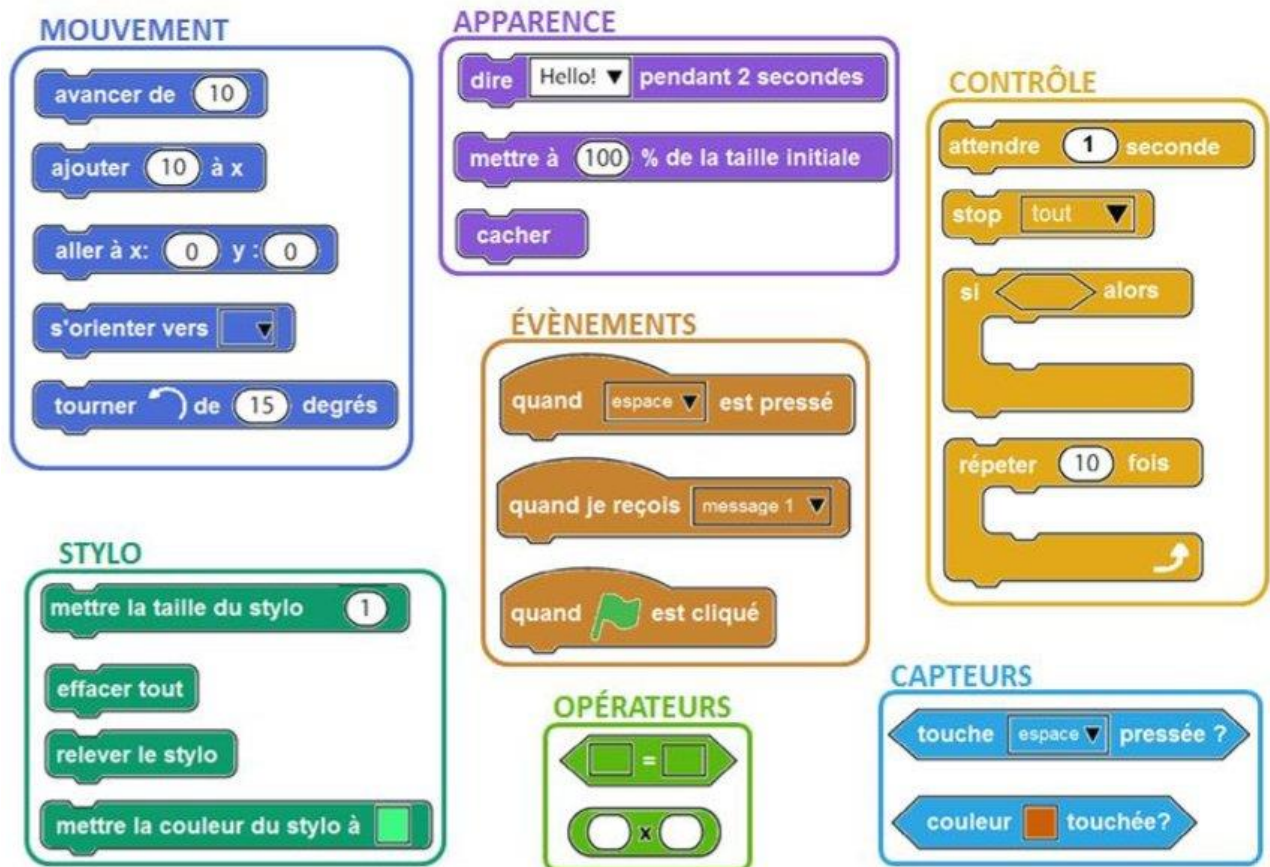




## Scratch – Les blocs de programmation

Dans Scratch, les instructions sont représentées par des blocs. Ils sont classés par catégories, et les blocs d'une catégorie ont tous la même couleur.

Voici quelques blocs que l'on peut trouver dans Scratch :



Les blocs **MOUVEMENT** concernent la position, l'orientation et le mouvement des personnages et objets.

Les blocs **APPARENCE** permettent de créer des bulles de parole, de modifier l'apparence des personnages ou objets.

Les blocs **STYLO** permettent de faire des tracés.

Les blocs **ÉVÈNEMENTS** permettent de déclencher les instructions placées en dessous d'eux.

Les blocs **CONTRÔLE** permettent d'attendre, de faire des boucles et des répétitions, de stopper un programme.

Les blocs **OPÉRATEURS** permettent de faire du calcul.

Les blocs **CAPTEURS** permettent d'ordonner une action lorsqu'on appuie sur une touche du clavier ou si un personnage touche une couleur. Les blocs de ces deux catégories s'insèrent dans d'autres blocs.

Les blocs **MES BLOCS** permettent d'enregistrer des petits bouts de programme pour éviter d'avoir à la refaire à chaque fois.