



Initiation à Scratch - Des missions et des cartes

Fiche guide analytique

I . Repérer les éléments nécessaires au programme (les ingrédients)

- lutin(s) : nombre de lutins différents ?
- arrière-plan(s)
- son(s)

Les lutins et arrière-plans sont-ils issus de la bibliothèque Scratch, ou faut-il les dessiner ?

II . Analyser le déroulement du programme

- préciser comment débute et se finit le programme (s'il se finit)
- décrire le comportement de chaque lutin
 - le lutin change-t-il de forme ou de couleur ? (→ costumes)
 - y a-t-il répétition d'actions (→ boucles) ?
 - analyser les mouvements du lutin
 - le lutin est-il visible du début à la fin du programme ?
 - ordonner les différentes étapes du programme (mouvements, sons, bulles paroles...), le représenter éventuellement par un schéma.
- s'il y a plusieurs lutins
 - ont-ils des comportements assez voisins pour dupliquer et éventuellement modifier un des scripts ? (→ comment dupliquer un lutin ?)
 - sont-ils visibles sur la durée totale du programme ? (→ lors de quel événement un lutin apparaît-il ?)
 - leurs comportements sont-ils tous déclenchés par le même événement ?
 - se finissent-ils tous en même temps ?
 - sont-ils indépendants les uns des autres, ou y a-t-il interaction entre eux ? (→ messages) représenter éventuellement les interactions par un schéma
- s'il y a plusieurs arrière-plans, qu'est-ce qui déclenche le changement de décor ?
- s'il y a du son, s'agit-il de fichiers audio de la bibliothèque Scratch, ou bien d'une succession de notes ou de percussions, ou bien d'un enregistrement vocal ?
- des variables s'affichent-elles ? (→ analyser ce qu'elles représentent, quelles valeurs elles peuvent prendre, comment elles varient)
- s'il s'agit d'un programme de construction géométrique :
 - situer le début du tracé
 - y a-t-il répétition de tracés (boucles) ?
 - y a-t-il des déplacements stylo relevé ?
 - comment peut-on changer la couleur du stylo ?
- y a-t-il une intervention extérieure de l'utilisateur lors du déroulement du programme ? (souris, clic sur une touche, saisie clavier) (→ comment peut-on associer une action d'un lutin à une touche du clavier ? comment peut-on faire saisir au clavier des données, comment gère-t-on les données saisies ?)