



Les 4 contrôles dotés d'un chapeau permettent de lancer un script :

- En appuyant sur le drapeau
- En pressant une touche
- En cliquant sur le sprite
- En lui envoyant un message



Répéter indéfiniment.

Répéter indéfiniment, mais il faut qu'une certaine condition soit vérifiée en même temps, p.ex. une touche pressée.

Répéter un nombre donnée de fois

Répéter jusqu'à ce qu'un condition donnée soit vérifiée.

Envoyer un message à tous...
... et attendre la fin l'exécution des scripts lancés par le message avant de continuer l'exécution.

L'intérieur est exécuté si une condition est vérifiée

Le premier compartiment intérieur est exécuté si la condition est vérifiée, le 2^e compartiment est exécuté si elle n'est pas vérifiée.

Attendre un certain temps ou jusqu'à ce qu'une condition soit vérifiée.

Arrêter le script actuel.

Arrêter tous les scripts.



Avancer dans la direction actuelle.

Se tourner vers la droite, resp. vers la gauche d'un nombre donné de degrés (en principe entre 0 et 360 degrés).

Pointer dans une direction (0=haut, 90=droite, 180=bas, 270=-90=gauche)

Pointer vers le pointeur de souris ou vers un autre sprite.

Se positionner sur la scène :
-240<x<240, -180<y<180

Au choix : le pointeur de souris ou un autre sprite

Glisser vers une nouvelle position (la scène : -240<x<240, -180<y<180)

Changer uniquement la position x resp. la position y.

Ajouter à la position x, resp. à la position y.

Tester si le bord est atteint. Si oui, le sprite change de direction selon l'angle dans lequel il a heurté le bord.

La position x resp. y. La direction (degré entre 0 et 360)

Opérations arithmétiques.

Un nombre choisi au hasard.

Comparaison entre plusieurs nombres

Combiner deux valeurs logiques (vrai ou faux) par ET ou OU.

Inverser une valeur logique.

Appliquer une parmi 12 fonctions à un nombre : racine carrée, cos, sin, etc.

basculer sur le costume costume2

costume suivant

☐ **costume n°** ☐ **taille**

dire Salut! pendant 2 secondes

penser à Mmmh... pendant 2 secondes

dire Salut!

penser à Mmmh...

modifier la taille par 10

mettre la taille à 100 %

montrer **cacher**

envoyer au premier plan

jouer le son miaou

jouer le son miaou **complètement**

arrêter tous les sons

faire une pause pour 0.2 temps

modifier le volume par -10

effacer tout

abaisser le stylo **relever le stylo**

mettre la couleur du stylo à

mettre la taille du stylo à 1

Prendre un costume donné resp. le costume suivant. Ces blocs existent aussi pour l'arrière-plan.

Le numéro du costume. La taille.

Montrer un texte comme une parole resp. un pensée pendant le temps indiqué et attendre pendant ce temps.

Montrer un texte comme une parole resp. un pensée jusqu'à la prochaine instruction « dire » ou « penser ». Un texte vide n'est pas affiché. Si le texte

Augmenter (>0) resp. diminuer (<0) la taille.

Mettre la taille à un pourcentage de la taille actuelle (ex : 50%=moitié)

Rendre le sprite visible resp. invisible

Envoyer au premier plan, il ne pourra pas être caché par un autre sprite.

Jouer un son et poursuivre l'instruction suivante.

Jouer un son et attendre la fin du son avant de continuer.

Jouer plus fort ou plus doucement.

Effacer tout ce qui est dessiné.

Commencer, resp. arrêter de dessiner.

Changer de couleur des traits.

Changer l'épaisseur des traits.

touché?

couleur touchée?

couleur touche ?

demander Quel est votre nom **et attendre**

☐ **réponse**

regroupe salut monde

souris x **souris y**

souris pressée?

touche espace **pressée?**

distance de

position x de Objet1

Pointeur de souris, bord ou un autre sprite

Le sprite touche une couleur donnée de la scène ou d'un autre sprite.

Une 1^{ère} couleur (qui appartient au sprite en mouvement) touche une 2^e couleur donnée de la scène ou d'un autre sprite.

Poser une question dont la réponse est saisie au clavier par l'utilisateur.

La réponse saisie au clavier.

Assembler deux textes

Position x resp. y de la souris.

Souris pressée ?

Touche du clavier pressée ?

La distance entre le sprite et la souris ou un autre sprite (à choisir).

Une valeur d'un autre sprite : position x, position y, direction, n° costume, taille, volume.

Remarques

La liste des blocs compris dans cette fiche n'est pas exhaustive. Se référer à l'aide en ligne pour une liste complète.

Les blocs « valeurs » comme p.ex. ☐ **direction** sont précédés d'une case à cocher. Si elle est cochée, la valeur est constamment affichée sur la scène.

Les blocs logiques (aux extrémités pointues), de couleur bleu (p.ex. **touché?**) ou vert clair (p.ex. **<**) déterminent une valeur logique (vrai ou faux).