



Exercice : Animer son nom

Nous allons dans cet exercice écrire notre nom sur Scratch grâce à des lettres-lutins, et ensuite, nous allons animer chacune d'entre elles.

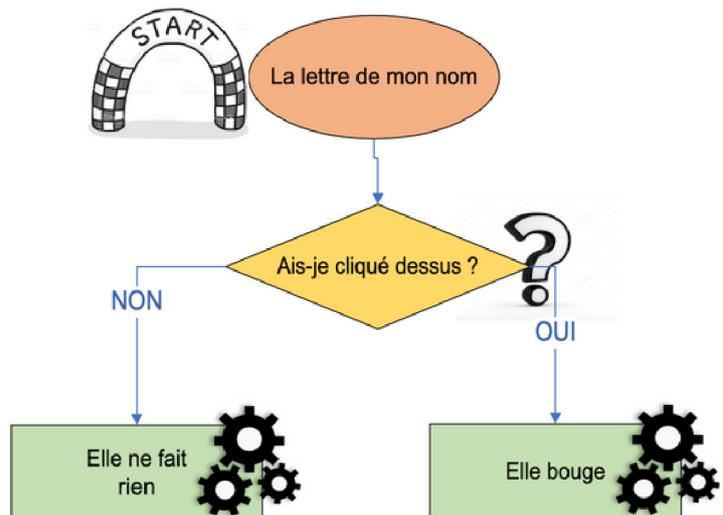
Les consignes

1. Placer les lettres (lutins) de son nom et un arrière-plan
2. Changer la couleur d'une lettre en cliquant dessus
3. Faire tourner une lettre en cliquant dessus
4. Faire grossir et réduire une lettre
5. Déplacer une lettre d'un endroit à un autre

Le résultat



Le logigramme



SOLUTION

2. Changer la couleur d'une lettre en cliquant dessus.

Sans répétition



Avec répétition infinie



3. Faire tourner une lettre en cliquant dessus

Sans répétition



Avec répétition infinie



4. Faire grossir et réduire une lettre



5. Déplacer une lettre d'un endroit à un autre

N'importe où



Vers une position définie

