


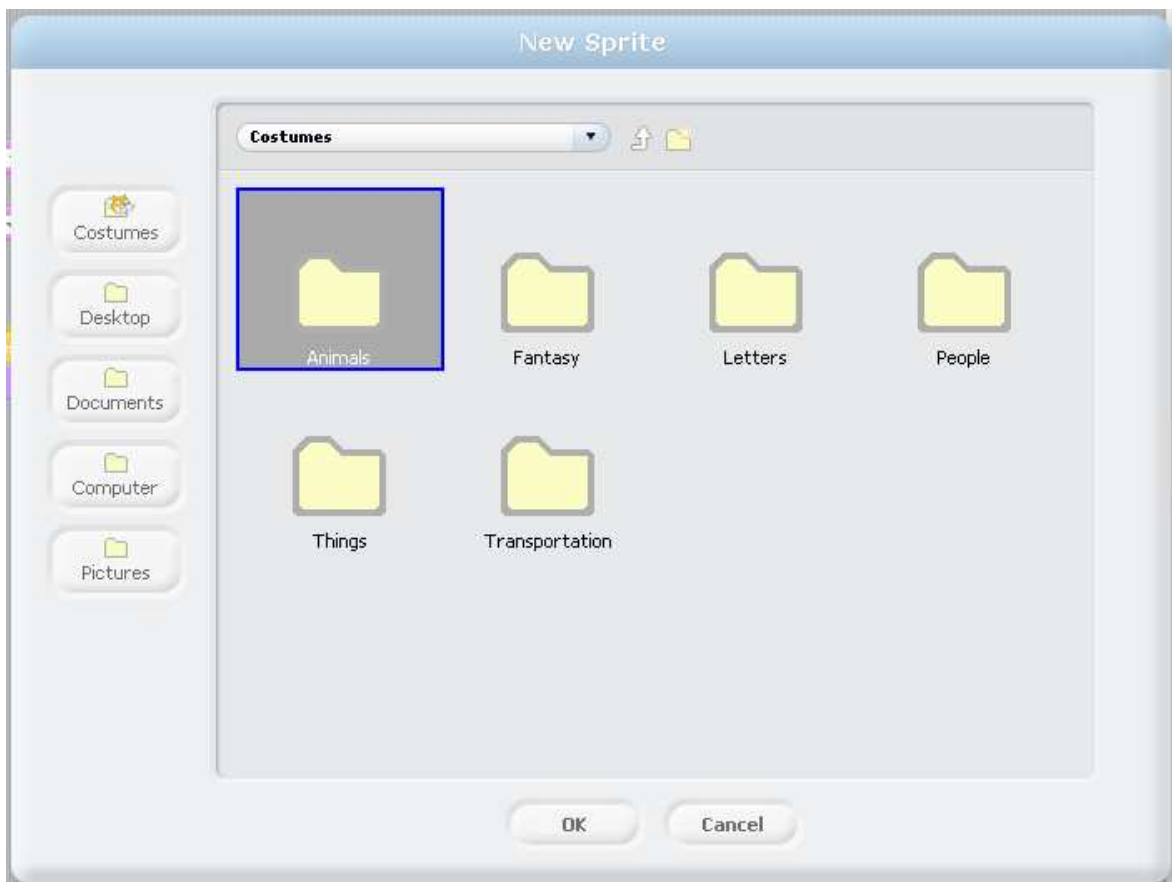
6. Animation et déplacement

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.

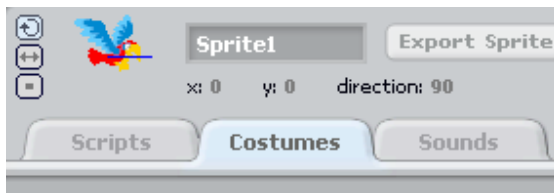


Par la suite, cliquez sur le bouton  pour accéder aux fichiers de Scratch. Allez chercher le fichier «parrot1-a» dans le répertoire «Animals».

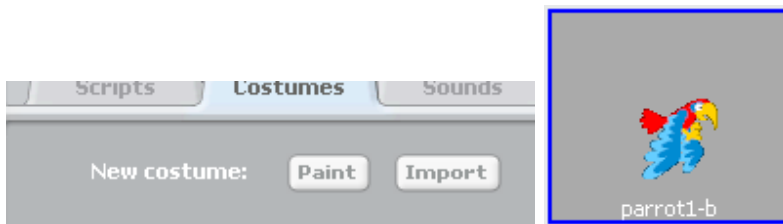




Cliquez sur l'onglet «Costumes».



Cliquez sur le bouton «Import» et dans le répertoire «Animals», récupérez le fichier «parrot1-b».



Maintenant cliquez sur le premier costume «parrot1-a». Glissez l'objet sur la scène en haut à gauche de celle-ci. Cliquez sur le bouton de rapetissement



afin de diminuer la grandeur de notre objet. Cliquez dix fois sur votre objet «parrot1-a» dans la scène.

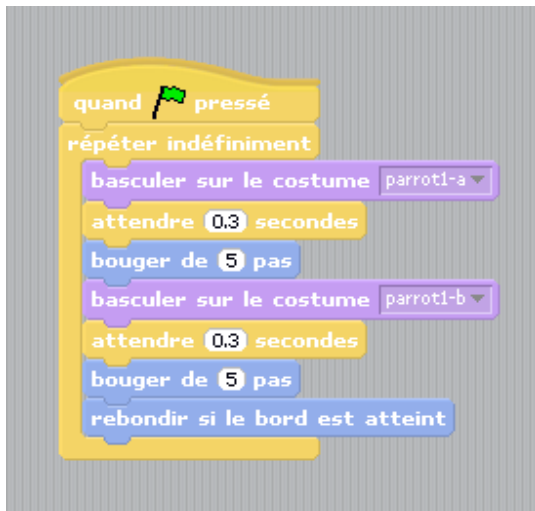


Vos deux costumes ont maintenant la même taille.



Cliquez sur la flèche afin de revenir au mode précédent de saisie.

Créez le script suivant:



Cliquez sur le drapeau vert et observez le résultat. Que se passe-t-il lorsque votre perroquet est arrivé à la limite de la scène? Notre perroquet tourne... mais probablement pas comme on le désire...



Comment faire pour régler notre problème? Nous allons modifier la rotation sur l'objet. Dans la zone au-dessus de votre script, vous avez une miniature de votre premier costume. Juste à gauche, vous trouverez les outils nécessaires pour modifier le type de rotation de votre objet. Par défaut vous avez:



Cliquez sur le deuxième petit bouton.



Redémarrez votre script maintenant. Est-ce que le résultat est le même?
Intéressant!