5. Le circuit

***Nous allons diriger une voiture avec les flèches du clavier.***

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 l’arrière-plan

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône entourée pour importer l’arrière-plan « circuit » qui se trouve dans le dossier Scratch/Images.*  *(Cette image ne figure pas d’origine dans Scratch)* |

1. Insérer le lutin

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône « Importer le lutin depuis un fichier» et choisis « voiture jaune » qui se trouve dans le dossier Scratch/Images.*  *(Cette image ne figure pas d’origine dans Scratch).* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Place ta voiture au début du circuit.* |

1. Programmer

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis l’ « Evènement » «****quand*** *flèche haut* ***est pressée****» et* fais-le glisser à droite. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis le « Mouvement » «****s’orienter à****» et accroche-le sous «****quand*** *flèche haut* ***est pressée****». choisis la valeur* ***0***. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis le « Mouvement » «****avancer de 10****» et accroche-le sous «****s’orienter à****»* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Recommence avec les valeurs ci-contre.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Nous allons ajouter la commande « reculer ».* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Tu peux maintenant tester ton programme.*  *Pour le visualiser en plein écran, clique sur le rectangle bleu.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Si tu veux que la voiture se replace au départ du circuit chaque fois qu’on lance le programme, choisis l’ « Evènement » « quand*  *est cliqué » et accroche-lui le « Mouvement » « aller à x : … y : … ».*  *Les valeurs de x et y s’affichent automatiquement quand on place le personnage au départ.* |