

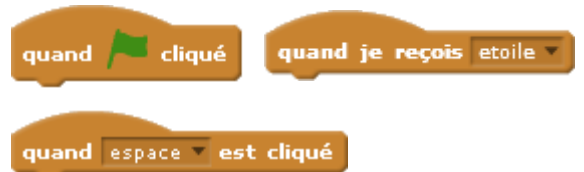
Mémo

Premières notions de programmation avec Scratch



Script

Les objets sont programmés à l'aide de scripts.
Ces programmes doivent avoir un élément déclencheur.



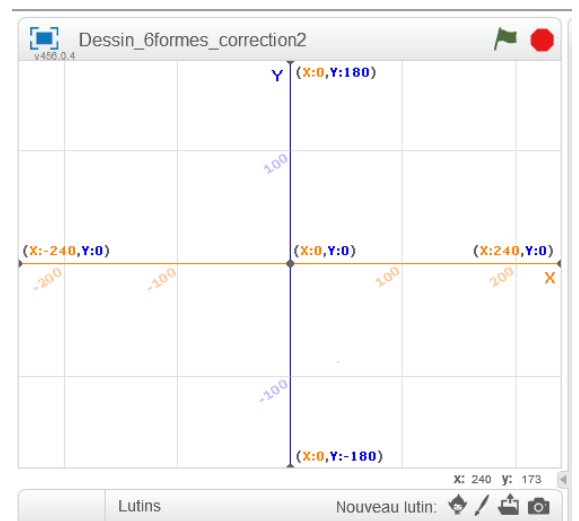
Déplacements

Les objets se déplacent de façon :

- Relative : il part d'où il est.



- Absolu : il va à un endroit précis.



Boucle

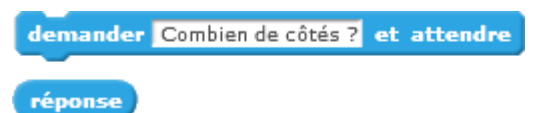
Pour éviter des programmes beaucoup trop longs, on fait répéter des programmes en utilisant des boucles.



Question-Réponse

On interagit avec les script à l'aide de questions.

La réponse est stockée dans la boîte « réponse ».



Polygone

Combien de côtés ?

