



# SCRATCH

# explorateur

Projet n°1

Difficulté



Nom du projet : Faire voler le perroquet

Fichier : 01- Faire\_voler.sb2

Lien d'accès : <https://scratch.mit.edu/projects/161317851/>

**Objectif** : Reproduire et modifier un programme pour créer une animation.

**Description** : La chauve-souris semble voler parce que le logiciel affiche 2 images, l'une après l'autre. Saurais-tu t'aider du programme de la chauve-souris pour reproduire cette illusion en réalisant un programme qui fasse voler le perroquet ?

### Ce qu'il faut savoir :

Chaque lutin est animé par un programme différent. Il faut vérifier que l'on a sélectionné le bon lutin avant de commencer le programme.

Pour connaître les costumes d'un lutin, il faut cliquer sur l'onglet « costumes ».

Le crochet « répéter indéfiniment » s'appelle une **boucle**. Il permet de reproduire la même action autant de fois qu'on le désire.

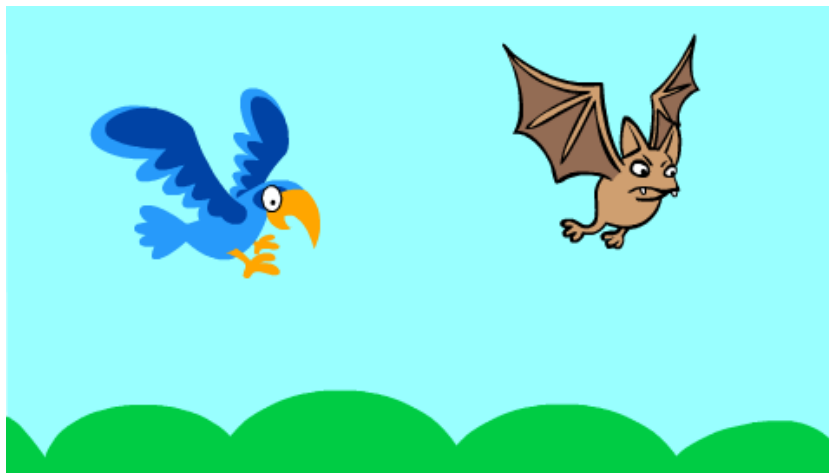
En cliquant sur le drapeau vert, le programme est lancé. En cliquant sur le panneau rouge, le programme est arrêté.

**Palettes à utiliser** : « Événements » (marron), « Contrôle » (orange) et « Apparence » (violet).

### Blocs utiles :



**Astuce** : Il est nécessaire d'insérer des temps d'attente après le changement de costume pour que l'on puisse **voir** le programme les réaliser. Sans ces temps d'attente, les ordres sont bien respectés, mais (si l'ordinateur est puissant) ils le sont si rapidement que nos yeux n'arrivent pas à les voir.



**Pour aller plus loin** : Un temps d'attente d'une seconde est trop long. Pour que les ailes battent plus vite, il est nécessaire de le raccourcir. Par exemple « 0.3 seconde » est plus rapide.

Tu peux insérer des temps différents pour voir le résultat de ces modifications (entre 0.1 et 0.9).

**Attention** : dans Scratch 0,3 s'écrit avec un point (0.3)