

Les bases de la programmation informatique

SCRATCH



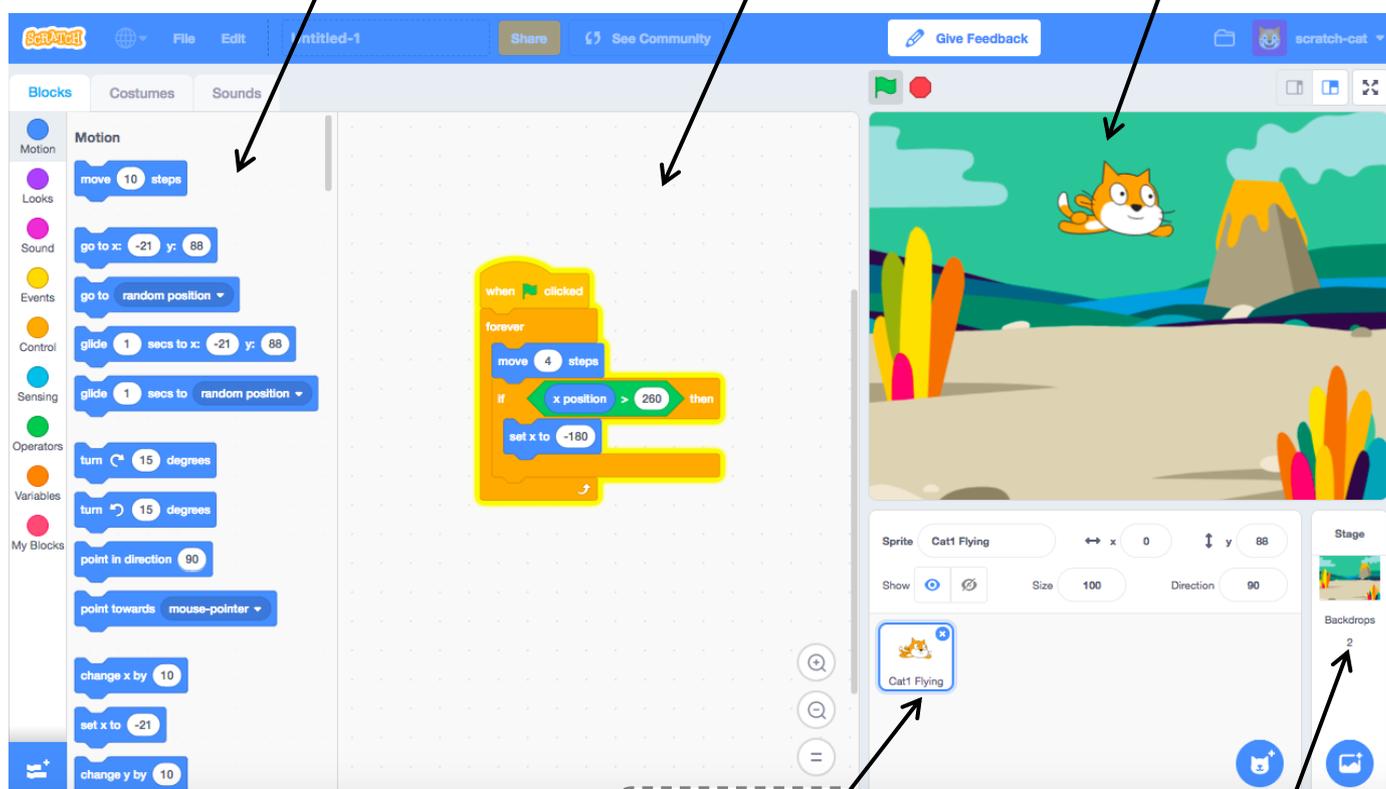
Le programme que nous utilisons pour réaliser nos jeux vidéo s'appelle Scratch. C'est un programme gratuit (<https://scratch.mit.edu>).

1. L'interface

Les blocs de code à ma disposition

Les SCRIPTS, où je code

La SCENE, où apparaît mon jeu



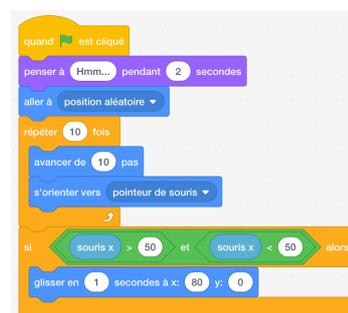
Les LUTINS, les personnages du

L'arrière plan de mon jeu

2. Les blocs de code

Les blocs sont regroupés par fonction. Ceux qui font un MOUVEMENT, ceux qui modifient l'APPARENCE, les EVENEMENTS, ... Chaque groupe a une couleur particulière.

Chaque ensemble de blocs s'appelle un SCRIPT



3. Boucles, conditions et évènements

Tout programme commence par un **évènement**. On appelle cela la **programmation évènementielle**. Cet évènement peut être un clic à un endroit particulier, appuyer sur une touche, recevoir un message d'un lutin, ...



On peut également réaliser des Cela signifie que l'ordinateur va répéter plusieurs fois de suite le même code.

<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

L'autre grande partie de la programmation, ce sont les
On va demander à l'ordinateur de vérifier quelque chose.

<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>