

## Tips - Conseils

Conseils

### Démarrer

[Introduction pas à pas](#)

[Tutorial carte de vacances](#)

[Carte de l'éditeur de projet](#)

[Carte de l'éditeur de dessin](#)

### Comment faire

- + Effets
- + Animations
- + Jeux
- + Histoires
- + Musique

### Blocs

- + [Mouvement](#)
- + [Apparence](#)
- + [Sons](#)
- + [Stylo](#)
- + [Données](#)
- + [Evènements](#)
- + [Contrôle](#)
- + [Capteurs](#)
- + [Opérateurs](#)
- + [Ajouter Blocs](#)

Conseils

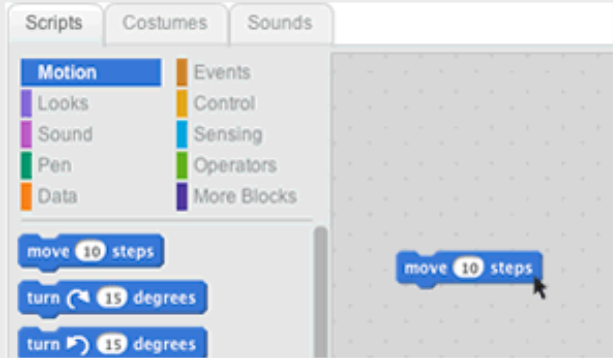
## Introduction pas à pas

Tu veux commencer avec Scratch? Essaie cela!



### ★ 1 Commence par bouger

Déplace un bloc AVANCER dans l'aire des Scripts.



Ensuite, clique sur ce bloc pour faire avancer le chat :

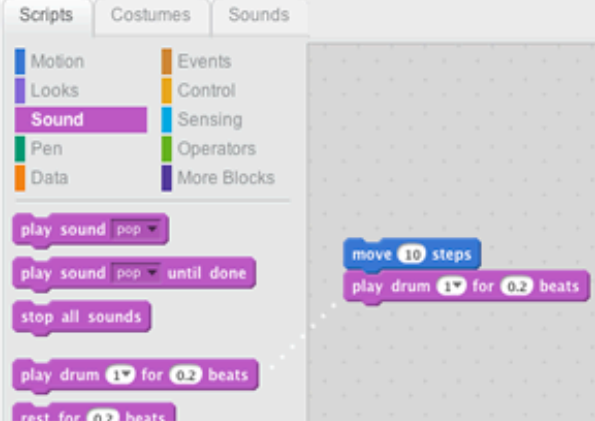


Now, add a sound.


Conseils

### ★ 2 Ajoute un son

Drag out a PLAY DRUM block (from Sound) and snap it onto the MOVE block.



### Clique et écoute



(Assure-toi que les haut-parleurs de ton ordinateur sont allumés.)


[Next, start a dance.](#)

## Tips - Conseils


Conseils

★ 3 Commence par une danse


Ajoute un autre bloc AVANCER. Clique à l'intérieur du bloc et tape un signe moins.



Ajoute un autre JOUER DU TAMBOUR bloc, puis choisis un tambour dans le menu déroulant.



Clique sur l'un des blocs pour exécuter la pile:



Conseils

★ 4 Encore et encore

**Déplace** un bloc REPETER et **dépose** le sur le dessus de la pile. (Tu veux que la "bouche" de REPETER **entoure** les autres blocs.)



Clique pour **exécuter** la pile:



Conseils

★ 5 Dis quelque chose

**Clique** sur et **déplace** un bloc DIRE .



**Ecris** dans l'espace réservé du bloc pour changer les mots:



Ensuite **insère** le sur le dessus de la pile.



**Clique** sur la pile pour l'exécuter.

## Tips - Conseils

### ★ 6 Le drapeau vert

Déplace un bloc  et assemble le sur le dessus de la pile.



Scripts Costumes Sounds

Motion Looks Sound Pen Data

Events Control Sensing Operators More Blocks

when green flag clicked

when space key pressed

when I am clicked

Votre script démarrera dès vous cliquerez sur le drapeau vert: 



Pour **arrêter**, clique sur le bouton Stop: 

### ★ 7 Change la couleur

Pour essayer quelque chose de différent maintenant...

Déplace un bloc AJOUTER À L'EFFET.



Scripts Costumes Sounds

Motion Looks Sound Pen Data

Events Control Sensing Operators More Blocks

when green flag clicked

say Hello! for 2 secs

think Hmm... for 2 secs

show

hide

change color effect by 25

Clique pour voir ce qu'il fait.



### ★ 8 Touche enfoncée

Assemble un 



Scripts Costumes Sounds

Motion Looks Sound Pen Data

Events Control Sensing Operators More Blocks

when green flag clicked

say Hello! for 2 secs

repeat 10

move 10 steps

play drum 1 for 0.2 beats

move -10 steps

play drum 4 for 0.2 beats

when space key pressed

when I am clicked

when I receive message1

change color effect by 25

Maintenant, **appuie** sur la barre d'espace de votre clavier et de regarde ce qui se passe.

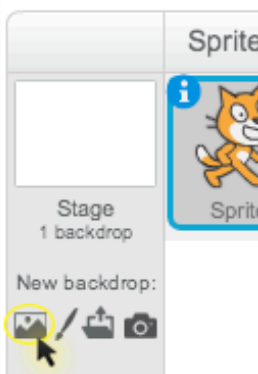
Tu peux choisir une touche différente dans le menu:



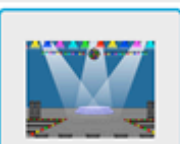
## Tips - Conseils

### ★ 9 Ajoute un arrière-plan

Tu peux ajouter de nouveaux décors sur la scène.



**Clique**  pour choisir un nouveau décor dans la librairie (comme "Spotlight-Stage"):




**Clique** OK.

### ★ 10 Ajoute un lutin


Chaque objet dans Scratch est appelé un lutin. Pour ajouter un nouveau lutin, clique sur l'un des boutons suivants :



**BOUTONS NOUVEAUX LUTINS:**

-  Choisis dans la bibliothèque
-  Dessine ton propre lutin
-  Télécharge ton propre image ou un lutin
-  Prends une photo (à partir d'une webcam)

Pour ajouter ce lutin, clique sur  ensuite sélectionne "Cassy Dancing":



Fais glisser les personnages à l'endroit où tu le souhaites sur la scène.

### ★ Explore!

Tu peux ajouter du son et de l'animation à ton nouveau lutin.

**AJOUTER UN SON**

Clique sur l'onglet Sons . Tu peux choisir un son , t'enregistrer toi-même , ou importer un fichier son .

Ensuite, clique sur , et fais glisser . Choisis le son que tu veux dans le menu déroulant et clique pour jouer.

**ANIMER**

Clique sur  pour voir les costumes d'un lutin. Tu peux animer par basculement entre costumes.

Clique sur  et fais un script qui bascule d'un costume sur l'autre:



## Tips - Conseils


Conseils

### ★ Partager!

#### PARTAGER VOTRE PROJET

Donne un titre à ton projet.



Un clic sur  **See project page**

Ecris un commentaire dans les notes pour expliquer comment utiliser votre projet. **Cites** le nom de tous ceux qui ont aidé.

Lorsque tu es prêt pour laisser les autres voir votre projet, clique sur le bouton **Partager**.



Conseils

### ★ Que faire maintenant?

Tu peux créer beaucoup de projets différents avec Scratch. Pour voir des exemples, **clique** sur  en haut à gauche pour explorer des projets sur la page d'accueil.



Si tu vois un projet que tu aimes, **clique** sur  puis **clique** sur . Modifie le projet pour en faire une version personnelle!

Pour en savoir plus, tu peux parcourir les  [Conseils](#).



## Tips - Conseils

Conseils

### Démarrer

- Introduction pas à pas
- Tutorial carte de vacances
- Carte de l'éditeur de projet**
- Carte de l'éditeur de dessin

### Comment faire

- + Effets
- + Animations
- + Jeux
- + Histoires
- + Musique

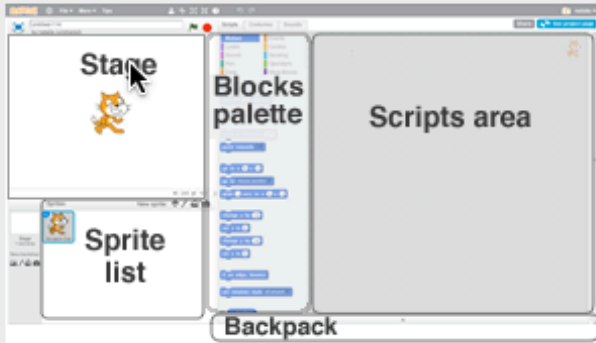
### Blocs

- + Mouvement
- + Apparence
- + Sons
- + Stylo
- + Données
- + Evènements
- + Contrôle
- + Capteurs
- + Opérateurs
- + Ajouter Blocs

Conseils

### Plan de l'éditeur de projets


Voilà les principales aires de l'éditeur de projet:



**Aire de la scène**

View full screen      Green flag to start


Project title      Stop



Mouse position      Small stage view

### Outils du curseur

Duplicate    Grow    Shrink



Delete      Tips

## Tips - Conseils

Conseils

### Démarrer

- [Introduction pas à pas](#)
- [Tutorial carte de vacances](#)
- [Carte de l'éditeur de projet](#)
- [Carte de l'éditeur de dessin](#)

### Comment faire

- + Effets
- + Animations
- + Jeux
- + Histoires
- + Musique

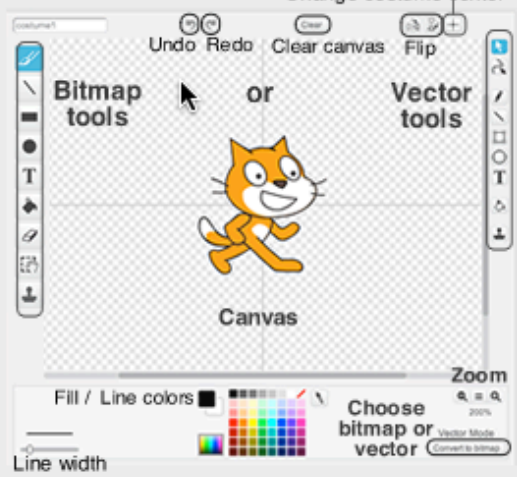
### Blocs

- + [Mouvement](#)
- + [Apparence](#)
- + [Sons](#)
- + [Stylo](#)
- + [Données](#)
- + [Evènements](#)
- + [Contrôle](#)
- + [Capteurs](#)
- + [Opérateurs](#)
- + [Ajouter Blocs](#)

Conseils

## Carte de l'éditeur de dessin

Voici une carte de l'éditeur de dessin:



Change costume center

Undo Redo Clear canvas Flip

Bitmap tools or Vector tools

Canvas

Zoom

Fill / Line colors Choose bitmap or vector

Line width

### Outils de dessin (Vectoriel)

- Select
- Reshape (drag points)
- Pencil
- Line (straight)
- Rectangle (press Shift for a square)
- Ellipse (press Shift to draw a circle)
- Text
- Duplicate
- Paint bucket (fills closed shapes)
- Bring forward (layers)
- Move back (layers)
- Group
- Ungroup

## Conseils en dessin ( test )



Faire tourner ton lutin

## Tips - Conseils

### Conseils

#### Démarrer

- [Introduction pas à pas](#)
- [Tutorial carte de vacances](#)
- [Carte de l'éditeur de projet](#)
- [Carte de l'éditeur de dessin](#)

#### Comment faire

- + Effets
- + Animations
- + Jeux
- + Histoires
- + Musique

#### Blocs

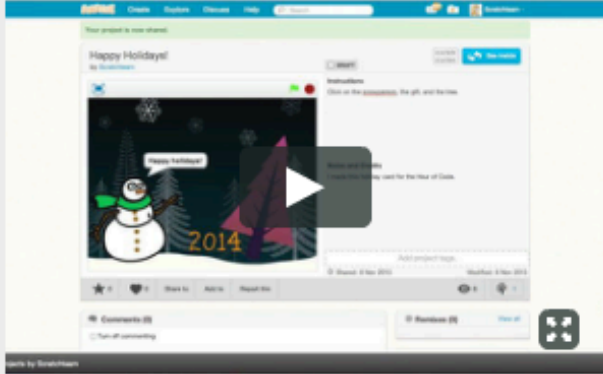
- + Mouvement
- + Apparence
- + Sons
- + Stylo
- + Données
- + Evènements
- + Contrôle
- + Capteurs
- + Opérateurs
- + Ajouter Blocs

### Conseils

## Tutorial carte de vacances

Dans cette activité, vous allez créer une carte interactive de vacances que vous pouvez partager avec vos amis et votre famille.

Pour commencer, regardez cette vidéo d'introduction :



Obtenir de l'aide en suivant ces étapes:

- Imagine ta carte de vacances**
  - [Recherche des idées pour ta carte](#)
- Programme ta carte de vacances**
  - [Efface le chat](#)
  - [Ajoute des lutins](#)
  - [Créer des lutins interactifs](#)
    - [Déplacer](#)
    - [Dis quelque chose](#)
    - [Produit un son](#)
    - [Change la couleur](#)
    - [Change de costume](#)
- [Ajoute une image d'arrière-plan](#)
- [Ajouter un fond sonore](#)
- [Mettre en place le projet](#)

### Imagine ta carte de vacances

[Recherche des idées pour ta carte](#)

### Programme ta carte de vacances

[Efface le chat](#)

[Ajoute des lutins](#)

[Créer des lutins interactifs](#)

[Déplacer](#)

[Dis quelque chose](#)

[Produit un son](#)

[Change la couleur](#)

[Change de costume](#)

[Ajoute une image d'arrière-plan](#)

[Ajouter un fond sonore](#)

[Mettre en place le projet](#)

### Partage ta carte de vacances

[Partage ton projet](#)

Ce tutoriel a été créé pour Hour of Code, une initiative à l'échelle nationale par [La semaine de l'Education en Informatique](#) and [Code.org](#) pour présenter une heure de l'informatique et de la programmation informatique à des millions d'étudiants.

Programme ! [➔](#)



### Conseils

#### Recherche des idées pour ta carte



Pour ta première expérience avec Scratch, tu vas créer une carte interactive de vacances.

Pense à tes meilleurs souvenirs de vacances ! Quelles images, quelles sons te viennent à l'esprit? (Si tu as besoin d'inspiration supplémentaire, consulte les projets du [studio des cartes de vacances.](#))

Est ce que tu as des idées pour ta carte?

[Commence par supprimer le chat.](#)

### Conseils

#### Efface le chat



Dans Scratch, les personnages et les objets sont appelés "lutins".

Tu peux effacer un lutin en cliquant sur les ciseaux et ensuite sur le lutin.

Peux tu trouver un autre moyen pour effacer un lutin?

[Maintenant, ajoute quelques lutins de vacances à ta carte.](#)

### Conseils

#### Ajoute des lutins



Il y a 4 manières d'ajouter un lutin à votre carte. Pour **ajouter** un lutin, clique sur l'un des boutons suivants:



Voilà ce que fait chaque bouton :

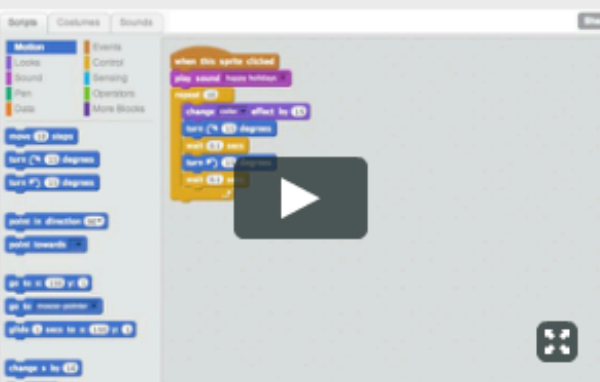
-  **Bibliothèque :**
  - Choisis un lutin de la bibliothèque des lutins
-  **Dessin :**
  - Dessine to propre lutin dans l'éditeur de dessin
-  **Ordinateur :**
  - Télécharge une image de ton ordinateur
-  **Webcam :**
  - Prends une photo (si tu as une webcam)

[Maintenant, nous allons rendre nos lutins interactifs.](#)

## Tips - Conseils

### Conseils

#### Créer des lutins interactifs



Faites vivre vos lutins en ajoutant des instructions (a.k.a. computer code) pour indiquer aux lutins ce qu'ils doivent faire.

Avec Scratch, vos sprites peuvent danser, chanter, sauter, parler, voler, et beaucoup plus encore

Joue avec les blocs des différentes catégories. Ou expérimente l'une de ces possibilités pour que ton lutin puisse :

- Avancer
- Dire quelque chose
- Emettre un son
- Changer de couleur
- Changer de costume

Maintenant, nous allons ajouter une image pour l'arrière-plan de votre carte de vacances.

### Conseils

#### Déplacer



Déplace tes lutins avec les blocs de la palette "Mouvement".

Essayez d'ajouter cette programmation pour faire danser un de tes lutins d'avant en arrière :



```
when this sprite clicked
repeat 5
  move 10 steps
  wait 0.2 secs
repeat 10
  move -10 steps
  wait 0.2 secs
repeat 5
  move 10 steps
  wait 0.2 secs
```

Quelles sont les autres façons de faire bouger tes lutins?

Nous allons explorer d'autres types d'interactivité

### Conseils

#### Dis quelque chose



Demande à tes lutins de dire quelque chose avec des blocs de la palette "Apparence".

Essaie d'ajouter cette programmation pour que l'un de tes lutins partage tes salutations de vacances:



```
when this sprite clicked
say Happy holidays! for 2 secs
say Have an awesome 2014! for 2 secs
```


Quels sont les souhaits de vacances que tu veux faire partager par tes lutins?

Nous allons explorer d'autres types d'interactivité...

## Tips – Conseils

### Conseils

#### Produit un son



Explore la possibilité d'ajouter du son à ta carte de vacances en utilisant les sons de la bibliothèque de Scratch et en les téléchargeant depuis ton ordinateur, ou en enregistrant des propres sons avec ton microphone.

Expérimentez certains de ces blocs liés au son pour ajouter de la musique et du son à ton lutin :

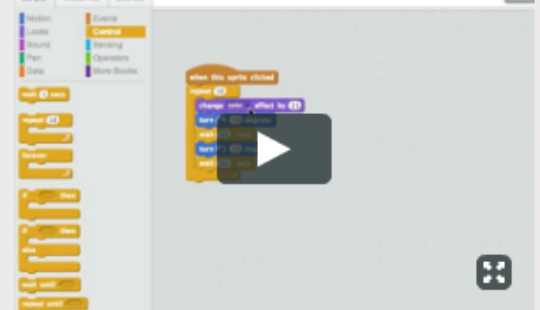
- play sound happy holidays
- play sound happy holidays until done
- play drum 1 for 0.25 beats
- play note 60 for 0.5 beats
- set instrument to 1

Quels sons de vacances intéressants pouvez-vous ajouter à votre carte?

[Nous allons explorer d'autres types d'interactivité...](#)

### Conseils

#### Change la couleur



Modifie les images de ta carte de vacances en utilisant les blocs d'effets graphiques:

- change color effect by 25
- set color effect to 0
- clear graphic effects

Essaie cet exemple de code pour ajouter un effet coloré à un lutin dansant:

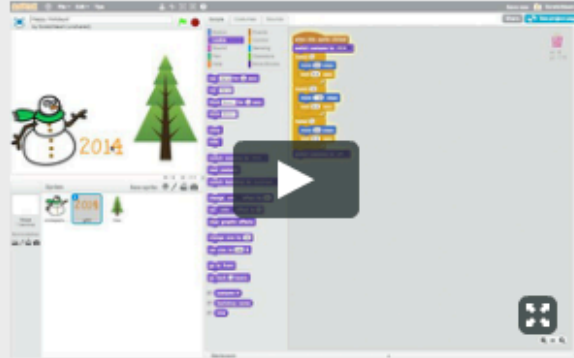
```
when this sprite clicked
repeat 10
  change color effect by 15
  turn 15 degrees
  wait 0.1 secs
  turn 15 degrees
  wait 0.1 secs
```

Quels effets cool d'image voulez vous ajouter à votre carte?

[Nous allons explorer d'autres types d'interactivité...](#)

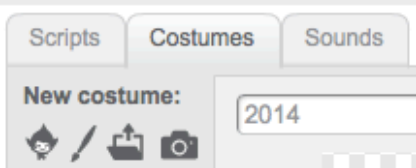
### Conseils

#### Change de costume

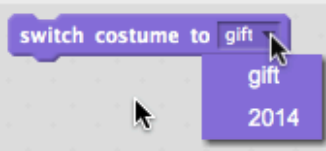


Les lutins peuvent avoir différents "costumes" -, différents visuels, tout comme un acteur dans un film peut porter différentes tenues .

Essaie d'ajouter des costumes à ton lutin :



Et change de costume en utilisant le bloc "switch costume" :



Comment ajouter une animation avec des costumes dans votre carte de vacances?

[Nous allons explorer d'autres types d'interactivité...](#)

## Tips – Conseils

### Ajoute une image d'arrière-plan



Il y a 4 façons d'ajouter une image d'arrière-plan à ta carte. Pour ajouter un arrière-plan, clique sur l'un des boutons suivants :

Sprites	
 Stage 1 backdrop	 snowperson

New backdrop:  
   

Ce que tu fais avec chaque bouton:

-  Bibliothèque :  
Choisis un arrière-plan de la librairie
-  Dessin :  
Dessine ton arrière-plan
-  Ordinateur :  
Télécharge une image de ton ordinateur
-  Webcam :  
Prendre une image ( si tu as une webcam)

Ensuite, nous allons ajouter une musique de fond à votre carte de vacances.

### Ajouter un fond sonore



Pour ajouter du son à votre carte, ajoute d'abord un fichier audio à ton projet, puis programme le en utilisant le bloc "jouer le son" ou "jouer le son jusqu'au bout".

Découvrez quelques-uns des sons dans la bibliothèque de Scratch -- ou importe et enregistre tes propres sons de vacances.

Quels sons votre carte va-t-elle produire?

Ensuite, montrons aux gens comment interagir avec votre carte.

### Mettre en place le projet



Comment les autres vont-ils apprendre à interagir avec votre carte de vacances? Aidez les en ajoutant des instructions qui apparaissent quand quelqu'un commence avec ta carte.

Les projets Scratch "démarré" lorsque le drapeau vert est cliqué.

Essayez d'ajouter un bloc "quand le drapeau vert est cliqué" bloc et un bloc "dire" pour expliquer ce que le spectateur doit faire.



Ensuite, partageons ta carte de vacances.



## Tips - Conseils

Conseils pour plus d'idées!' (A click on [Conseils](#) for more ideas!). A mouse cursor is pointing at the 'Conseils' link." data-bbox="32 53 336 854"/>

Conseils

### Partage ton projet

Lorsque vous êtes prêt à partager votre projet avec d'autres, cliquez sur le bouton "Partager" en haut de l'écran..

(Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous aurez besoin de [créer un compte Scratch](#) pour partager votre projet en ligne.)

Après avoir partagé le projet, vous pouvez aller à la page du projet pour ajouter un titre, des instructions et d'autres notes.

Maintenant, vous pouvez envoyer un lien de votre carte de vacances à votre famille, vos amis, et les autres!

Un clic sur [Conseils](#) pour plus d'idées!



## Tips - Conseils



Conseils

### Démarrer

- Introduction pas à pas
- Tutorial carte de vacances
- Carte de l'éditeur de projet
- Carte de l'éditeur de dessin

### Comment faire

- + Effets
  - Jouer avec des effets
  - Créer des effets interactifs
  - Interagir avec un microphone
- + Animations
- + Jeux
- + Histoires
- + Musique

### Blocs

- + Mouvement
- + Apparence
- + Sons
- + Stylo
- + Données
- + Evènements
- + Contrôle
- + Capteurs
- + Opérateurs
- + Ajouter Blocs



Conseils

### Démarrer

- Introduction pas à pas
- Tutorial carte de vacances
- Carte de l'éditeur de projet
- Carte de l'éditeur de dessin

### Comment faire

- + Effets
- + Animations
  - Passez de la joie à la tristesse
  - Faire parler le lutin
  - Faire marcher le lutin
- + Jeux
- + Histoires
- + Musique

### Blocs

- + Mouvement
- + Apparence
- + Sons
- + Stylo
- + Données
- + Evènements
- + Contrôle
- + Capteurs
- + Opérateurs
- + Ajouter Blocs


## Tips - Conseils

### Conseils

#### Jouer avec des effets



New sprite: 

Choisis un lutin avec beaucoup de couleurs, tels que:





Ladybug2

Ajoute ce script, puis appuie sur la touche espace:



Choisis dans le menu pour essayer un effet différent.



Un clic sur  pour effacer tous les effets.



### Conseils

#### Créer des effets interactifs

Insérer **mouse x** dans




Utilisez ce code pour tourbillonner lorsque vous déplacez la souris:



Essayez différents effets en choisissant le menu:



Un clic sur  pour effacer tous les effets.

### Conseils

#### Interagir avec un microphone

Vous avez un microphone? Vous pouvez utiliser **loudness**



Faites du bruit de telle sorte que votre lutin saute!

Pour un effet plus important, multiplie par un nombre:



Si tu vois cette fenêtre, un clic sur **Allow** pour accéder au microphone:



Un clic sur la case à cocher pour voir combien c'est fort:



Le contrôleur s'affiche sur la scène:



Conseils

### Passez de la joie à la tristesse

New sprite: 

Choisis un nouveau lutin qui a plus d'un costume, tel que:



Tu peux utiliser appuies sur la touche pour basculer d'un costume sur l'autre:

```

when h key pressed
  switch costume to happy
when s key pressed
  switch costume to sad
    
```

Pour ajouter ta voix, clique  et le microphone  enregistrera les mots.

Ajoute ceci à ton script:

```

play sound recording1
    
```

juste en dessous du bloc "drapeau vert"..

Conseils

### Fais parler ton lutin

New sprite: 

Choisis un lutin avec des costumes montrant une bouche ouverte et fermée, tels que:



Essaie ce script:

```

when clicked
  say Where's my fish?
  repeat 3
    switch costume to open mouth
    wait 0.3 secs
    switch costume to closed mouth
    wait 0.1 secs
  say
    
```

Pour ajouter ta voix, clique  et le microphone  enregistrera les mots.

Ajoute ceci à ton script:

```

play sound recording1
    
```

juste en dessous du bloc "drapeau vert"..

Conseils

### Faire marcher le lutin

New sprite: 

Choisis un lutin qui a des costumes avec les jambes qui bougent, tel que:



Ajouter un script pour changer de costume et se déplacer:

```

when clicked
  forever
    next costume
    move 10 steps
    wait 0.2 secs
    if on edge, bounce
    
```



Vous pouvez modifier la vitesse à laquelle il se déplace en entrant d'autres numéros.

Si le lutin est à l'envers, un clic sur  et changer le style de rotation pour : position à gauche ou à droite!

rotation style: 

Conseils
✕

## Démarrer

- [Introduction pas à pas](#)
- [Tutorial carte de vacances](#)
- [Carte de l'éditeur de projet](#)
- [Carte de l'éditeur de dessin](#)

## Comment faire

- + Effets
- + Animations
- + Jeux
  - [Utiliser les flèches pour se déplacer](#)
  - [Rebondir](#)
  - [Entrer en collision](#)
  - [Compte les points](#)
- + Histoires
- + Musique

## Blocs

- + [Mouvement](#)
- + [Apparence](#)
- + [Sons](#)
- + [Stylo](#)
- + [Données](#)
- + [Evènements](#)
- + [Contrôle](#)
- + [Capteurs](#)
- + [Opérateurs](#)
- + [Ajouter Blocs](#)

Conseils
✕

## Déplacez votre lutin avec les touches fléchées

Essaie ce code:

```

when up arrow key pressed
  point in direction 0
  move 10 steps

when down arrow key pressed
  point in direction 180
  move 10 steps

when right arrow key pressed
  point in direction 90
  move 10 steps

when left arrow key pressed
  point in direction -90
  move 10 steps
    
```

Appuyez sur les touches fléchées pour déclencher.

Pour copier une pile de blocs, cliquez en haut avec l'outil dupliquer:

Si ton lutin se retrouve à l'envers, un clic sur et mettre le style de rotation : position à gauche ou à droite :

rotation style:

Conseils
✕

## Rebondir

Pour faire rebondir le lutin tout autour de la scène, essayez ce script:

```

when green flag clicked
  point in direction 45
  forever
    move 10 steps
    if on edge, bounce
    
```

Le lutin se dirige suivant un angle, puis continue à se déplacer et à rebondir sur le bord.

Si ton lutin se retrouve à l'envers , clique sur et définit son style de rotation "position à gauche ou à droite":


rotation style:

## Tips - Conseils



### Conseils

#### Faire réagir les lutins quand ils entrent en collision

Crée deux lutins, par exemple une balle et une pagaie :



Ce texte commande à la balle ce qu'elle doit faire quand elle frappe la palette:



### Conseils

#### Compte les points

Crée une variable pour garder une trace du score.

Choisis **Data** et ensuite **Make a Variable**

Tape le nom "Score" et puis clique OK:



De nouveaux blocs apparaissent et la variable "Score" apparaîtront sur la scène: **Score 0**

Voici un exemple de script pour compter les points:





Conseils

## Démarrer

- Introduction pas à pas
- Tutorial carte de vacances
- Carte de l'éditeur de projet
- Carte de l'éditeur de dessin

## Comment faire

- + Effets
- + Animations
- + Jeux
- + Histoires
  - Parler avec l'autre
  - Glisser hors de la scène
  - Changer d'arrière-plans
- + Musique

## Blocs

- + Mouvement
- + Apparence
- + Sons
- + Stylo
- + Données
- + Evènements
- + Contrôle
- + Capteurs
- + Opérateurs
- + Ajouter Blocs

Conseils

## Parler avec l'autre

Tu veux entreprendre une conversation ou raconter une blague? tu veux faire en sorte que deux lutins se relaient pour s'entretenir quelque chose.

Essaie ce code dans un lutin:

```
when clicked  
say Knock, knock! for 2 secs  
broadcast knock knock
```

```
when I receive who's there  
say INTERRUPTING COW!!! for 2 secs  
say Ha ha! for 2 secs
```

Et cela dans un autre lutin:

```
when I receive knock knock  
say Who's... for 0.3 secs  
broadcast who's there
```



Envoie un message à un autre sprite pour dire quand parler. Quand il reçoit le message, il peut répondre.

Conseils

## Glisser hors de la scène

Pour faire semblant de faire sortir le lutin de la scène, fais le glisser vers le bord, et ensuite fais le disparaître.

Par exemple, essaie ce script:

```
when clicked  
go to x: -240 y: 0  
show  
say The play is about to begin. for 2 secs  
say See you later! for 2 secs  
glide 2 secs to x: 240 y: 0  
hide
```

Après que le sprite ait glissé, alors il se cache.

Tu ne peux pas voir ton lutin? Utilise **show** pour le faire apparaître.

## Tips - Conseils

Conseils

### Changer d'arrière-plans


Vous pouvez modifier les arrière-plans à l'aide

switch backdrop to

Voici un exemple:

```
when clicked
  switch backdrop to store
  think I want to get outside... for 2 secs
  glide 2 secs to x: 240 y: 0
  switch backdrop to basketball court

when backdrop switches to basketball court
  go to x: -240 y: -50
  glide 1 secs to x: -125 y: -15
  think That's better! for 4 secs
```



Tout d'abord, choisir les arrière-plans que tu souhaites. Ensuite, sélectionne chaque nom d'arrière-plan à partir du menu déroulant

switch backdrop to

## Conseils

### Démarrer

- [Introduction pas à pas](#)
- [Tutorial carte de vacances](#)
- [Carte de l'éditeur de projet](#)
- [Carte de l'éditeur de dessin](#)

### Comment faire

- + Effets
- + Animations
- + Jeux
- + Histoires
- + **Musique**
  - [Jouer d'un instrument](#)
  - [Jouer une musique de fond](#)
  - [Importer votre musique](#)
  - [Enregistrer des sons](#)
  - [Editer des sons](#)

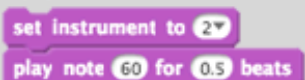
### Blocs

- + [Mouvement](#)
- + [Apparence](#)
- + [Sons](#)
- + [Stylo](#)
- + [Données](#)
- + [Evènements](#)
- + [Contrôle](#)
- + [Capteurs](#)
- + [Opérateurs](#)
- + [Ajouter Blocs](#)

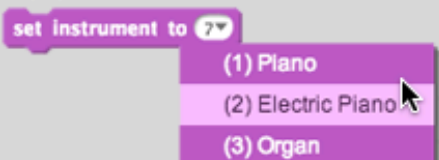
## Conseils

### Jouer d'un instrument

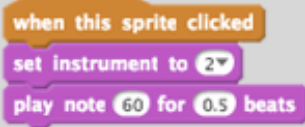
Pour jouer des notes, choisis un instrument et note:



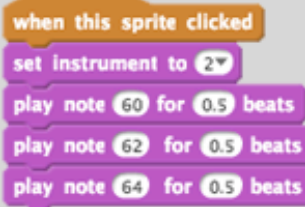
Tu peux choisir un autre instrument dans le menu:



Essaie ce script. Clique sur le lutin pour jouer:

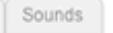




Ajoute des blocs sons pour jouer une petite échelle:



## Conseils

### Jouer une musique de fond

Sélectionne l'onglet Sons . Choisis la musique de la librairie  ou téléverse un fichier .

Ce script va permettre de jouer la musique en arrière-plan:



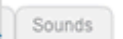

Est-ce que ta musique sera interrompu? Assure-toi d'utiliser le bloc qui joue son jusqu'au bout: 

Tu veux que la musique s'arrête à la fin de votre programme? Ajoute ce bloc au dernier script: 


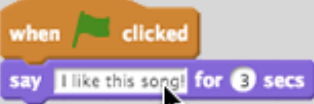
## Tips - Conseils

### Conseils

#### Importer votre musique


Sélectionne l'onglet Sons   
Téléverse  un fichier son de ton ordinateur (mp3, wav ou aif).

Essaie ces scripts:


  


Clique sur le drapeau vert pour exécuter tout en même temps.

Si tu souhaites modifier la chanson, choisis une section:



Ensuite, choisis dans le menu Edit:



### Conseils

#### Enregistrer des sons

Pour enregistrer un son, clique sur  et sur le microphone . Ensuite, clique sur le bouton enregistrement:



Ecris un nom pour ton son:

Ensuite, clique  et utilise ce bloc:




Choisis le nom du son dans le menu déroulant.


### Conseils

#### Editer des sons

Si tu souhaites modifier un son, sélectionne une section du son:



Ensuite, choisis dans le menu Edit:



Ou, choisis Effets:

