

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

- En appuvant 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.

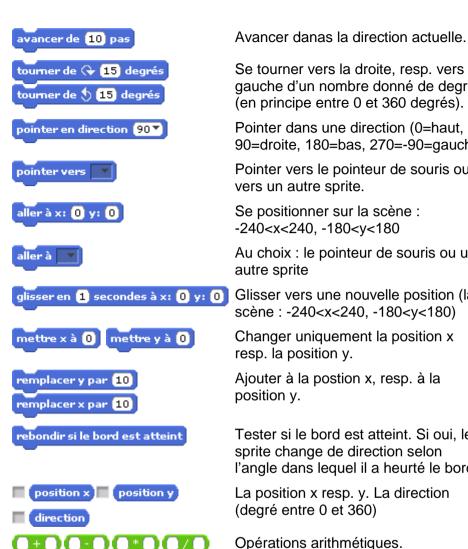
L'intérieur est exécuté si une condition est vérifiée

Le premier compartiment intérieur est exécuté si la condition est vérifiée, le 2<sup>e</sup> 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.

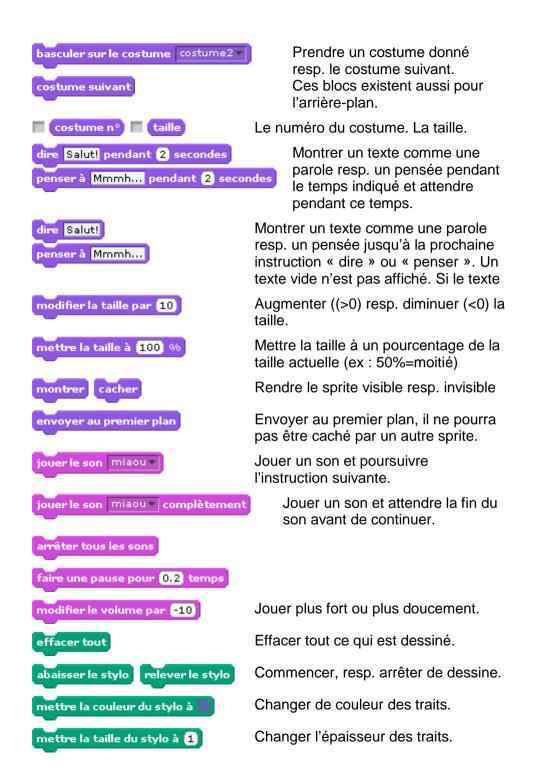
Arrêter ous les scripts.

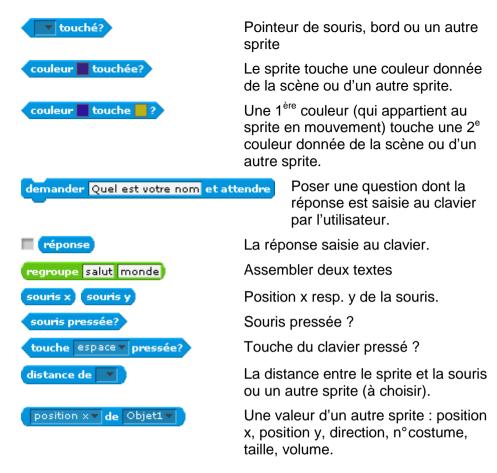


racine ▼ de 10

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<v<180) Changer uniquement la position x resp. la position v. position v. (degré entre 0 et 360) Opérations arithmétiques. nombre aléatoire entre 1 et 10 Un nombre choisi au hasard. ou 💎 ou faux) par ET ou OU.

Ajouter à la postion x, resp. à la 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 Comparaison entre plusieurs nombres Combiner deux valuers logiques (vrai Inverser une valeur logique. Appliquer une parmi 12 fonctions à un nombre : racine carrée, cos, sin, etc.





## 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. valeur logique (vrai ou faux).