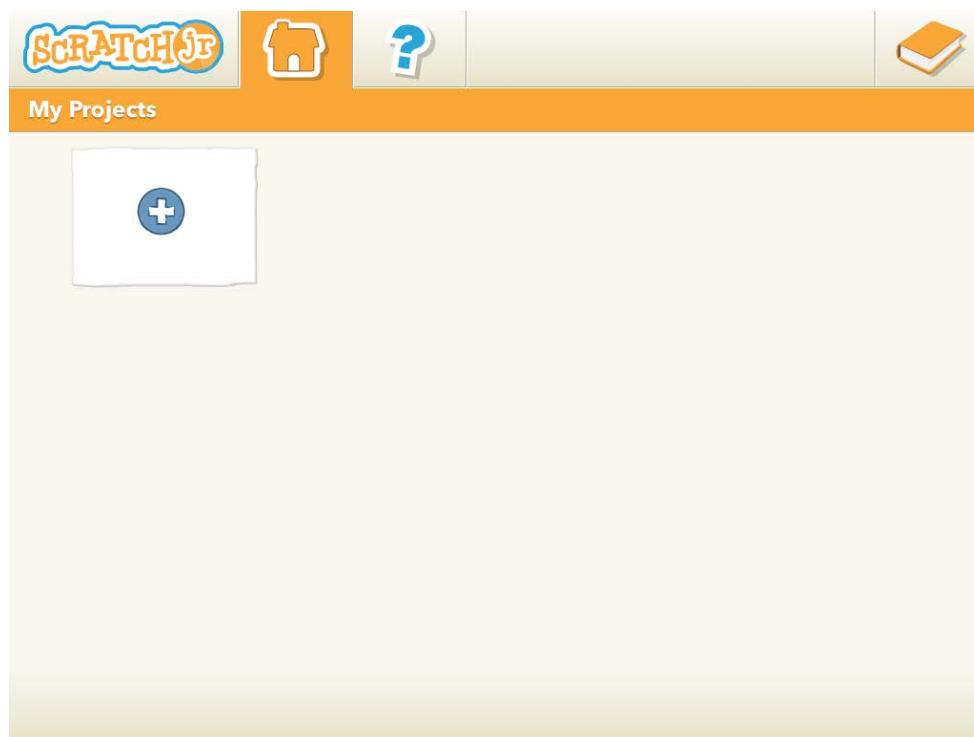


Deux choix possibles:

 Accueil (Espace utilisateur
d'introduction)

 Aide (Vidéo
d'introduction)

Accueil → Espace utilisateur



L'interface

Espace utilisateur



Aide : vidéos et projets



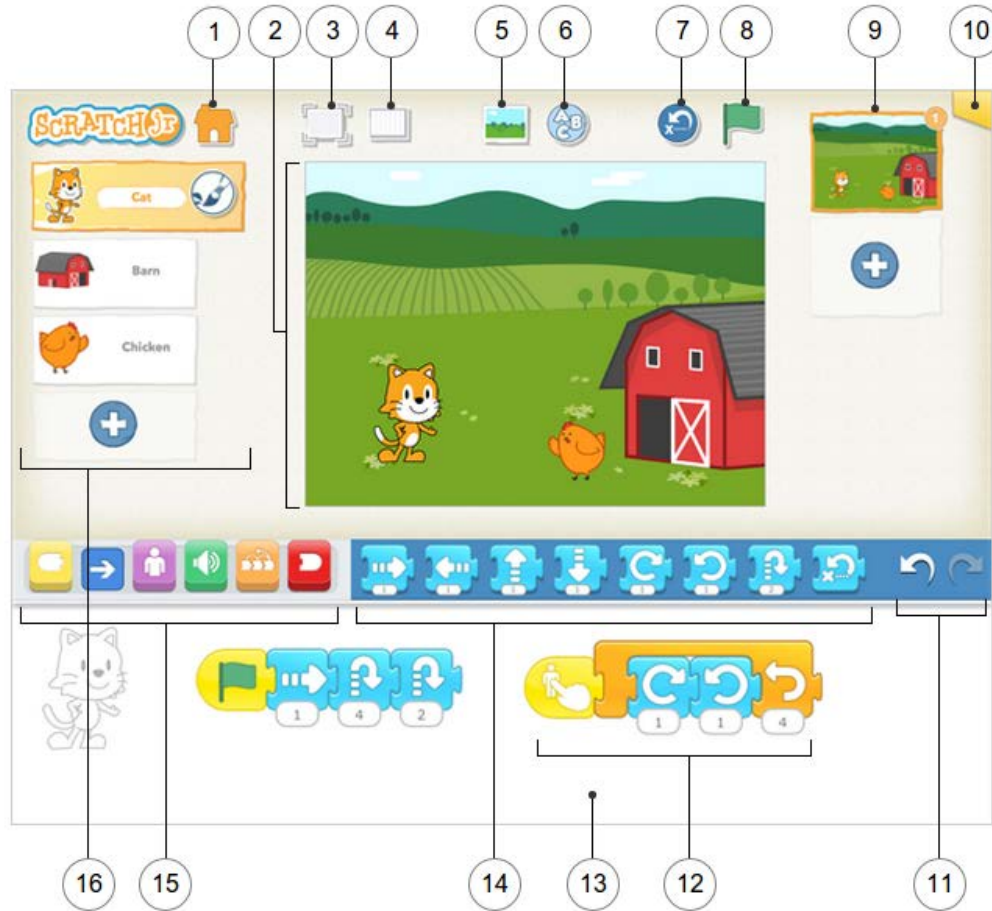
Livre explicatif



Afin de démarrer un nouveau projet, vous cliquez sur:



Espace de programmation



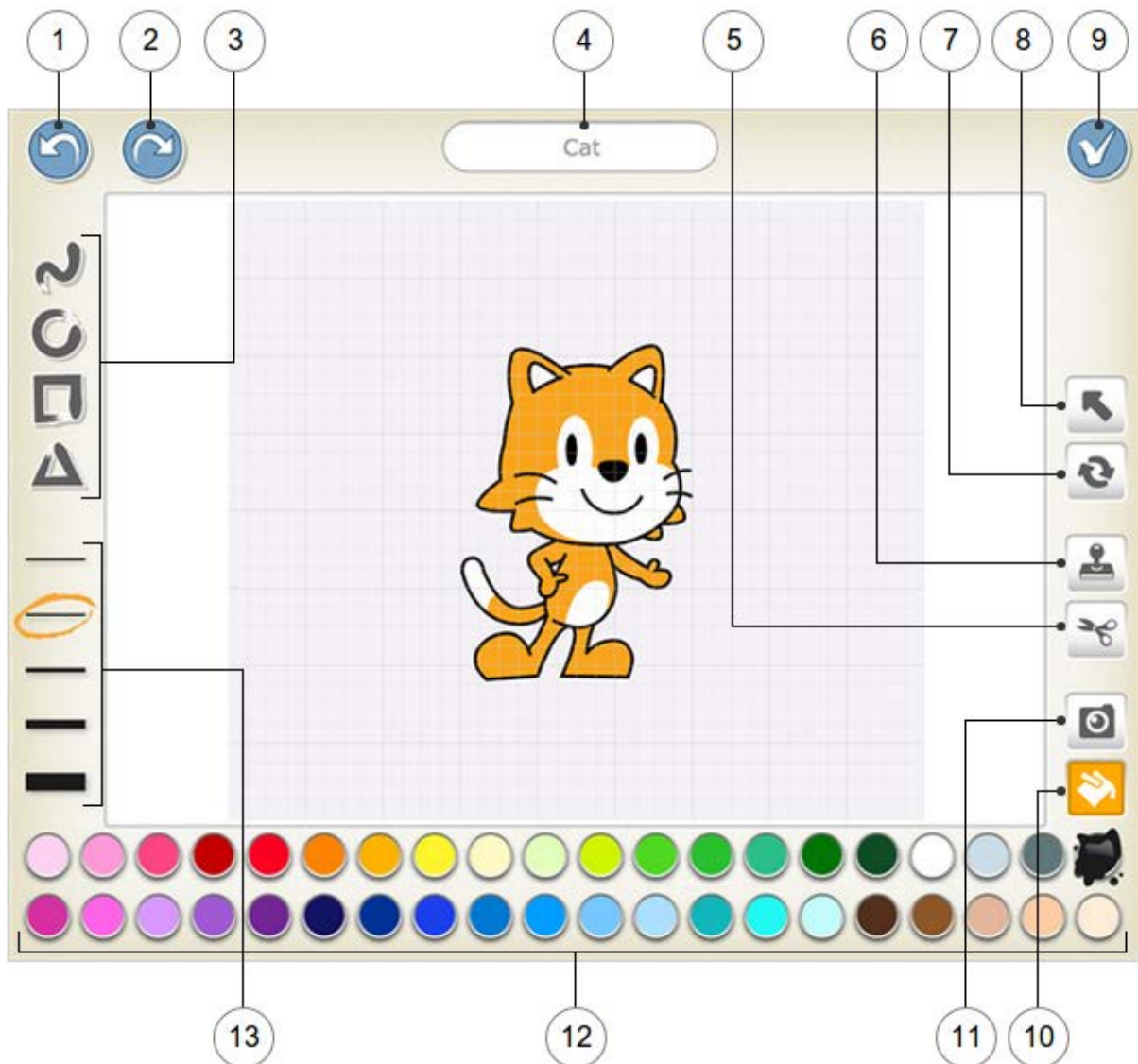
1	Accueil: Enregistrement du projet en cours et retour à l'espace utilisateur.
2	Scène: C'est là que l'action se déroule dans le projet. → Pour supprimer un caractère, cliquez sur celui-ci et maintenez-le (fera apparaître un "X" permettant la suppression).
3	Mode présentation: présentation du projet en plein écran
4	Grille: permet d'afficher/cacher la grille
5	Arrière-plan: permet de sélectionner ou créer un arrière-plan
6	Texte: permet d'ajouter du texte sur la scène

7	Replacer la scène: replace la scène au mode initial (avant de démarrer le script)
8	Drapeau vert: permet de démarrer le programme
9	Pages: <ul style="list-style-type: none"> → Permet de naviguer dans vos différentes pages (scènes) de votre projet → Permet d'ajouter des scènes à votre projet → Chaque scène a ses personnages et son arrière-plan → Pour supprimer une scène, cliquez sur celle-ci et maintenez-la (fera apparaître un "X" permettant la suppression).
10	Informations sur le projet (titre)
11	Annuler/Refaire
12	Script de programmation: espace de création de vos scripts associés à vos personnages où on y glisse les briques. <ul style="list-style-type: none"> → Cliquer sur le script afin de le faire exécuter. → Pour effacer une brique/script, cliquer et glisser le tout vers l'extérieur de l'espace de programmation. → Pour copier une brique/script vers un autre personnage, cliquer et glisser le tout vers la vignette de ce personnage.
13	Espace de programmation: endroit où vous déposez vos briques afin de donner vie à vos personnages
14	PaLETTE des briques: <ul style="list-style-type: none"> → Cliquer et glisser une brique sur l'espace de programmation. → Cliquer sur celle-ci afin de visualiser son action sur le personnage
15	Catégories des briques: <ul style="list-style-type: none"> → Déclencheurs (jaune) → Mouvement (bleu) → Apparence (violet) → Sons (vert) → Contrôle (orange) → Fin (rouge)
16	Personnages: <ul style="list-style-type: none"> → Permet de d'ajouter des personnages dans votre projet → Permet de sélectionner un personnage afin de travailler son

script

- Permet de modifier/créer un personnage avec l'éditeur graphique
- Pour effacer un personnage, cliquer et maintenir (fera apparaître un "X"),
- Pour copier un personnage sur une autre scène, cliquer et glisser le personnage sur la vignette de la scène

Éditeur graphique








1	Annuler
2	Refaire
3	Permet de dessiner ligne, cercle, rectangle ou triangle
4	Nom du personnage
5	Couper: cliquer sur un personnage ou une forme afin de le retirer de l'espace graphique
6	Dupliquer: cliquer sur un personnage ou une forme afin de créer une copie de celui-ci
7	Rotation: permet de faire pivoter un caractère ou une forme autour de son centre.
8	Glisser: permet de faire glisser un caractère ou une forme sur l'espace graphique. → Si vous appuyez sur une forme, vous pouvez modifier la forme en faisant glisser les points qui apparaissent.
9	Enregistrer: permet d'enregistrer votre création et de quitter l'éditeur graphique
10	Remplissage: permet de peindre n'importe quelle section d'un caractère ou d'une forme en cliquant avec la couleur actuellement sélectionnée.
11	Caméra: appuyez sur n'importe quelle section d'un caractère ou une forme, puis appuyez sur le bouton de la caméra pour remplir la section avec une nouvelle photo prise avec l'appareil photo.
12	Couleur: sélectionnez une nouvelle couleur à utiliser pour dessiner et remplir des formes.
13	Épaisseur du trait: modifier la largeur des lignes dans les formes que vous dessinez.





Description des briques







Déclencheurs

	Drapeau vert	Lance le script lorsque le drapeau vert est appuyé
	Toucher	Lance le script lorsque vous appuyez sur le personnage.
	Contact	Lance le script lorsque le personnage est touché par un autre personnage.
	Message reçu	Lance le script chaque fois qu'un message de la couleur spécifiée est envoyé.
	Message envoyé	Envoie un message de la couleur spécifiée.


Mouvement

	Droite	Déplace le personnage d'un certain nombre de cases de la grille vers la droite.
	Gauche	Déplace le personnage d'un certain nombre de cases de la grille vers la gauche.
	Haut	Déplace le personnage d'un certain nombre de cases de la grille vers le haut.
	Bas	Déplace le personnage d'un certain nombre de cases de la grille vers le bas.



	Tourner vers la droite	Tourne dans le sens horaire le personnage d'un nombre spécifié. Inscrire 12 pour une rotation complète.
	Tourner vers la gauche	Tourne dans le sens anti-horaire le personnage d'un nombre spécifié. Inscrire 12 pour une rotation complète.
	Sauter	Déplace vers le haut le personnage d'un certain nombre de cases de la grille, puis ramène le personnage vers le bas (action de sauter).
	Position initiale	Réinitialise l'emplacement du personnage à sa position de départ. (Pour définir une nouvelle position de départ, faites glisser le personnage à un nouvel emplacement).

Apparence





	Dire	Affiche un message spécifié dans une bulle au-dessus du personnage.
	Agrandir	Augmente la taille du personnage.
	Réduire	Diminue la taille du personnage.
	Rétablir la taille	Retourne le personnage à sa taille par défaut.
	Cacher	Fait disparaître progressivement le personnage jusqu'à ce qu'il soit invisible.

	Afficher	Fait apparaître progressivement le personnage jusqu'à ce qu'il soit visible.
---	-----------------	--



Sons

	Pop	Joue le son "Pop".
	Jouer un enregistrement	Joue un son enregistré par l'utilisateur.

Contrôles

	Attendre	Met en pause le script pour un laps de temps spécifié (en dixièmes de secondes).
	Arrêt	Arrête tous les scripts des personnages.
	Vitesse	Change la vitesse à laquelle certains blocs sont exécutés.
	Répéter	Exécute les blocs à l'intérieur d'un certain nombre de fois.

Fin

	Fin	Indique la fin du script (mais n'affecte pas le script en aucune façon).
	Toujours répéter	Exécute le script à continuellement.

	Aller à la page	Permet de brancher vers la page indiquée du projet.
---	------------------------	---