

Commandes les plus utilisées dans Scratch

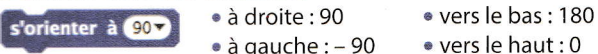
Événements

Déclencher un script :



Mouvement

S'orienter dans une direction :



Tourner par rapport à sa direction :



Avancer :

- dans sa direction : avancer de 10
- horizontalement : ajouter 10 à x
- verticalement : ajouter 10 à y

Se placer :

- au point de coordonnées (x ; y) : aller à x: 0 y: 0
- horizontalement : donner la valeur 0 à x
- verticalement : donner la valeur 0 à y
- à l'emplacement du pointeur de la souris : aller à pointeur de souris

Rebondir sur les bords de la scène :



Stylo

Faire un tracé en se déplaçant : stylo en position d'écriture

Se déplacer sans faire de tracé : relever le stylo

Effacer tous les anciens tracés : effacer tout

Modifier la couleur du tracé :

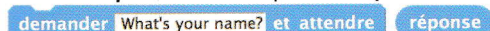


Modifier la taille du tracé :



Capteurs

Poser une question et récupérer la réponse :



Tester si une touche est pressée :



Tester un contact :

- avec le pointeur de la souris, le bord de la scène ou un lutin : pointeur de souris touché?
- avec une couleur : couleur touchée?

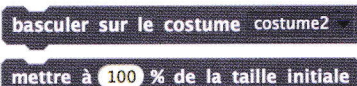
Apparence

Faire parler :



Rendre visible/invisible : montrer / cacher

Modifier l'apparence :



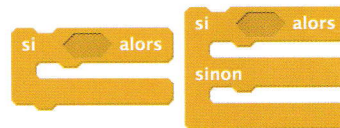
Contrôle

Faire une pause : attendre 1 secondes

Répéter des commandes :

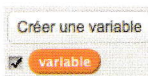


Donner une condition à l'exécution de commandes :



Données

Créer une variable :



Donner une valeur à une variable : mettre variable à 0

Modifier la valeur d'une variable : ajouter à variable 1

Opérateurs

Utiliser les quatre opérations :



Tester une égalité ou une inégalité :



Associer des conditions :



Obtenir un nombre entier aléatoire :



Regrouper des mots ou des variables les uns à côté des autres : regroupe hello world

Ajouter blocs

Créer un bloc utilisable dans les scripts :

