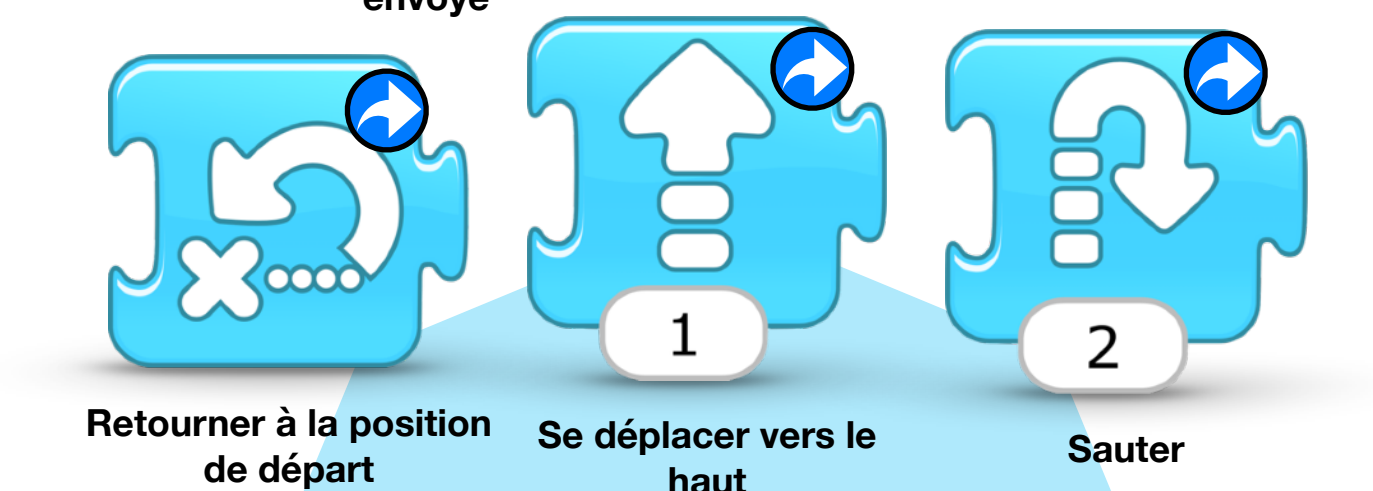
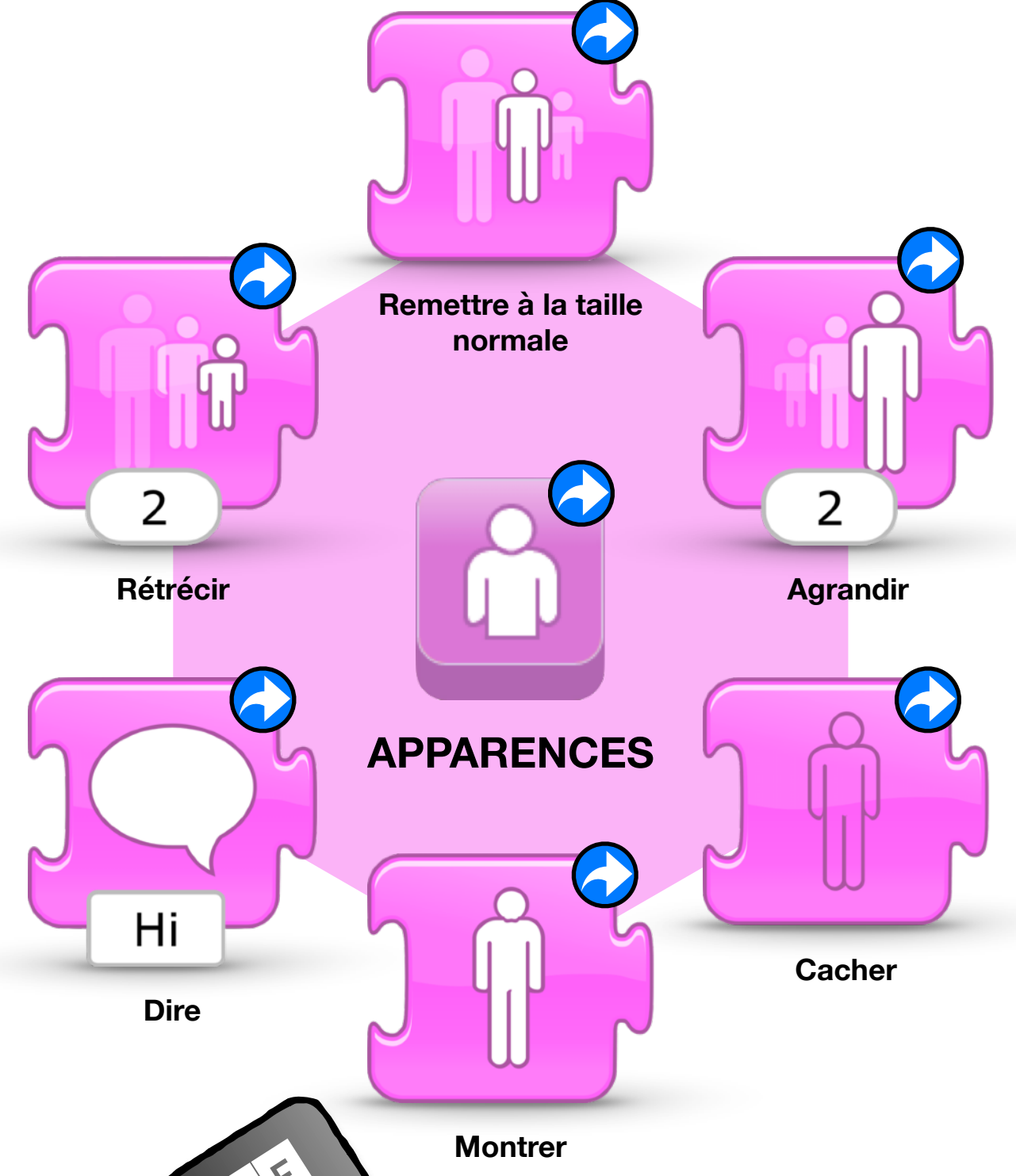
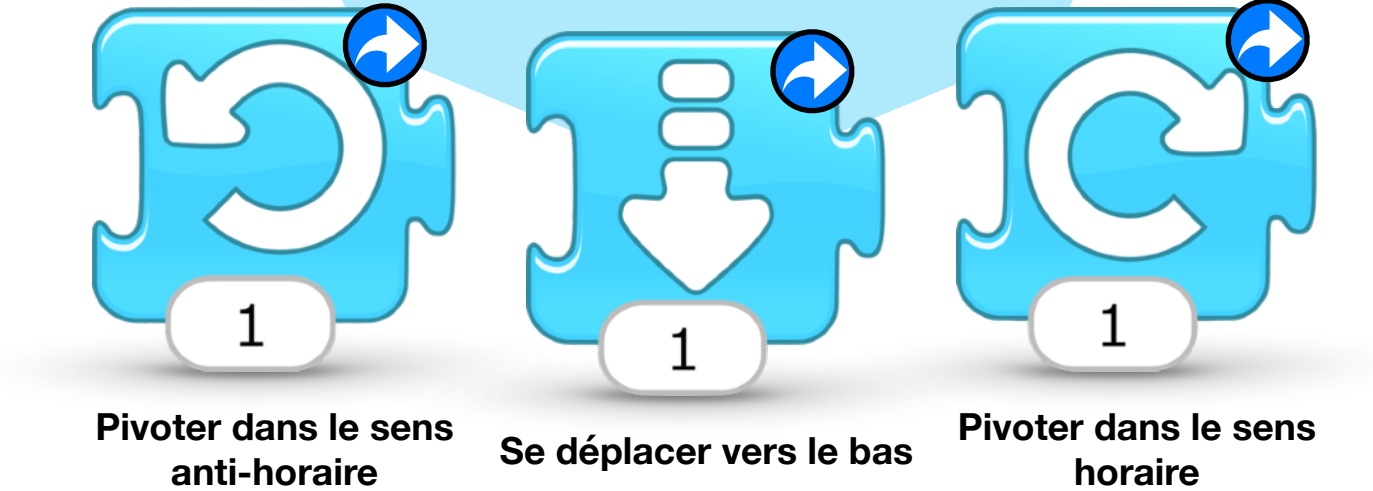


**DÉPARTS**



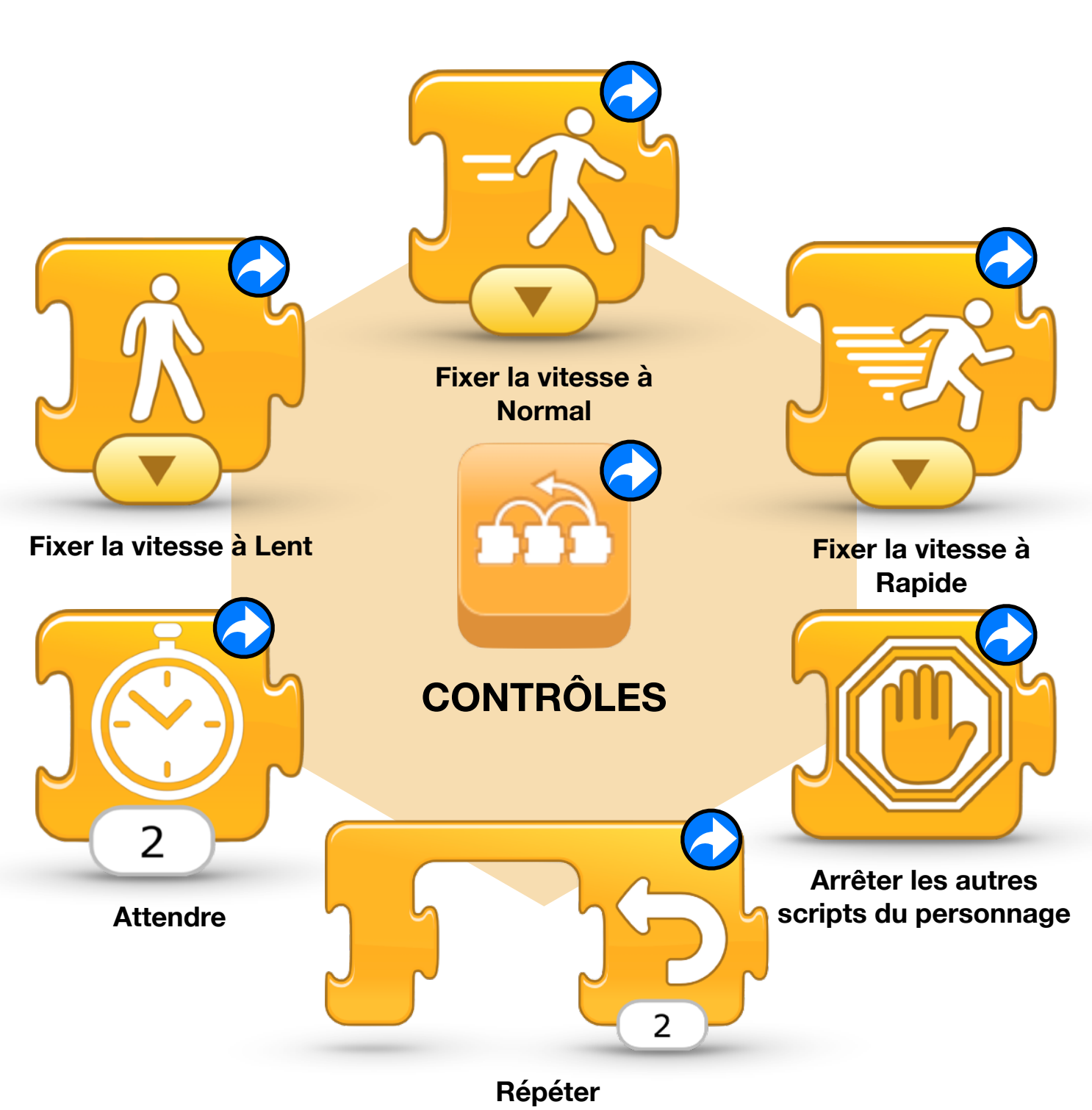
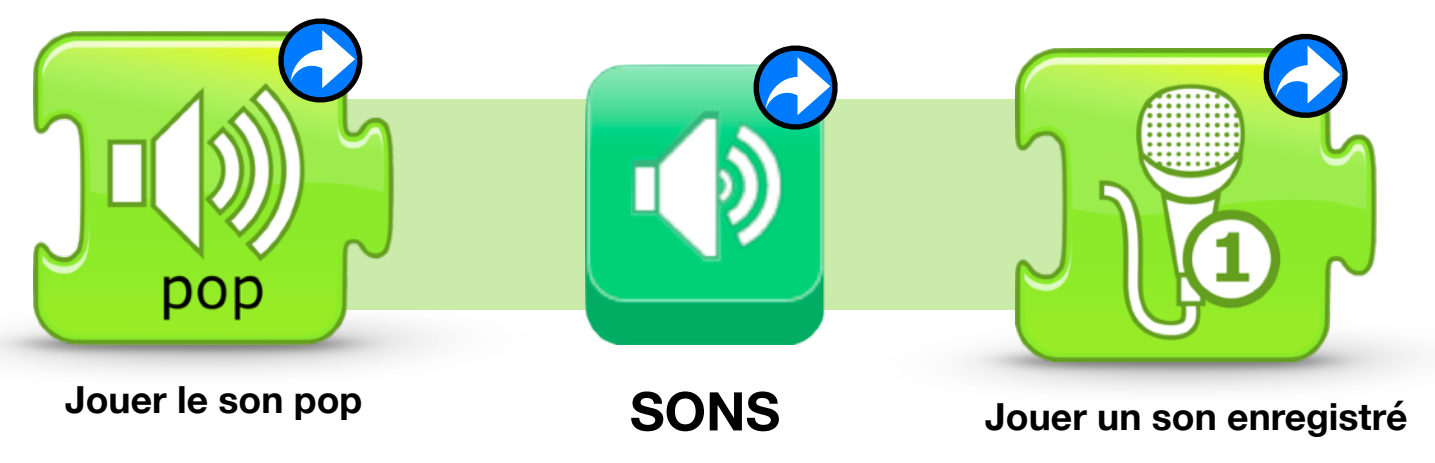
**MOUVEMENTS**



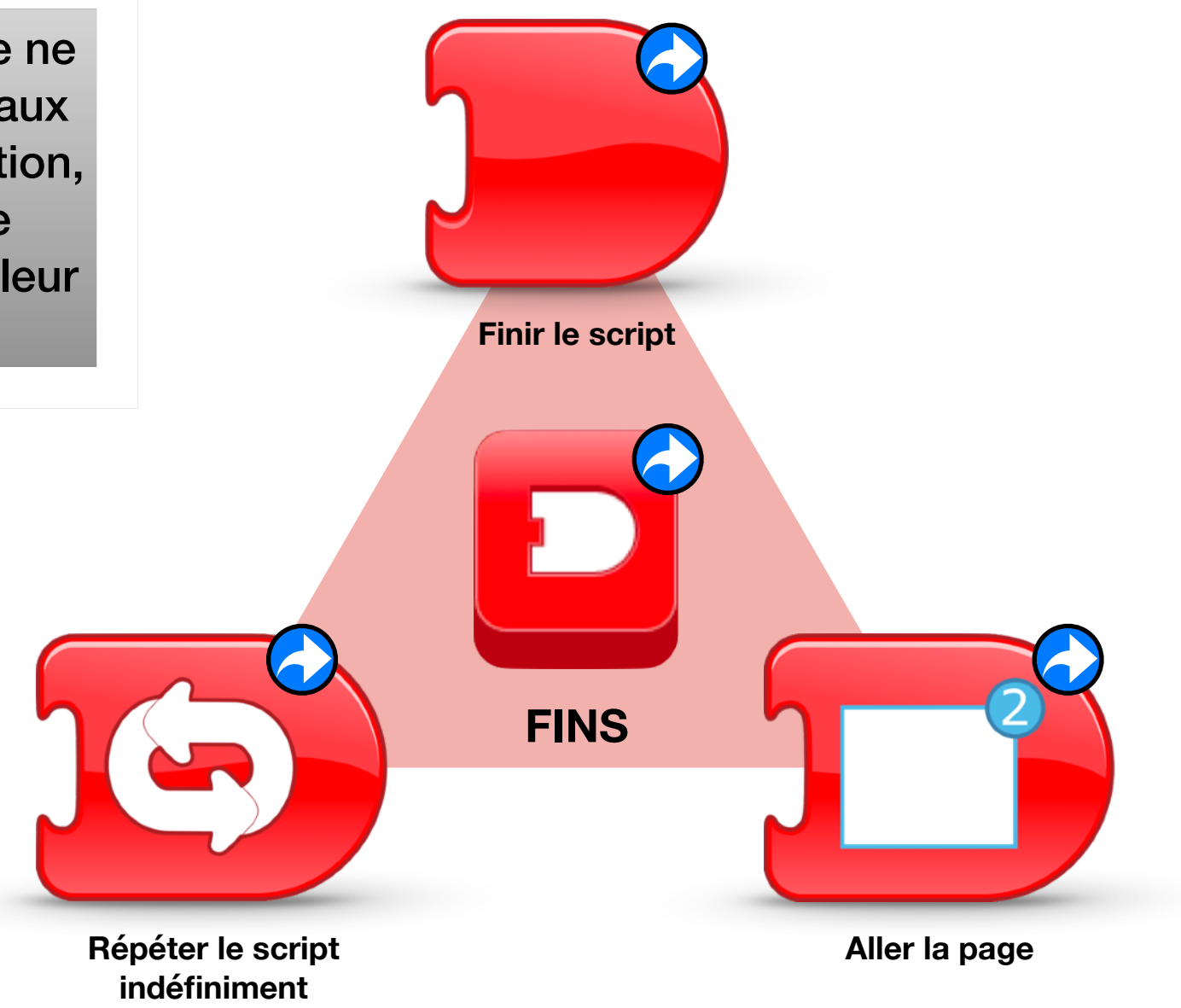
**APPARENCES**



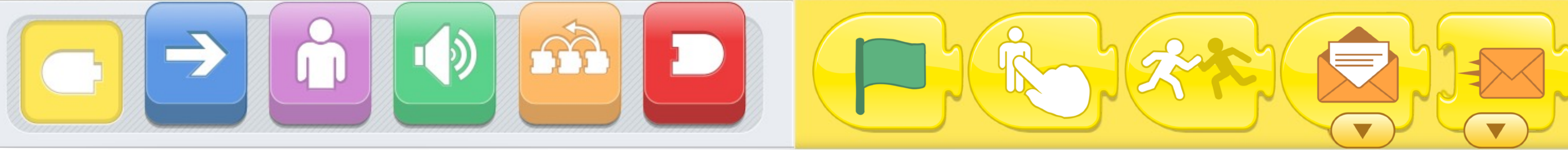
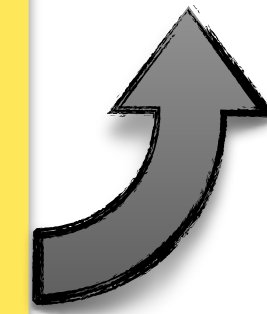
Les termes de ce dictionnaire ne correspondent pas toujours aux termes utilisés dans l'application, mais ils sont une meilleure traduction de l'anglais ou de leur fonctionnement.



**CONTRÔLES**

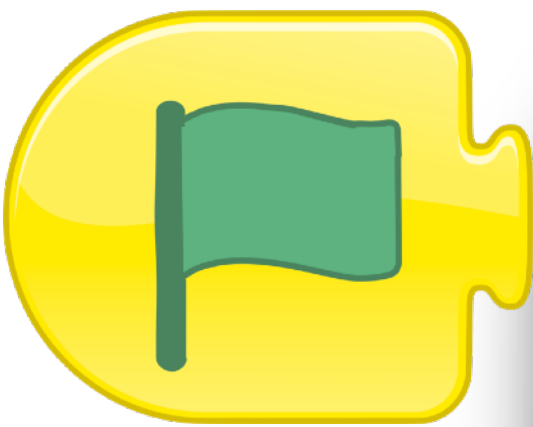
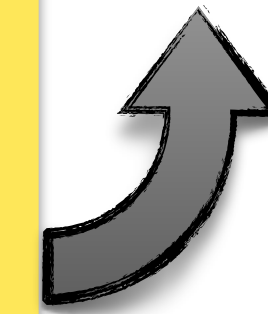


# Départs



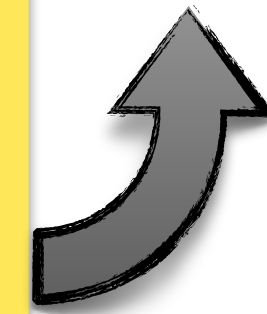
- Les blocs de **Départs** se placent généralement au début d'un script,
- sauf le dernier de la liste qui est une instruction pour provoquer des débuts de script.
- Ils correspondent au début de phrase « Si... » ou « Quand... »

# Départs



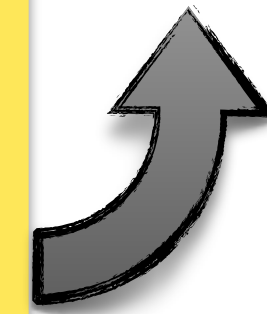
- Les scripts commençant par ***Démarrer lorsque Drapeau vert est cliqué*** s'exécutent quand l'utilisateur clique sur le Drapeau vert en haut à droite.
- Réglez bien la position, la taille et l'apparence de départ de vos personnages pour qu'ils les reprennent à chaque Drapeau vert cliqué.

# Départs



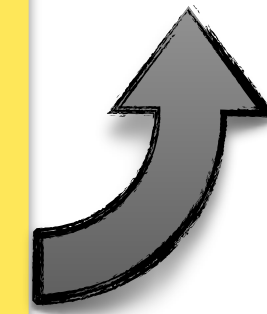
- Les scripts commençant par **Démarrer lorsque le personnage est cliqué** s'exécutent quand l'utilisateur clique (avec son doigt ou sa souris) sur ce personnage.
- Attention aux interactions si le personnage est retouché avant que ce script ne soit terminé.

# Départs



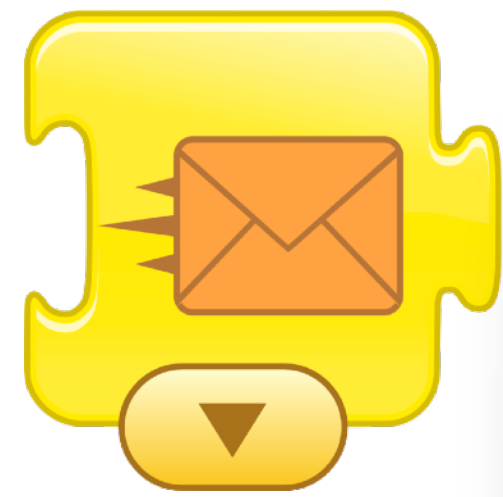
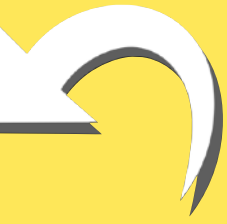
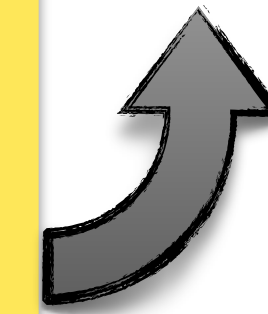
- Les scripts commençant par **Démarrer lorsque le personnage est touché par un autre personnage** s'exécutent quand ce personnage est touché par n'importe quel autre personnage.
- Attention, aux interactions si le personnage est retouché avant que ce script ne soit terminé ou touché par plusieurs personnages en même temps.

# Départs



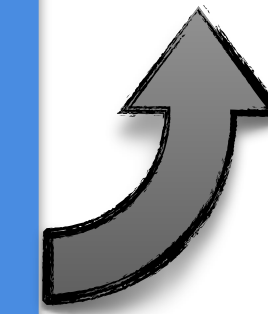
- Les scripts commençant par ***Démarrer lorsque le message Coloré est envoyé*** s'exécutent quand un message de cette couleur est envoyé (voir bloc suivant).
- Attention, aux interactions si un autre ***Message*** de la même couleur est envoyé avant que ce script ne soit terminé ou si plusieurs ***Messages*** sont envoyés en même temps.

# Départs

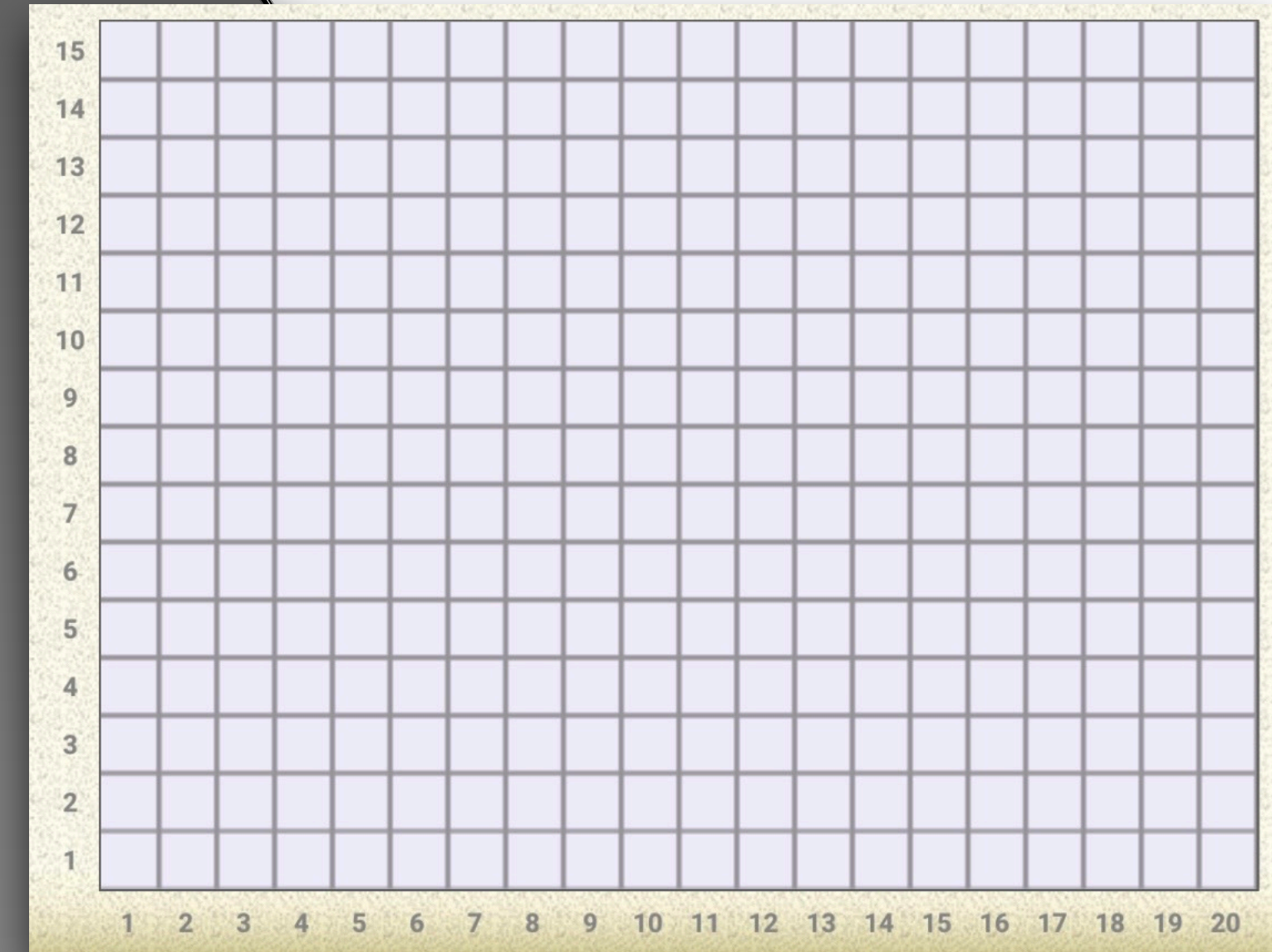


- Le bloc ***Envoyer message Coloré*** permet de lancer l'exécution des scripts commençant par ***Démarrer lorsque le message Coloré est envoyé*** (voir bloc précédent).
- 6 couleurs sont disponibles pour faire correspondre les interactions à 6 possibilités.
- Attention aux interactions entre plusieurs blocs ***Démarrer lorsque le message Coloré est envoyé*** ou même avec d'autres blocs de départs.

# Mouvements

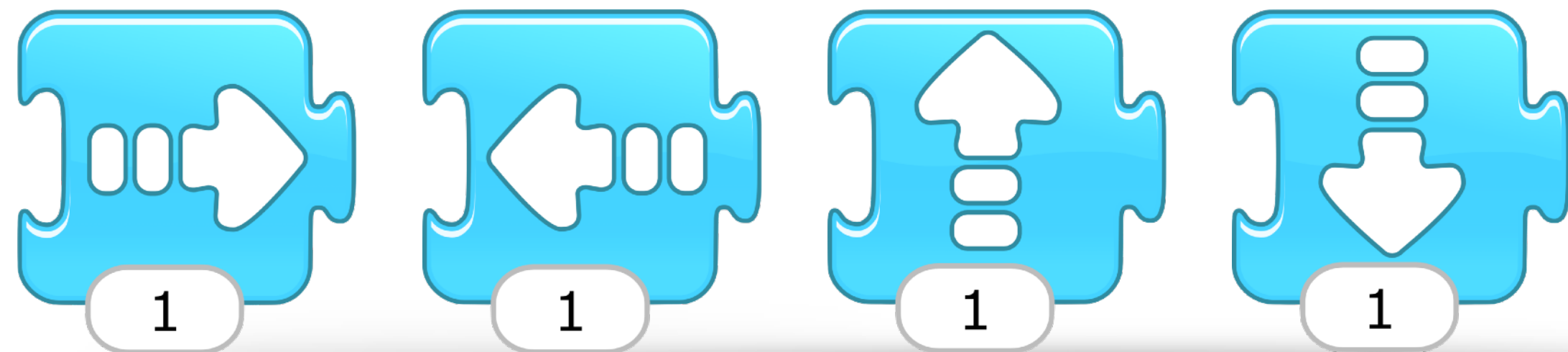
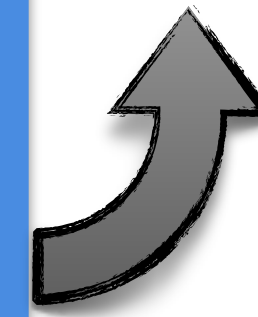


- Les blocs de **Mouvements** s'utilisent pour faire bouger les personnages sur la scène.
- Il peut y avoir un petit effet d'accélération au début d'un mouvement et un petit effet de décélération à sa fin. Cela peut provoquer de petites différences visuelles ou de temps d'exécution.
- Tous les déplacements se font sur les cases de la grille à ci-contre de 20 cases sur 15.



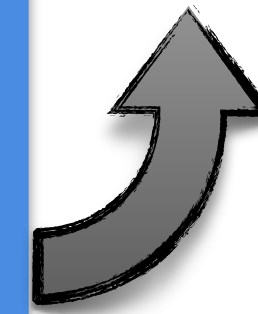


# Mouvements



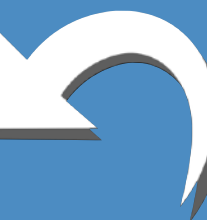
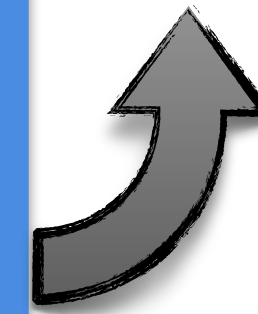
- Les blocs *Se déplacer vers la droite*, *la gauche*, *le haut* et *le bas* déplacent le personnage dans ces directions par rapport au repère absolu qu'est la scène (ou l'écran de la tablette).
- Quand un personnage dépasse un bord de la scène, il ressurgit du côté opposé (comme si la scène était une sphère).
- La longueur du déplacement ne dépend pas de la taille du personnage.
- Attention, l'orientation latérale du personnage change quand on utilise *Se déplacer vers la droite* et *vers la gauche*.

# Mouvements



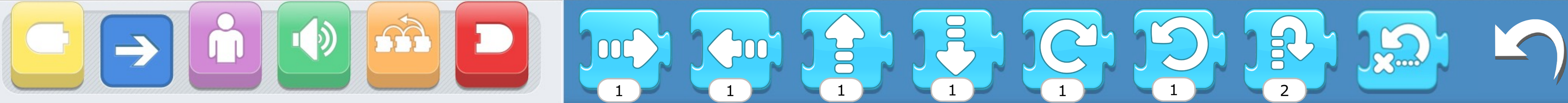
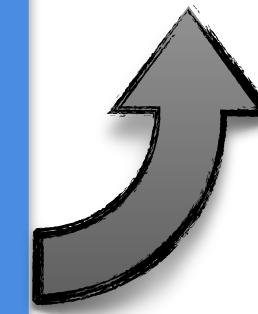
- Les blocs *Turner* permettent la rotation du personnage dans le sens horaire ou dans le sens anti-horaire.
- Les termes *Turner à gauche* ou *à droite* peuvent être trompeurs. *Pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre (ou horaire)* et *Pivoter dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (ou anti-horaire)* seraient sans doute meilleurs.
- Il faut 12 rotations pour faire un tour complet (comme les heures d'une horloge).
- Ces blocs ne changent pas l'orientation latérale du personnage.




# Mouvements



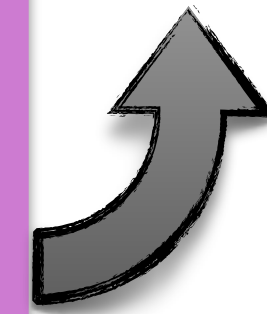
- Le bloc **Sauter** permet de faire sauter un personnage.
- Il y a une décélération pendant l'ascension puis une accélération pour redescendre.
- Ce n'est donc pas équivalent visuellement à des blocs **Se déplacer vers le haut** et **Se déplacer vers le Bas** successifs. C'est aussi plus rapide pour ressembler à un vrai saut.
- Attention aux sauts trop grands par rapport au haut de la scène, on vous laisse découvrir ce qu'il peut se passer.

# Mouvements



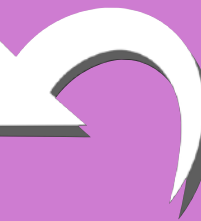
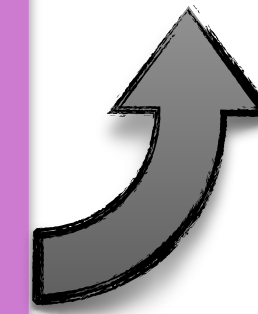
- Le bloc *Retourner à la position de départ* permet au personnage de revenir aux positions, **tailles**, **orientations** et **apparences** qu'il avait au moment où on clique sur .
- C'est comme cliquer sur l'icône  à côté de  en haut à droite de la scène mais juste pour ce personnage.

# Apparences



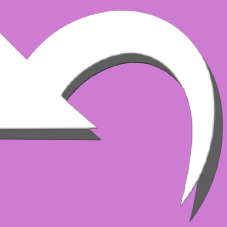
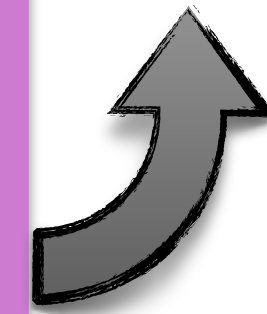
- Les blocs d'*Apparences* s'utilisent pour faire parler les personnages par des phylactères (ou bulles de bédé).
- Ils permettent aussi d'ajuster leurs tailles ou de les faire disparaître et apparaître.

# Apparences



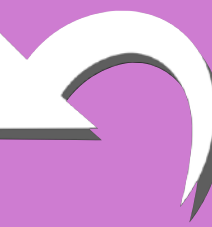
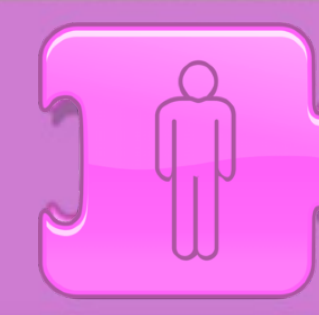
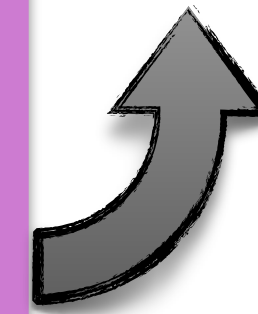
- Le bloc *Dire* permet de faire apparaître une bulle (ou phylactère) sur le personnage pour le faire « parler ».
- Le temps d'apparition dépend de la taille du texte entré en paramètre, espaces comprises (environ 1 s pour 10 caractères, ce qui peut être insuffisant pour les jeunes lecteurs) .
- La longueur maximale du texte dans une bulle est de 50 caractères.
- Attention au positionnement et à la taille du personnage qui peut se retrouver caché par la bulle.

# Apparences



- Le bloc *Agrandir* permet d'augmenter la taille d'un personnage.
- Avec un paramètre de 10, on double la taille. Un paramètre de 20, on triple la taille. 30, on quadruple.
- La paramètre maximal est de 34 mais vous pouvez augmenter encore avec des blocs *Agrandir* supplémentaires. La taille maximale dépendra de la taille du personnage tel qu'il est dessiné.

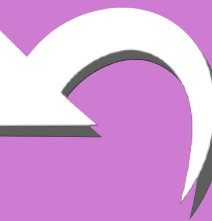
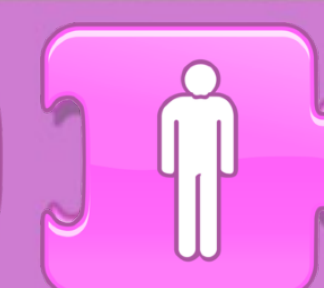
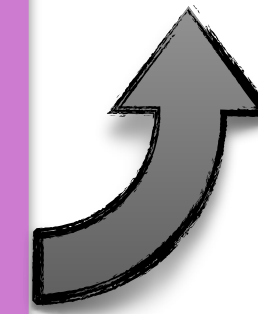
# Apparences



- Le bloc *Rétrécir* permet de diminuer la taille d'un personnage.
- Avec un paramètre de 5, on divise la taille par 2.
- Un personnage ne peut pas être plus petit qu'une case du repérage de la scène.
- Avec ces limites *Rétrécir* et *Agrandir* consécutifs avec le même paramètre ne remettra pas forcément le personnage à la taille initiale.

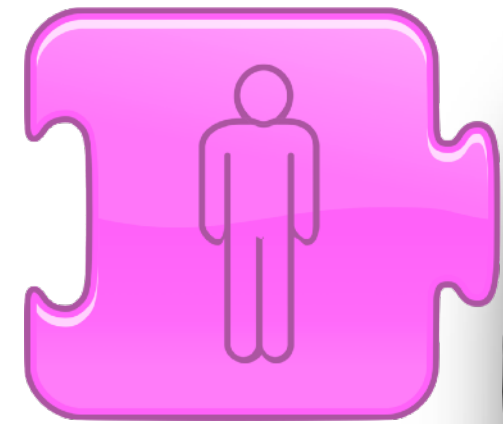
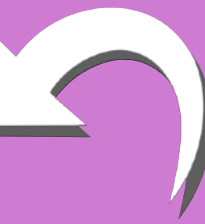
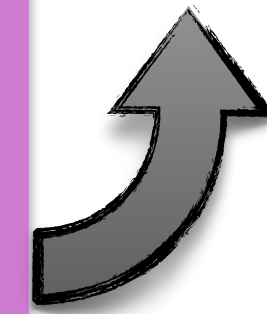


# Apparences



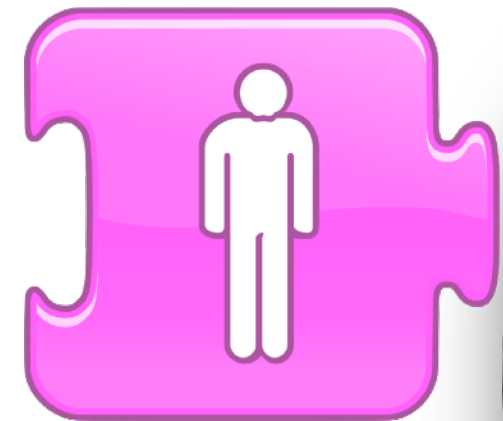
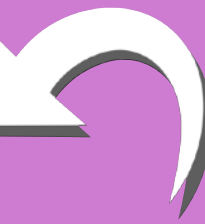
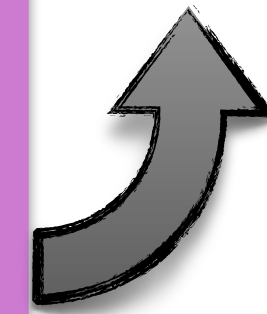
- Le bloc *Remettre à la taille normale* permet de mettre le personnage à sa taille normale de son dessin.
- Suite aux limites de tailles maximales et minimales, c'est le seul moyen d'être sûr de la taille d'un personnage.

# Apparences



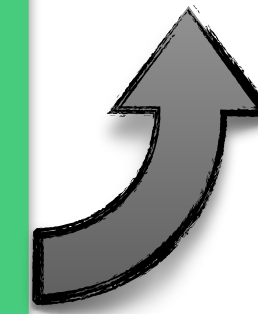
- Le bloc *Cacher* permet de rendre un personnage invisible en 0,5 seconde.
- Les autres actions ne sont pas impactées et continuent d'avoir lieu même si on ne voit rien. On peut donc faire disparaître un personnage, le déplacer et le faire réapparaître à un autre endroit.

# Apparences



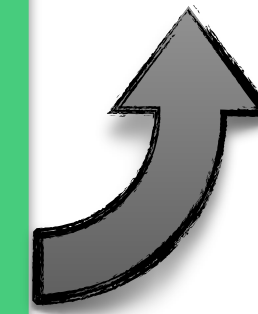
- Le bloc *Montrer* permet de faire apparaître un personnage invisible en 0,5 seconde.
- Il n'a pas d'autre effet qu'une petite attente s'il est déjà visible.

# Sons



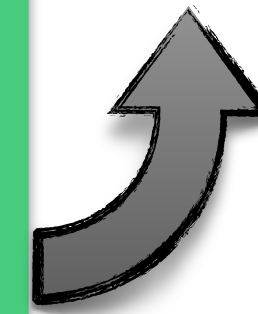
- Les blocs **Sons** s'utilisent pour faire parler les personnages à l'oral.
- Ils permettent aussi d'ajouter une bande musicale ou des bruitages.


# Sons



- Le bloc *Jouer le son pop* permet d'émettre un petit son « pop ».
- L'exécution du bloc se déroule en 0,35 seconde même si le son est plus court.

# Sons



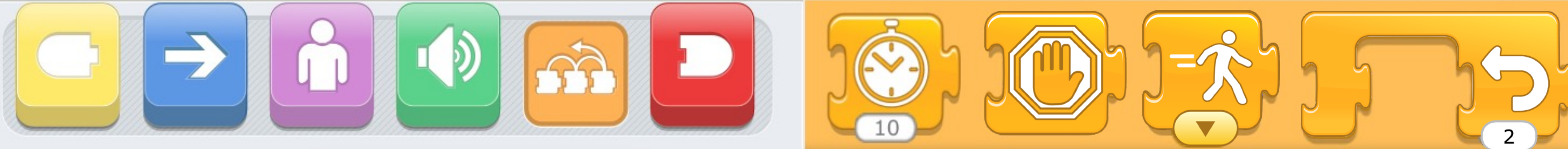
- Les blocs ***Jouer un son enregistré*** permettent d'émettre des sons enregistrés grâce au bouton  et au micro de la tablette.
- Leurs durées maximales est de 30 secondes.
- Tout le son doit être joué entièrement avant de passer aux instructions suivantes.

# Contrôles



Les blocs **Contrôles** s'utilisent pour exécuter des instructions algorithmiques : boucles, attente, vitesse d'exécution, arrêts.

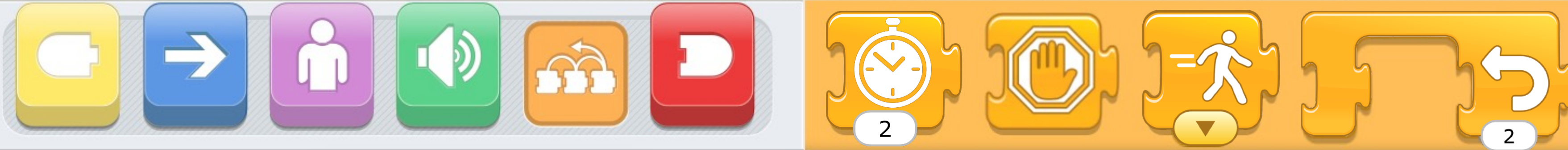
# Contrôles



- Le bloc **Attendre** fait faire une pause au script dans lequel il se trouve.
- Le nombre 10 en paramètre correspond à une attente de 1 seconde.

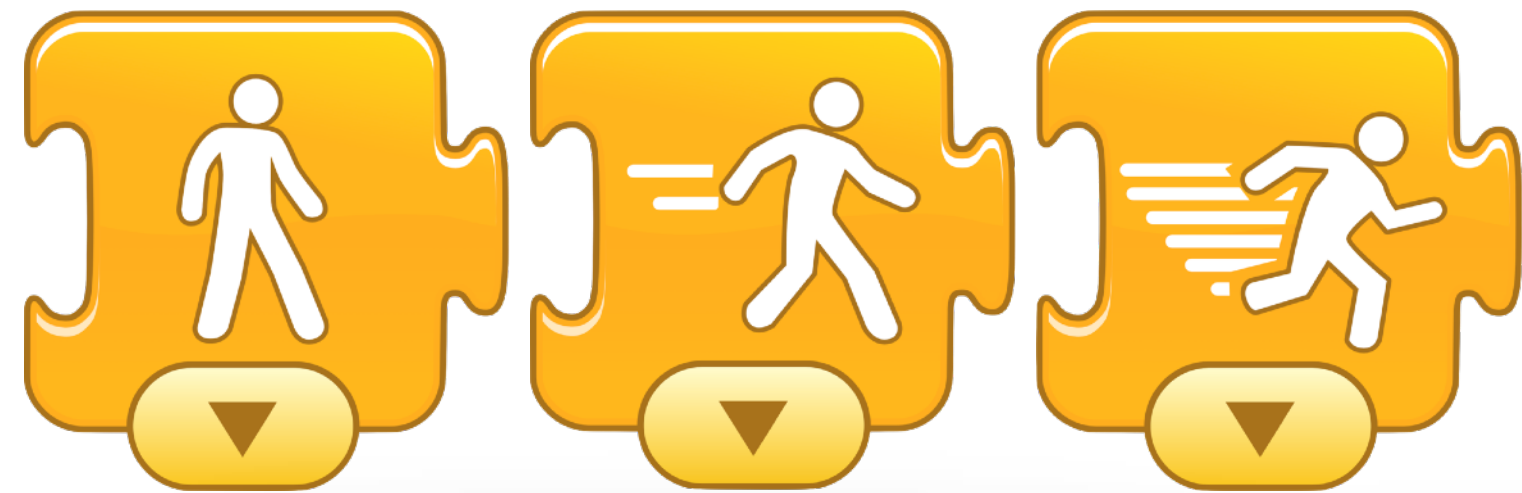
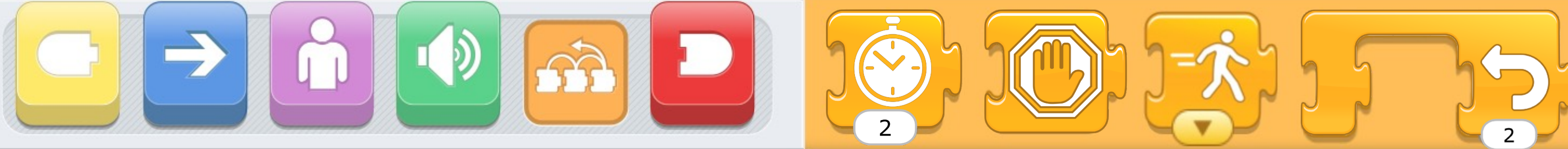


# Contrôles



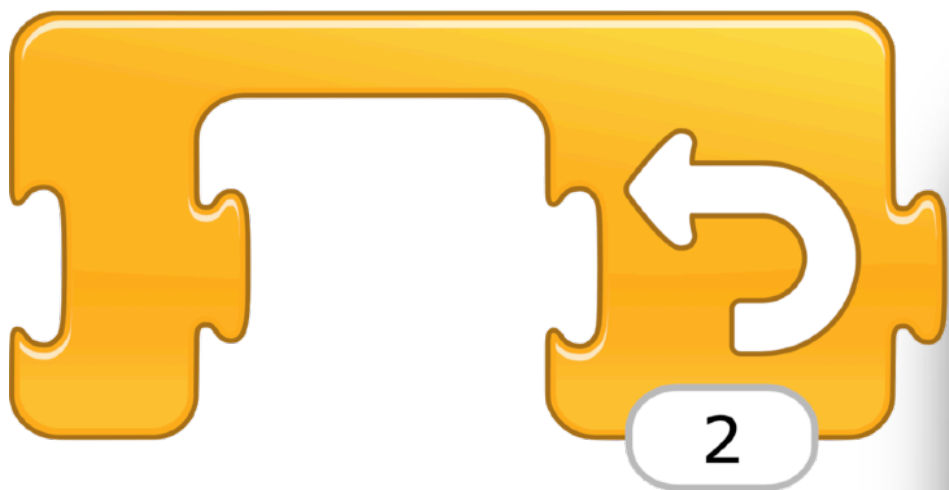
Le bloc ***Arrêter les autres scripts du personnage*** provoque la fin immédiate de tous les autres scripts du personnage mais pas celui dans lequel il se trouve.

# Contrôles



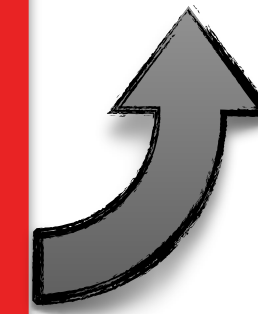
- Les blocs **Fixer la vitesse** permettent de régler la vitesse des déplacements du personnage.
- Cette vitesse est valable pour tous les scripts de ce personnage.
- Vous avez trois vitesses possibles : Lent, Normal et Rapide.

# Contrôles



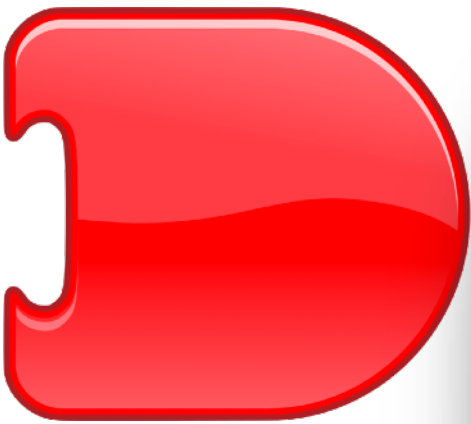
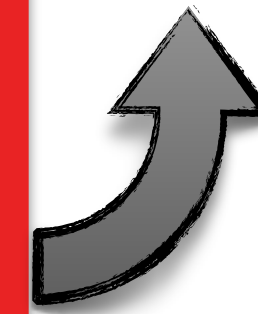
- Le bloc **Répéter** permet de répéter l'exécution d'un ensemble de blocs un certain nombre de fois.
- Attention, exécuter 10 fois un déplacement de 1 case et exécuter un déplacement de 10 cases n'ont pas forcément le même rendu visuel ni temporel. Cette remarque est valable dans d'autres situations similaires.
- On peut placer dans le bloc **Répéter** autant d'instructions que l'on veut, même d'autres **Répéter**, à une profondeur de récursivité indéfinie.

# Fins



- Les blocs de *Fins* se placent toujours en fin d'un script.
- Ils ne sont pas toujours nécessaires pour qu'un script se termine.

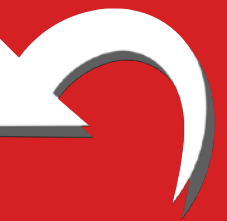
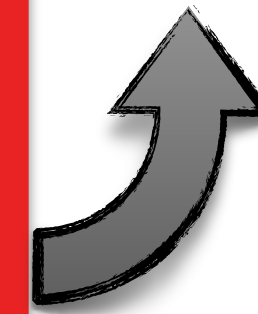
# Fins




Le bloc *Fin* indique explicitement la fin d'un script.

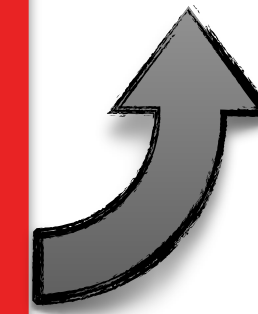
En fait, il ne fait rien d'autre.


# Fins



Le bloc **Répéter indéfiniment** relance l'exécution du script depuis son début quel que soit son premier bloc. Pour être arrêté, il faut utiliser le bloc **Arrêter les autres scripts du personnage** ou le bouton Stop  qui s'affiche à la place de  lorsque le programme s'exécute.

# Fins



- Le bloc *Aller à la page* provoque la fin de tous les scripts de la page actuelle et lance ceux de la page indiquée qui commencent par *Démarrer lorsque Drapeau vert est cliqué*.
- Vous pouvez créer 4 pages qui auront toutes leurs personnages et leurs propres scripts ainsi que leurs décors.
- En plein écran, des flèches  autorisent l'utilisateur à changer de scène.