

Labels

0

Language-Name
Français

1 Operators Blocks

%b and %b
%b et %b

2 Operators Blocks

%b or %b
%b ou %b

3 Sensing Blocks

%m.attribute of %m.spriteOrStage
%m.attribute de %m.spriteOrStage
Re-reading : *%m.attribut de %m.spriteOrStage*

4 Data Blocks

%m.list contains %s
%m.list contient %s

5 Operators Blocks

%m.mathOp of %n
%m.mathOp de %n

6 Sensor Board

%m.sensor sensor value
valeur du capteur %m.sensor

7 Operators Blocks

%n mod %n
%n mod %n

8 Data Blocks

add %s to %m.list
ajouter %s à %m.list

9 Sensing Blocks

answer
réponse

10 Sensing Blocks

ask %s and wait
demander %s et attendre

11 Looks Blocks

backdrop #
arrière-plan n°

12 Looks Blocks

backdrop name

Suggestion : nom de l'arrière-plan

13 Events Blocks

broadcast %m.broadcast
envoyer à tous %m.broadcast

14 Events Blocks

broadcast %m.broadcast and wait
envoyer à tous %m.broadcast et attendre

15 Looks Blocks

change %m.effect effect by %n
ajouter %n à l'effet %m.effect
Re-reading : *ajouter à l'effet %m.effect %n*

16 Data Blocks

change %m.var by %n
ajouter %n à %m.var

17 Pen

change pen color by %n
ajouter %n à couleur du stylo

18 Pen

change pen shade by %n
ajouter %n à l'intensité du stylo

19 Pen

change pen size by %n
ajouter %n à la taille du stylo

20 Looks Blocks

change size by %n
ajouter %n à la taille

21 Sound Blocks

change tempo by %n
ajouter %n au tempo

22 Sound Blocks

change volume by %n
ajouter %n au volume

23 Motion Blocks

change x by %n
ajouter %n à x

24 Motion Blocks

change y by %n
ajouter %n à y

25 Pen

clear
effacer tout

26 Looks Blocks

clear graphic effects
annuler les effets graphiques

27 Control Blocks

clone startup

Suggestion : démarrer clone

28 Sensing Blocks

color %c is touching %c?
couleur %c touche %c?

29 Control Blocks

Control
contrôle
Re-reading : *Contrôle*

30 Looks Blocks

costume #
costume n°

31 Control Blocks

create clone of %m.spriteOnly
Suggestion : créer le clone de
%m.spriteOnly

32 Sensing Blocks

current %m.timeAndDate

Suggestion : *%m.timeAndDate* actuel(e)

33 Data Blocks

Data

Suggestion : Données

34

define

Suggestion : définir

35 Data Blocks

delete %d.listDeleteItem of %m.list
supprimer l'élément %d.listDeleteItem de la liste %m.list

36 Control Blocs

delete this clone

Suggestion : supprimer ce clone

37 Motion Blocks

direction
direction

38 LEGO WeDo Blocks

distance

Suggestion : distance

39 Sensing Blocks

distance to %m.spriteOrMouse
distance de %m.spriteOrMouse

40 Control Blocs

else
sinon

41 Events Blocks

Events

Suggestion : Evènements

42 Control Blocs

forever
répéter indéfiniment

43 Control Blocs

forever if %b
répéter indéfiniment si %b

44 Motion Blocks

glide %n secs to x:%n y:%n
glisser en %n secondes à x:%n y:%n

45 Looks Blocks

go back %n layers
déplacer de %n plans arrière

46 Motion Blocks

go to %m.spriteOrMouse
aller à %m.spriteOrMouse

47 Looks Blocks

go to front
envoyer au premier plan

48 Motion Blocks

go to x:%n y:%n
aller à x:%n y:%n

49 Looks Blocks

hide
cacher

50 Looks Blocks

hide all sprites
Suggestion : cacher tous les lutins

Labels

51 Data Blocks

hide monitor %m.varOrList

Suggestion : cacher moniteur %m.varOrList

52 Control Blocs

*if %b
si %b*

53 Motion Blocks

*if on edge, bounce
rebondir si le bord est atteint*

54 Data Blocks

*insert %s at %d.listItem of %m.list
insérer %s en position %d.listItem de la liste %m.list*

55 Data Blocks

*item %d.listItem of %m.list
élément %d.listItem de %m.list*

56 Operators Blocks

*join %s %s
regroupe %s %s*

57 Sensing Blocks

*key %m.key pressed?
touche %m.key pressée?*

58 Data Blocks

*length of %m.list
longueur de %m.list*

59 Operators Blocks

*length of %s
longueur de %s*

60 Operators Blocks

*letter %n of %s
lettre %n de %s*

61 Looks Blocks

*Looks
apparence
Re-reading : Apparence*

62

*loudness
volume sonore*

63 More Blocks

More Blocks

Suggestion : Ajouter blocs

64 Motion Blocks

*Motion
mouvement
Re-reading : Mouvement*

65

*motor direction %m.motorDirection
direction du moteur %m.motorDirection*

66

*motor off
arrêter le moteur*

67

*motor on
lancer le moteur*

68

*motor on for %n secs
lancer le moteur pour %n secs*

69

*motor power %n
puissance du moteur %n*

70 Sensing Blocks

*mouse down?
souris pressée?*

71 Sensing Blocks

*mouse x
souris x*

72 Sensing Blocks

*mouse y
souris y*

73 Motion Blocks

*move %n steps
avancer de %n pas*

74 Looks Blocks

*next backdrop
arrière-plan suivant*

75 Looks Blocks

*next costume
costume suivant*

76 Operators Blocks

*not %b
non %b*

77 Operators Blocks

*Operators
opérateurs
Re-reading : Opérateurs*

78 Pen

*Pen
stylo
Re-reading : Stylo*

79 Pen

*pen down
stylo en position d'écriture*

80 Pen

*pen up
relever le stylo*

81 Operators Blocks

*pick random %n to %n
nombre aléatoire entre %n et %n*

82 Sound Blocks

*play drum %d.drum for %n beats
jouer du tambour %d.drum pendant %n temps*

Suggestion : jouer du tambour %d.drum pendant %n temps

83 Sound Blocks

*play note %n for %n beats
jouer la note %d.note pendant %n temps*

84 Sound Blocks

*play sound %m.sound
jouer le son %m.sound*

85 Sound Blocks

*play sound %m.sound until done
jouer le son %m.sound jusqu'au bout*

86 Motion Blocks

*point in direction %d.direction
se diriger en faisant un angle de %d.direction*

87 Motion Blocks

*point towards %m.spriteOrMouse
se diriger vers %m.spriteOrMouse*

88 Control Blocs

*repeat %n
répéter %n fois*

89 Control Blocs

*repeat until %b
répéter jusqu'à %b*

90 Data Blocks

*replace item %d.listItem of %m.list with %s
remplacer l'élément %d.listItem de la liste %m.list par %s*

91 Sensing Blocks

*reset timer
réinitialiser le chronomètre*

92 Sound Blocks

*rest for %n beats
faire une pause pour %n temps*

93 Operators Blocks

*round %n
arrondir %n
Re-reading : arrondi de %n*

94 Looks Blocks

*say %s
dire %s*

95 Looks Blocks

*say %s for %n secs
dire %s pendant %n secondes*

96 Sensing Block

Scratch days

Suggestion : journées Scratch

97 Sensing Block

*Sensing
capteurs
Suggestion : Capteurs*

98 Sensor Board

*sensor %m.booleanSensor?
capteur %m.booleanSensor activé?*

99 Looks Blocks

*set %m.effect effect to %n
choisir l'effet %m.effect pour %n
Re-reading : mettre l'effet %m.effect à %n*

100 Data Blocks

*set %m.var to %s
%m.var prend la valeur %n*

101 Sound Blocks

*set instrument to %d.instrument
choisir l'instrument n° %d.instrument*

102 Pen

*set pen color to %c
mettre la couleur %c pour le stylo*

Labels

103 Pen

set pen color to %n

mettre la couleur %c pour le stylo

Re-reading : choisir la couleur %c pour le stylo

104 Pen

set pen shade to %n

choisir l'intensité %n pour le stylo

105 Pen

set pen size to %n

mettre la taille %n pour le stylo

Re-reading : choisir la taille %n pour le stylo

106 Looks Blocks

set size to %n%

choisir %n % de la taille initiale

Re-reading : mettre à %n % de la taille initiale

107 Sound Blocks

set tempo to %n bpm

choisir le tempo à %n bpm

Suggestion : mettre le tempo à %n bpm

108 Sensing Block

set video transparency to %n%

suggestion : mettre la transparence

vidéo à %n %

109 Sound Blocks

set volume to %n%

choisir le volume au niveau %n%

Re-reading : mettre le volume au niveau %n%

110 Motion Blocks

set x to %n

donner la valeur %n à x

111 Motion Blocks

set y to %n

donner la valeur %n à y

112 Looks Blocks

show

montrer

113 Data Blocks

show monitor %m.varOrList

Suggestion : montrer moniteur

%m.varOrList

114 Looks

size

taille

115 Sound Blocks

Sound

sons

Re-reading : Sons

116 Pen

stamp

estampiller

117 Control Blocs

stop %m.stop

Suggestion : stop %m.stop

118 Sound Blocks

stop all sounds

arrêter tous les sons

119 Looks Blocks

switch backdrop to %m.backdrop

Suggestion : Basculer sur l'arrière-plan

%m.backdrop

120 Looks NO BLOCK

switch backdrop to %m.backdrop and wait

Suggestion : Basculer sur costume

%m.costume et attendre

121 Looks Blocks

switch costume to %m.costume

Suggestion : Basculer sur costume

%m.costume

122 Sound Blocks

tempo

tempo

123 Looks Blocks

think %s

penser à %s

124 Looks Blocks

think %s for %n secs

penser à %s pendant %n secondes

125 LEGO WeDo Blocks

tilt

Suggestion : inclinaison

126 Sensing Blocks

timer

chronomètre

127 Sensing Blocks

touching %m.touching?

%m.touching touché?

128 Sensing Blocks

touching color %c?

couleur %c touchée?

129 Motion Blocks

turn @turnLeft %n degrees

Re-reading : tourner de %n degrés

@turnLeft

130 Motion Blocks

turn @turnRight %n degrees

Re-reading : tourner de %n degrés

@turnRight

131

turn video %m.videoState

132 Sensing Block

user id

Suggestion : identité utilisateur

133 Sensing Block

video %m.videoMotionType on

%m.stageOrThis

Suggestion : video %m.videoMotionType sur %m.stageOrThis

134 Sound Blocks

volume

volume

135 Control Blocs

wait %n secs

attendre %n secondes

136 Control Blocs

wait until %b

attendre jusqu'à %b

137 Events Blocks

when %m.key key pressed

quand %m.key est pressé

138 Events Blocks

when @greenFlag clicked

quand @greenFlag pressé

139 Events Blocks

when backdrop switches to

%m.backdrop

Suggestion : quand l'arrière-plan

bascule sur %m.backdrop

140 Events Blocks

when I am clicked

Suggestion : quand je suis cliqué

141 Events Blocks

when I receive %m.broadcast

Suggestion : quand je reçois

%m.broadcast

142 Motion Blocks

x position

position x

143 Motion Blocks

y position

position y

Bloc sans labelsur le serveur Pootle

105 bis Motion Blocks

set rotation style %xxx

Suggestion : choisir le style de rotation

%xxx

141 bis Events Blocks

when %xxx > %n

Suggestion : quand %xxx > %n

block without label on the Pootle server

141 ter Sensor Board Blocks

when %Button pressed

Suggestion : quand %Button pressed

2 blocks without label on the Pootle server

141 quatre LEGO WeDo Blocks

when distance < %n

Labels

Suggestion : quand la distance < %n

141 cinq LEGO WeDo Blocks

when tilt = %n

Suggestion : quand inclinaison = %n

Motion Blocks

Looks Blocks

_Sound Blocks

_Pen Blocks

Control Blocs

_Events Blocks

_Sensing Blocks

_Operators Blocks

Data Blocks

_More Blocks