

	Rubrique	Blocs d'instruction
Mouvement		<p>avancer de 10</p> <p>Avancer d'un nombre de pas (pixel) déterminé à l'écran.</p> <p>tourner ↻ de 15 degrés</p> <p>Tourner vers la droite d'un angle déterminé.</p> <p>aller à x: 0 y: 0</p> <p>Positionner le lutin à un endroit précis de l'écran (Largeur : 480 pixels – Hauteur : 360 pixels).</p>
Apparence		<p>dire Message</p> <p>Afficher un message par le biais du lutin sélectionné.</p> <p>basculer sur costume</p> <p>Basculer sur un autre costume du lutin sélectionné.</p> <p>basculer sur l'arrière-plan</p> <p>Basculer sur un autre arrière-plan.</p>
Stylo		<p>estampiller</p> <p>Dessiner une image du lutin à l'écran.</p> <p>stylo en position d'écriture</p> <p>Laisser une trace à l'écran.</p> <p>relever le stylo</p> <p>Déplacer le stylo sans laisser de trace à l'écran.</p>
Evènements		<p>quand cliqué</p> <p>Activer le script lorsque l'utilisateur clique sur le drapeau vert.</p> <p>quand espace est cliqué</p> <p>Activer le script lorsque l'utilisateur appuie sur une touche du clavier.</p> <p>quand ce lutin est cliqué</p> <p>Activer le script lorsque l'utilisateur clique sur le lutin.</p>
Sons		<p>jouer le son Techno jusqu'au bout</p> <p>Jouer un son téléchargé.</p> <p>jouer la note 60 pendant 0.5 temps</p> <p>Jouer une note un laps de temps défini.</p> <p>arrêter tous les sons</p> <p>Arrêter tous les sons en cours.</p>

Contrôle

Scripts	Costumes	Sons
Mouvement	Evènements	
Apparence	Contrôle	
Sons	Capteurs	
Stylo	Opérateurs	
Données	Ajouter blocs	

Structure alternative qui permet de tester une condition. La condition permet de comparer deux valeurs ou de faire des opérations logiques.

Structure répétitive (boucle) qui permet d'exécuter plusieurs fois une séquence d'instructions (traitement).

Capteurs

Scripts	Costumes	Sons
Mouvement	Evènements	
Apparence	Contrôle	
Sons	Capteurs	
Stylo	Opérateurs	
Données	Ajouter blocs	

Poser une question. La réponse à cette question étant stockée dans le bloc d'instruction « réponse ».

Permet, lorsqu'un lutin touche la couleur sélectionnée, d'ordonner une nouvelle action.

Opérateurs

Scripts	Costumes	Sons
Mouvement	Evènements	
Apparence	Contrôle	
Sons	Capteurs	
Stylo	Opérateurs	
Données	Ajouter blocs	

Rassembler du texte, des variables.

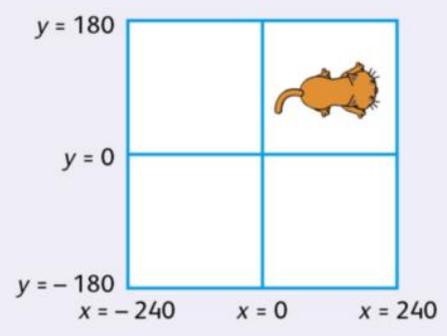
Connaître en fonction de la position choisie, le caractère d'un mot.

Obtenir un nombre au hasard compris entre deux valeurs.

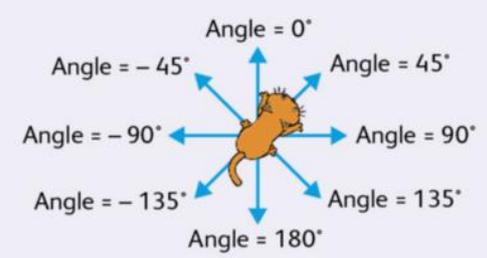
Je découvre

Placer un lutin avec une position et une orientation initiales

On peut placer un lutin sur la scène en précisant ses coordonnées : abscisse $x = 120$, ordonnée $y = 90$. Il s'agit de sa **position absolue**.



On peut ensuite préciser l'angle qu'il fait par rapport à la verticale. Il s'agit de son **orientation absolue**.



Déplacer et réorienter un lutin

Ces briques permettent un **déplacement relatif** du lutin, c'est-à-dire un déplacement par rapport à sa position précédente.

