



## Tutoriel 8 :

# TOURNE LES PAGES DE TON HISTOIRE

À la fin de ce tuto tu sauras :

- afficher successivement les différents décors que tu as créés auparavant
- manipuler les blocs de la catégorie Messages pour faire “basculer les arrière-plans”
- montrer ou cacher de la scène les différents personnages de ton histoire

Comme dans un film, les décors d'une animation changent. Parfois, le personnage se trouve dans le désert sous le soleil et ensuite le personnage se retrouve dans la cour d'une école par exemple. Tu peux programmer ces changements dans Scratch, pour donner plus de sens à la narration.



## 1. AFFICHE SUCCESSIVEMENT TES ARRIERE-PLANS

Comment faire en sorte que tes arrière-plans s'affichent les uns après les autres ?

- Si ce n'est pas déjà fait, commence par ajouter au moins deux arrière-plans.
- Dans la catégorie **Apparence** prends le bloc **basculer sur l'arrière-plan** backdrop1
- Clique sur la petite flèche noire et sélectionne l'arrière-plan sur lequel tu souhaites basculer :



- Accroche par exemple le bloc **attendre 1 secondes** à la suite de ton script.

Développé par

- Enfin, en sélectionnant l'autre arrière-plan, remets le bloc

The screenshot shows a coding environment. On the left, there is a vertical list of three background images with their names and dimensions:
 

1. A desert landscape with the name 'desert' and dimensions '480x428'.
2. A schoolhouse with the name 'ecole' and dimensions '507x365'.
3. A classroom with the name 'salle-de-classe' and dimensions '480x360'.

 On the right, a purple block labeled 'basculer sur l'arrière-plan' has a dropdown menu open. The menu contains the following options:
 

- salle-de-classe (with a checkmark)
- desert1
- ecole
- salle-de-classe
- arrière-plan suivant
- arrière-plan précédent

 A green arrow points to the 'salle-de-classe' option in the menu. A small circle with the number '2' is visible in the top right corner of the interface.

- N'oublie pas de démarrer ton script en mettant, tout au début, le bloc



, et appuie sur le drapeau vert pour voir ce que ça donne !



## 2. UTILISE LES BLOCS MESSAGES POUR FAIRE BASCULER LES ARRIERE-PLANS

Pour faire basculer tes arrière-plans avec des messages, examinons de plus près cette séquence : le renard demande aux enfants : “Et vos amis, où sont-ils ?”. Malak répond : “Je ne sais pas, on les a perdus”. Puis l’arrière-plan bascule.

- Une fois que Malak a fini de parler, elle peut envoyer un signal avec le bloc



- Ensuite, tu peux coder l’arrière-plan en cliquant dessus et en allant dans les scripts.

The diagram shows the sequence of blocks for switching backgrounds:
 

- A block labeled 'quand je reçois' with a dropdown menu showing 'Malak a perdu ses amis'.
- Text: 'Ajoute le bloc' (Add the block)
- A block labeled 'basculer sur l'arrière-plan' with a dropdown menu showing 'a la ville'.
- Text: 'puis fais basculer l'arrière-plan avec le bloc exemple l'arrière-plan ville.' (then switch the background with the block example the background city.)
- Text: 'et sélectionne par' (and select by)

Tu as fait basculer tes arrière-plans grâce aux messages.

Développé par

## ^^ 3. UTILISE LES BLOCS MONTRER/CACHER

Maintenant que tes arrière-plans s'affichent successivement, il faut qu'ils soient reliés aux bons moments de ton histoire. Rappelle-toi de ton *storyboard* qui illustre et explique que chaque arrière-plan correspond à une étape importante de ton histoire.



Dans cet exemple, les personnages présents dans l'arrière-plan "désert" sont les enfants et le renard. Lorsque l'arrière-plan a basculé sur la ville, il n'y a plus que le renard et les enfants ont disparu. Où sont-ils ?

Développé par

# coding challenge

- Dans la catégorie **Apparence**, les blocs **montrer** et **cacher** te permettent de montrer ou de cacher un lutin.
- Lorsque l'arrière-plan bascule sur "désert", il faut que les enfants et le renard soient visibles : tu peux donc ajouter, dans chacun de leurs codes, le bloc **montrer**
- Lorsque l'arrière-plan bascule sur "ville", les enfants ne sont plus visibles : il faut donc ajouter, dans chacun de leurs codes, le bloc **cacher**

À toi de jouer maintenant !

4



Développé par

