

# Tutoriel ScratchJr



Tutoriel ScratchJr de [RÉCIT MST](#) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International](#).



## Écran d'entrée



Deux choix possibles:

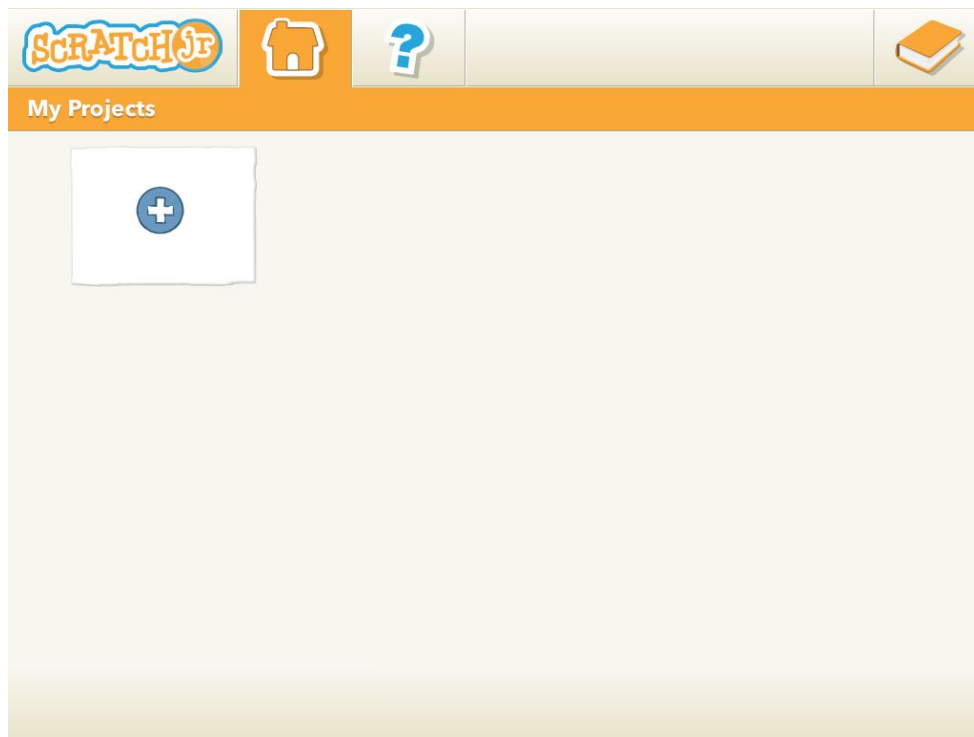


Accueil (Espace utilisateur)



Aide (Vidéo d'introduction)

Accueil → Espace utilisateur



## L'interface



Espace utilisateur

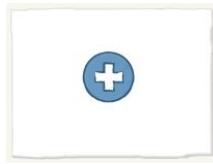


Aide : vidéos et projets



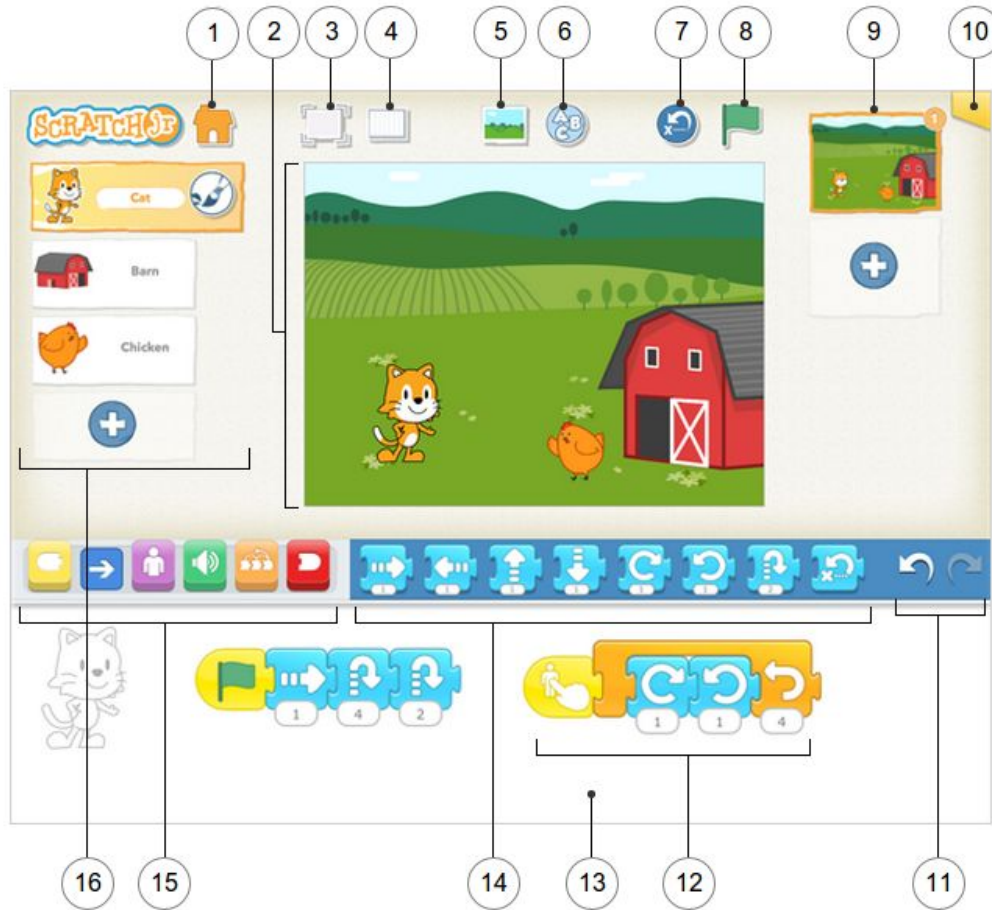
Livre explicatif

Afin de démarrer un nouveau projet, vous cliquez sur:





## Espace de programmation

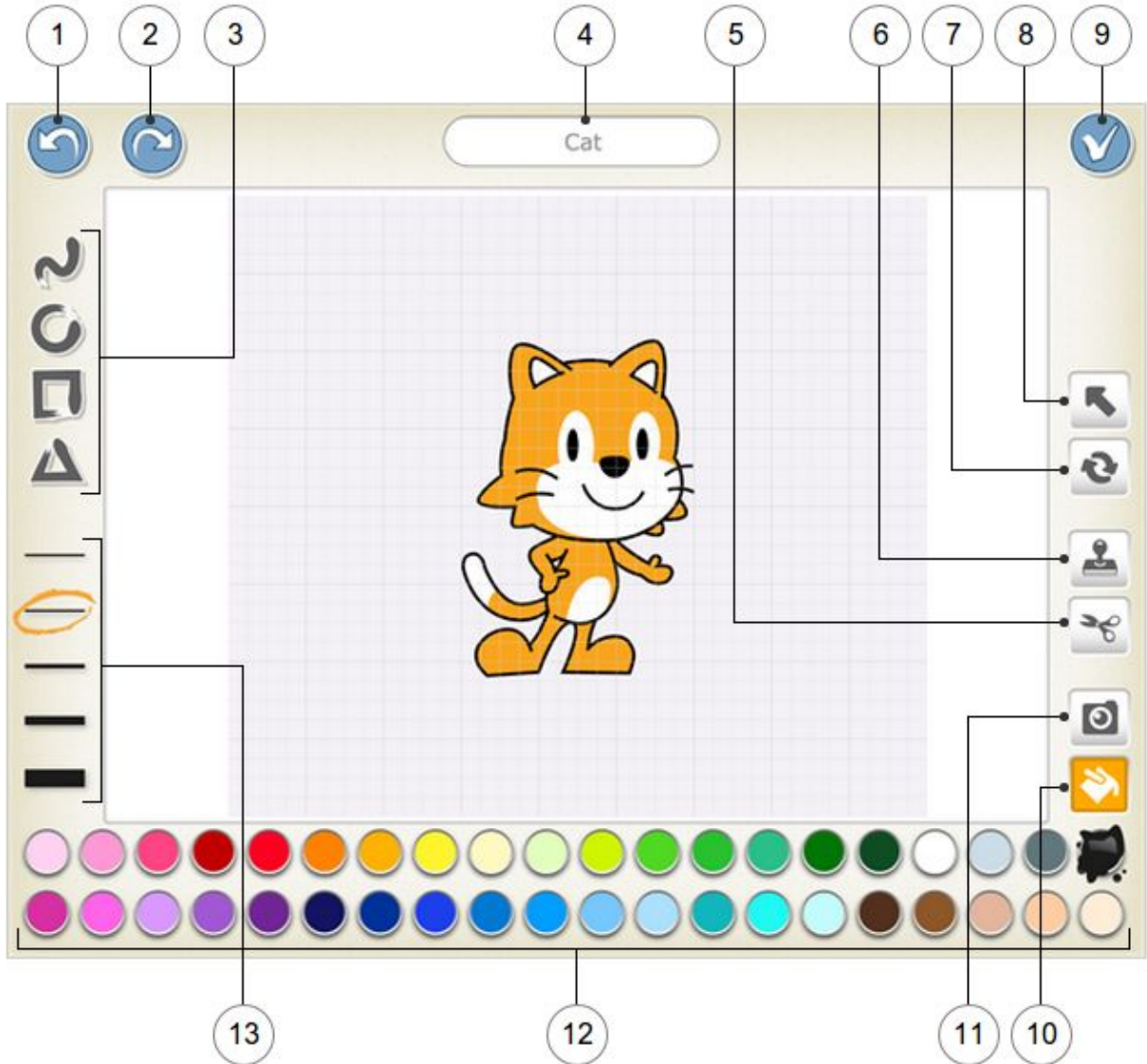


1	Accueil: Enregistrement du projet en cours et retour à l'espace utilisateur.
2	Scène: C'est là que l'action se déroule dans le projet. Pour supprimer un caractère, cliquez sur celui-ci et maintenez-le (fera apparaître un "X" permettant la suppression).
3	Mode présentation: présentation du projet en plein écran
4	Grille: permet d'afficher/cacher la grille
5	Arrière-plan: permet de sélectionner ou créer un arrière-plan
6	Texte: permet d'ajouter du texte sur la scène
7	Replacer la scène: remplace la scène au mode initial (avant de démarrer le script)

8	Drapeau vert: permet de démarrer le programme
9	Pages: Permet de naviguer dans vos différentes pages (scènes) de votre projet Permet d'ajouter des scènes à votre projet Chaque scène a ses personnages et son arrière-plan Pour supprimer une scène, cliquez sur celle-ci et maintenez-la (fera apparaître un "X" permettant la suppression).
10	Informations sur le projet (titre)
11	Annuler/Refaire
12	Script de programmation: espace de création de vos scripts associés à vos personnages où on y glisse les briques. Cliquez sur le script afin de le faire exécuter. Pour effacer une brique/script, cliquez et glissez le tout vers l'extérieur de l'espace de programmation. Pour copier une brique/script vers un autre personnage, cliquez et glissez le tout vers la vignette de ce personnage.
13	Espace de programmation: endroit où vous déposez vos briques afin de donner vie à vos personnages
14	Palette des briques: Cliquez et glissez une brique sur l'espace de programmation. Cliquez sur celle-ci afin de visualiser son action sur le personnage
15	Catégories des briques: Déclencheurs (jaune) Mouvement (bleu) Apparence (violet) Sons (vert) Contrôle (orange) Fin (rouge)
16	Personnages: Permet de d'ajouter des personnages dans votre projet Permet de sélectionner un personnage afin de travailler son script Permet de modifier/créer un personnage avec l'éditeur graphique Pour effacer un personnage, cliquez et maintenez (fera apparaître un "X"), Pour copier un personnage sur une autre scène, cliquez et glissez le personnage sur la vignette de la scène



## Éditeur graphique



1	Annuler
2	Refaire
3	Permet de dessiner ligne, cercle, rectangle ou triangle
4	Nom du personnage

5	Couper: cliquer sur un personnage ou une forme afin de le retirer de l'espace graphique
6	Dupliquer: cliquer sur un personnage ou une forme afin de créer une copie de celui-ci
7	Rotation: permet de faire pivoter un caractère ou une forme autour de son centre.
8	Glisser: permet de faire glisser un caractère ou une forme sur l'espace graphique. Si vous appuyez sur une forme, vous pouvez modifier la forme en faisant glisser les points qui apparaissent.
9	Enregistrer: permet d'enregistrer votre création et de quitter l'éditeur graphique
10	Remplissage: permet de peindre n'importe quelle section d'un caractère ou d'une forme en cliquant avec la couleur actuellement sélectionnée.
11	Caméra: appuyez sur n'importe quelle section d'un caractère ou une forme, puis appuyez sur le bouton de la caméra pour remplir la section avec une nouvelle photo prise avec l'appareil photo.
12	Couleur: sélectionnez une nouvelle couleur à utiliser pour dessiner et remplir des formes.
13	Épaisseur du trait: modifier la largeur des lignes dans les formes que vous dessinez.



## Description des briques

### Déclencheurs



Drapeau vert

Lance le script lorsque le drapeau vert est appuyé



Toucher

Lance le script lorsque vous appuyez sur le personnage.



Contact

Lance le script lorsque le personnage est touché par un autre personnage.



Message reçu

Lance le script chaque fois qu'un message de la couleur spécifiée est envoyé.



Message envoyé

Envoie un message de la couleur spécifiée.

### Mouvement



Droite

Déplace le personnage d'un certain nombre de cases de la grille vers la droite.



Gauche

Déplace le personnage d'un certain nombre de cases de la grille vers la gauche.



Haut

Déplace le personnage d'un certain nombre de cases de la grille vers le haut.





**Bas**

Déplace le personnage d'un certain nombre de cases de la grille vers le bas.



**Tourner vers la droite**

Tourne dans le sens horaire le personnage d'un nombre spécifié. Inscire 12 pour une rotation complète.



**Tourner vers la gauche**

Tourne dans le sens anti-horaire le personnage d'un nombre spécifié. Inscire 12 pour une rotation complète.



**Sauter**

Déplace vers le haut le personnage d'un certain nombre de cases de la grille, puis ramène le personnage vers le bas (action de sauter).



**Position initiale**

Réinitialise l'emplacement du personnage à sa position de départ. (Pour définir une nouvelle position de départ, faites glisser le personnage à un nouvel emplacement).

## Apparence



**Dire**

Affiche un message spécifié dans une bulle au-dessus du personnage.



**Agrandir**

Augmente la taille du personnage.



**Réduire**

Diminue la taille du personnage.



Rétablir la taille

Retourne le personnage à sa taille par défaut.



Cacher

Fait disparaître progressivement le personnage jusqu'à ce qu'il soit invisible.



Afficher

Fait apparaître progressivement le personnage jusqu'à ce qu'il soit visible.

## Sons



Pop

Joue le son "Pop".



Jouer un enregistrement

Joue un son enregistré par l'utilisateur.

## Contrôles



Attendre

Met en pause le script pour un laps de temps spécifié (en dixièmes de secondes).



Arrêt

Arrête tous les scripts des personnages.



Vitesse

Change la vitesse à laquelle certains blocs sont exécutés.



Répéter

Exécute les blocs à l'intérieur d'un certain nombre de fois.

## Fin



Fin

Indique la fin du script (mais n'affecte pas le script en aucune façon).



Toujours  
répéter

Exécute le script à continuellement.



Aller à la page

Permet de brancher vers la page indiquée du projet.