

Quelques commandes utiles en Scratch

FICHE 3

Quelques commandes utiles dans Scratch

Mouvement	Apparence	Contrôle	Evènement	Opérateurs
<p>avancer de 10</p> <p>tourner de 15 degrés</p> <p>tourner de 15 degrés</p> <p>s'orienter à 90</p> <p>s'orienter vers</p> <p>aller à x: 0 y: 0</p> <p>aller à pointeur de souris</p> <p>ajouter 10 à x</p> <p>donner la valeur 0 à x</p> <p>ajouter 10 à y</p> <p>donner la valeur 0 à y</p> <p>rebondir si le bord est atteint</p>	<p>dire Hello! pendant 2 secondes</p> <p>dire Hello!</p> <p>montrer</p> <p>cacher</p> <p>basculer sur l'arrière-plan arrière-plan 1</p> <p>ajouter 10 à la taille</p> <p>mettre à 100 % de la taille initiale</p>	<p>attendre 1 secondes</p> <p>répéter 10 fois</p> <p>répéter indéfiniment</p> <p>si alors</p> <p>si alors sinon</p> <p>attendre jusqu'à</p> <p>répéter jusqu'à</p> <p>stop tout</p>	<p>quand pressé</p> <p>quand espace est pressé</p> <p>quand l'arrière-plan bascule sur arrière-plan 1</p> <p>quand je reçois message 1</p> <p>envoyer à tous message 1</p>	<p>+</p> <p>-</p> <p>x</p> <p>/</p> <p>nombre aléatoire entre 1 et 100</p> <p><</p> <p>=</p> <p>></p> <p>et</p> <p>ou</p> <p>non</p>
	<p>Données</p> <p>créer une variable</p> <p>mettre variable à 0</p> <p>ajouter à variable 1</p>			
	<p>Capteurs</p> <p>touché ?</p> <p>touche espace pressée ?</p>			