1. La voiture dans la ville

***Nous allons programmer une voiture pour qu’elle traverse la ville.***

1. Lance le logiciel Scratch  puis enregistre ton document en lui donnant un nom et en lui indiquant un emplacement (***Fichier/Enregistrer sous***)
2. Insérer un arrière-plan

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône entourée pour choisir un arrière-plan* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur « Ville »* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Sélectionne « Night city with street » puis clique sur* ***OK*** |

1. Insérer un lutin

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Fait un clic droit sur le chat puis choisis****supprimer*** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône « Nouveau lutin » pour choisir une voiture.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Choisis « Transport »* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Choisis une voiture puis clique sur* ***OK*** |

|  |  |
| --- | --- |
| *E:\Tice\Codage\Activités Scratch\Images\Nouveau lutin 4.PNG* | *Place ta voiture au début de la route* |

1. Programmer

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis le « Mouvement » «****avancer de 10****» et fais-le glisser à droite.* |

|  |  |
| --- | --- |
| *E:\Tice\Codage\Activités Scratch\Images\Controle 1.PNG* | *Dans la catégorie « Scripts », choisis le « Contrôle »* ***« répéter 10 fois****» et insère-le autour de ton mouvement «****avancer de 10****». Tu pourras modifier le nombre de répétition pour que la voiture aille au bout de la route.* |

|  |  |
| --- | --- |
| E:\Tice\Codage\Activités Scratch\Images\Evenement 1.PNG | *Dans la catégorie « Scripts », choisis l’ « Evènement » «****quand*  *est cliqué****» et emboite-le au début du programme* |

|  |  |
| --- | --- |
| *E:\Tice\Codage\Activités Scratch\Images\Test voiture ville 1.PNG* | * *Pour démarrer ton programme, clique sur le drapeau.* * *Pour arrêter ton programme, clique sur l’octogone rouge.* * *Pour visualiser ton programme en plein écran, clique sur le rectangle bleu.* |