



Scratch – Changer l'apparence d'un lutin

Prénom :

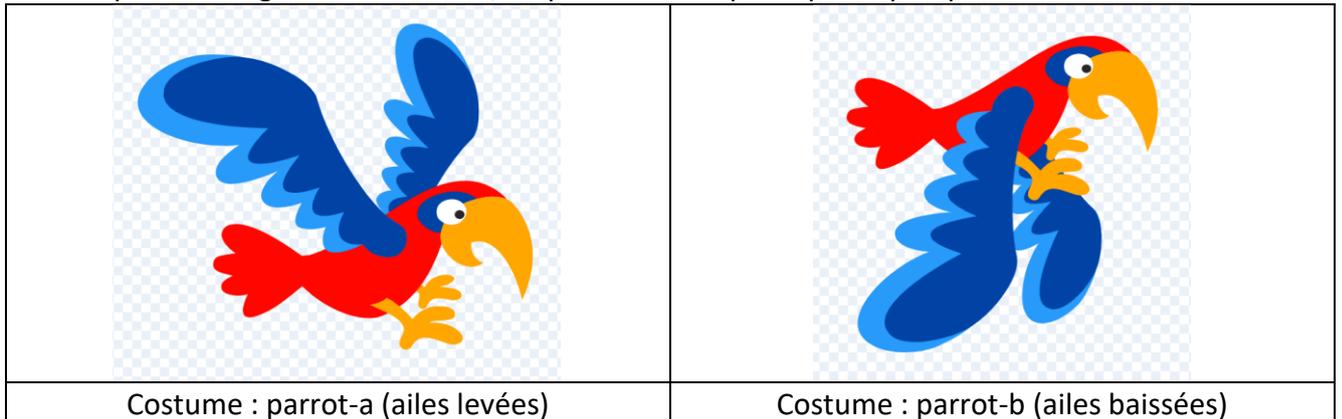
Dans cette séance, nous allons réaliser différentes manipulations :

- Comprendre ce qu'est un costume pour un lutin
- Modifier des costumes (avec l'éditeur de costumes)
- Cacher / montrer les lutins

1 – Les différents costumes d'un lutin

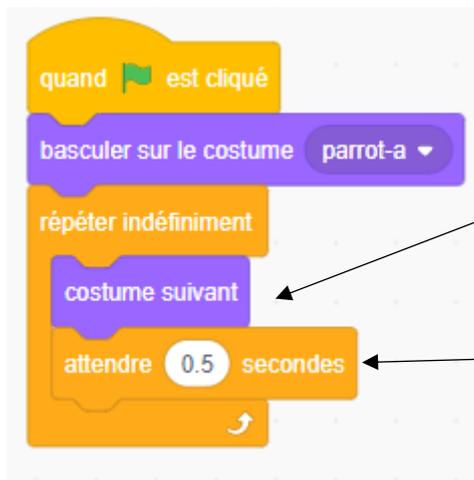
Pour cette présentation, nous allons utiliser un sprite perroquet (parrot) et un arrière-plan avec le ciel bleu (blue sky)

Si on clique sur l'onglet « Costumes », on peut réaliser que le perroquet possède deux costumes :



On va pouvoir changer le costume du lutin pour simuler le mouvement de vol.

Comment faire ?



On définit le costume de départ du lutin : parrot-a (ailes levées)

On répète un grand nombre de fois le changement de costume. Il va alors passer de l'un à l'autre.

Entre chaque changement de costume, on attend une demi-seconde pour rendre le battement d'ailes plus réaliste.

A toi de jouer

Reproduis le vol du perroquet et améliore-le. Le perroquet doit avancer en même temps qu'il bat des ailes et si il arrive au bord de l'écran, il doit repartir dans l'autre sens.

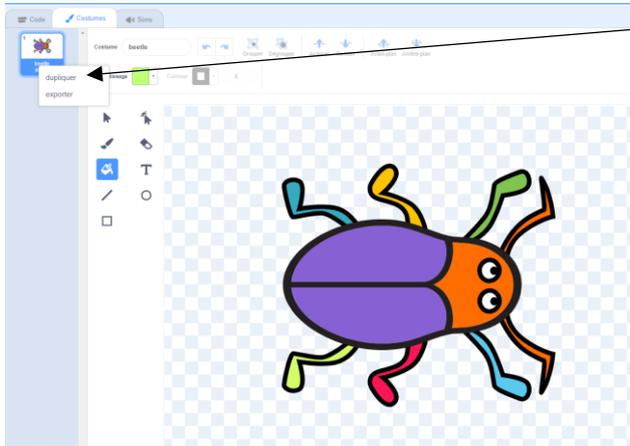
Nomme ton projet **Changer1**

Réalisé le..... en autonomie avec aide

2 – Modifier un costume avec l'éditeur de costumes

Pour cette présentation, nous allons utiliser un lutin coccinelle (beetle). Le lutin proposé est multicolore. Nous allons lui créer plusieurs costumes de couleurs unies.

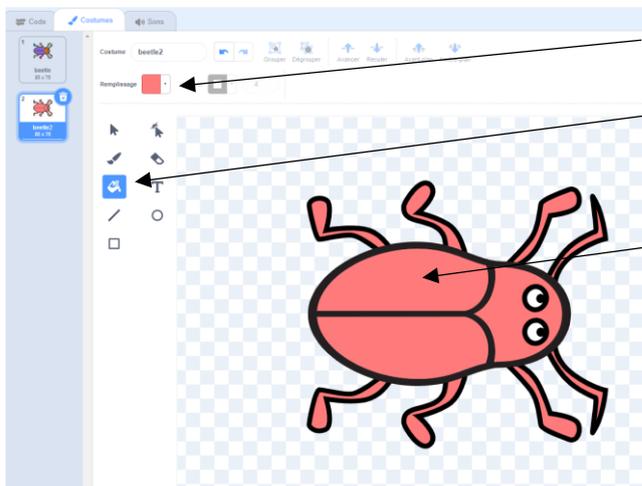
Comment faire ?



On se place dans l'onglet costume.

On constate que la coccinelle n'a qu'un costume.

On réalise un clic droit afin de dupliquer ce costume et le modifier : par défaut, il va créer un costume 2, puis un 3, etc



On sélectionne une couleur.

On sélectionne l'outil de remplissage

On clique sur toutes les zones à colorier.

A toi de jouer

Sélectionne un arrière-plan ciel étoilé (stars).

Sélectionne des lutins lettres (block, glow ou story au choix) : tu dois écrire ton prénom et tu dois donc sélectionner autant de lutins lettres qu'il y a de lettres dans ton prénom.

Fais une animation en créant plusieurs costumes pour chaque lettre en faisant changer les couleurs.

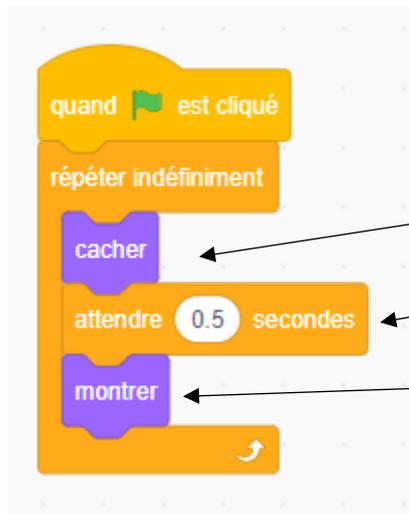
Nomme ton projet **Changer2**

Réalisé le..... en autonomie avec aide

3 – Cacher ou montrer un lutin

Pour cette présentation, nous allons utiliser un lutin étoile (star). Nous allons faire « clignoter » des étoiles dans le ciel : nous allons alterner des moments où l'on voit les étoiles (montrer) et des moments où on ne les voit pas (cacher).

Comment faire ?



The image shows a Scratch script for making a star blink. The script starts with a 'when green flag is clicked' event block. This is followed by a 'repeat indefinitely' loop block. Inside the loop, there are three blocks: 'hide', 'wait 0.5 seconds', and 'show'. Arrows point from text labels to these blocks: 'On cache l'étoile : elle disparaît' points to the 'hide' block, 'On attend un temps court (clignotement)' points to the 'wait 0.5 seconds' block, and 'On montre l'étoile : elle apparaît' points to the 'show' block.

A toi de jouer

Sélectionne l'arrière-plan ciel étoilé (star) et un lutin étoile (star).

Tu dois créer une étoile filante : elle part du coin en bas à gauche et glisse jusqu'au coin en haut à droite, puis elle disparaît et réapparaît dans le coin en bas à gauche et ainsi de suite.

Nomme ton projet **Changer3**

Réalisé le..... en autonomie avec aide