

## 5. Interactivité sur l'image

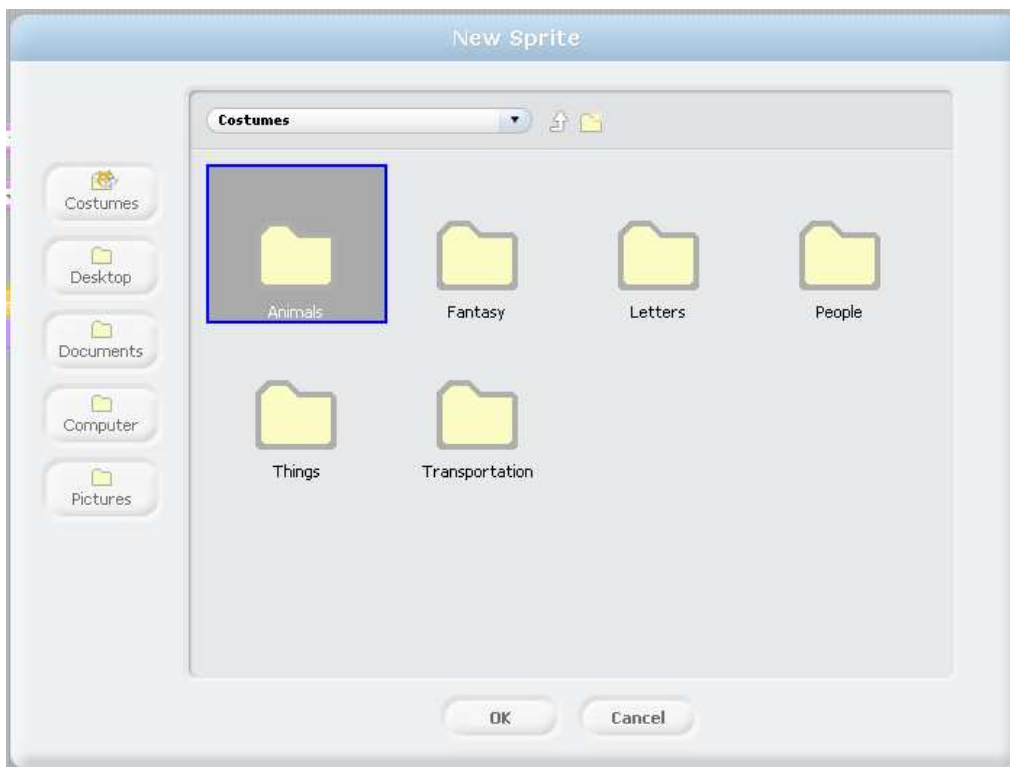
<http://squeaki.recitmst.qc.ca/wakka.php?wiki=ImageAmusante>

Nous allons explorer certaines caractéristiques amusantes de Scratch nous permettant de modifier de façon interactive une image.


Créez un nouveau projet et faites disparaître le chat original qui se trouve sur la scène au départ.

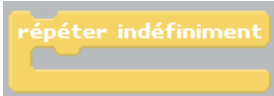


Par la suite, cliquez sur le bouton  pour accéder aux fichiers de Scratch. Allez chercher le fichier «squirrel1» dans le répertoire «Animals».

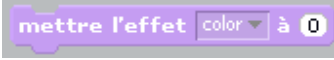





Dans la zone de script, glissez  que vous prenez dans la


section «Contrôle». Accrochez-y la brique  que vous trouverez dans la même section.

Par la suite, dans la section «Apparence», cliquez et glissez la brique

 dans la boucle . Modifiez la valeur du menu déroulant pour «whirl».



Finalement, cliquez la section «Capteurs». Choisissez la brique  et

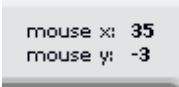
glissez cette brique sur le «0» de la brique . Voici ce qui se produit:



Vous obtiendrez un script ayant l'apparence suivante:



Cliquez sur le drapeau vert  pour démarrer le tout! Observez la position

de la souris en bas à droite de la scène . Lorsque votre souris se déplace vers la droite ou vers la gauche notre pauvre écureuil se fait défigurer!





Essayez les différents effets disponibles. Rappelez-vous que vous n'avez pas à arrêter votre programme pour apporter vos modifications.



Cliquez sur le bouton d'arrêt pour stopper l'exécution de votre script.