Animer une scène avec Scratch

45 à 75 minutes

Votre objectif

Faire avancer un personnage avec une répétition, afficher un message et sauvegarder un projet Scratch sur l'ordinateur.

Pour commencer

Savoir sélectionner un fichier. Scratch peut être utilisé dans son application ou dans l'éditeur Web ; aucun compte n'est nécessaire pour enregistrer localement le projet.

Ouvrir le projet de départ

Dans Scratch, choisissez Fichier puis Charger depuis votre ordinateur et ouvrez Animation_depart.sb3. Le lutin Explorateur et le décor sont déjà présents. Un lutin est un personnage ou un objet que l'on programme.

Repérez la scène, la liste des lutins et la zone des blocs. Choisissez le lutin Explorateur avant d'ajouter ses instructions. Le drapeau vert démarre les scripts associés ; le bouton d'arrêt les interrompt.

Le fichier de départ contient un retour à x = -160 et y = -40, avec une direction de 90 degrés. Sur la scène, x déplace vers la gauche ou la droite et y vers le bas ou le haut.

Construire la répétition

Sous les blocs de départ, ajoutez répéter 20 fois. À l'intérieur, placez avancer de 8 pas. La répétition évite de placer vingt copies du même bloc.

Ajoutez ensuite un bloc dire contenant un message court. Placez-le après la répétition pour qu'il apparaisse une fois le déplacement terminé.

Cliquez sur le drapeau et observez le résultat. Avec une direction de 90 degrés, vingt déplacements de huit pas font avancer le lutin de 160 pixels : il passe de x = -160 à x = 0, en conservant y = -40.

Modifier une valeur et prévoir le résultat

Avant de changer un nombre, annoncez ce que vous attendez. Dix répétitions de huit pas produisent 80 pixels de déplacement ; vingt répétitions de quatre pas produisent aussi 80 pixels.

L’observateur de cette page fait évoluer la position par étapes. Il aide à suivre le calcul ; la réalisation du projet se fait dans Scratch avec les blocs.

Changez aussi le message ou la couleur du costume, puis revenez au déplacement demandé pour vérifier votre première version.

Enregistrer et rouvrir

Choisissez Fichier puis Sauvegarder sur votre ordinateur et utilisez un nouveau nom, par exemple Animation_Alex.sb3. Le fichier SB3 contient le projet, les scripts et les médias intégrés.

Rouvrez votre fichier avec Charger depuis votre ordinateur. Le drapeau doit refaire le même départ et le même déplacement. Aucune publication du projet en ligne n’est demandée.

Vérifier votre résultat

- Le bon lutin reçoit les blocs.

- Le drapeau remet la position de départ.

- La boucle contient le bloc avancer de 8 pas.

- Après vingt répétitions, x vaut 0 et y vaut -40.

- Le projet SB3 enregistré se rouvre.

En cas de difficulté

Le lutin part d’un endroit différent à chaque essai

Conservez les blocs de retour à la position initiale avant la boucle.

Le message apparaît trop tôt

Placez le bloc dire après le bloc répéter.

La scène ne bouge pas

Sélectionnez le lutin puis vérifiez que les blocs sont attachés au script du drapeau.

Adapter le projet

Pour un public jeune, donnez une petite intention au personnage. Pour un adulte, présentez la boucle comme une suite d’actions répétées ; la logique reste la même.

Retrouver les fichiers et les activités

Ouvrir cet atelier sur JVK Formation