Instructions les plus utilisées dans Scratch

Évènements

Déclencher un script :



Mouvement

S'orienter dans une direction :



- à droite : 90
- à gauche : – 90
- vers le haut : 0
- vers le bas : 180

Tourner par rapport à sa direction :



Avancer :

- dans sa direction :



- horizontalement :



- verticalement :



Se placer :

- au point de coordonnées $(x\,;y)$:



- horizontalement :



- verticalement :



- à l'emplacement du pointeur de la souris :

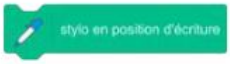


Rebondir sur les bords de la scène :

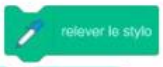


Stylo

Faire un tracé en se déplaçant :



Se déplacer **sans faire de tracé** :



Effacer tous les anciens tracés :



Modifier la couleur du tracé :

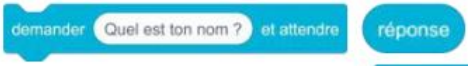


Modifier la taille du tracé :

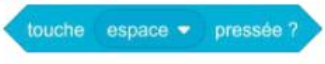


Capteurs

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 :



- avec une couleur :



Apparence

Faire **parler :**



Rendre **visible/invisible :**



Modifier **l'apparence** :



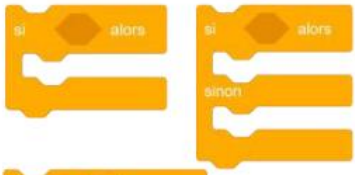
Contrôle

Répéter des instructions :

- un certain nombre de fois
- jusqu'à ce que le script soit arrêté
- jusqu'à ce qu'une condition soit réalisée



Donner une condition à l'exécution d'instructions :



Faire une **pause** :



Données

Créer une variable :



Donner une valeur à une variable :



Modifier la valeur d'une variable :



Opérateurs

Utiliser les quatre **opérations** :



Tester une **égalité** ou une **inégalité** :



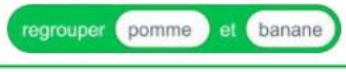
Associer des conditions :



Obtenir un **nombre entier aléatoire** :



Regrouper des mots ou des variables les uns à côté des autres :



Ajouter blocs

Créer un bloc utilisable dans les scripts :

