

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/D
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"><head><script>(function (){
function ti_(b){this.t={};this.tick=function(c,d,a){var e=a?a:(new Date).getTime();this.t[c]=
})();
</script><script src="translate_p_data/translate_c.js"></script><script>_infowindowVersion=1;
<!--
.style1 {font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif}
.style2 {font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: small; }
-->
</style><link href="translate_p_data/iw_sprite.css" type="text/css" rel="stylesheet"></head><
<p class="style2"> <span onmouseover="_tipon(this)" onmouseout="_tipoff()"><span class="googl
<h2 class="style1"><a name="Introduction" id="Introduction"></a> <span onmouseover="_tipon(th
is a new programming language that makes it easy to create interactive
stories, games, and animations – and share your creations with others
on the web.</span> Scratch est un nouveau langage de programmation qui
permet de créer des histoires interactives, des jeux et des animations
- et de partager vos créations avec d'autres sur le web.</span> <br><br>
<span onmouseover="_tipon(this)" onmouseout="_tipoff()"><span class="google-src-text" style="
you are just getting started with Scratch, we encourage you to try the
Getting Started Guide first (available from the Support section on the
Scratch website).</span> Si vous venez de commencer avec Scratch,
nous vous invitons à consulter d'abord le document : pour débuter avec Scratch (disponible
à partir de la section Support sur le site Web de Scratch).</span> <span onmouseover="_tipon(
<br>
<span onmouseover="_tipon(this)" onmouseout="_tipoff()"><span class="google-src-text" style="
Scratch website has many other resources to help you learn Scratch:
Video tutorials, Scratch cards, and Frequently Asked Questions (FAQs).</span>
Le site Web de Scratch a beaucoup d'autres ressources pour vous aider à
apprendre Scratch : des tutoriels vidéo, des cartes Scratch, et les
réponses aux questions fréquemment posées (FAQ).</span> <span onmouseover="_tipon(this)" onmo
<span onmouseover="_tipon(this)" onmouseout="_tipoff()"><span class="google-src-text" style="
<p> <span onmouseover="_tipon(this)" onmouseout="_tipoff()"><span class="google-src-text" sty
is developed by the Lifelong Kindergarten Group at the MIT Media Lab,
with financial support from the National Science Foundation, Microsoft,
Intel Foundation, Nokia, and the MIT Media Lab research consortia.</span>
Scratch est développé par le Groupe de recherche Lifelong Kindergarten auprès du laboratoire
Microsoft, la Fondation Intel, Nokia, et le Laboratoire Média du MIT.</span> </p>
<h3 class="style1"> <span onmouseover="_tipon(this)" onmouseout="_tipoff()"><span class="goog
<p> <span onmouseover="_tipon(this)" onmouseout="_tipoff()"><span class="google-src-text" sty
can use any image as a costume: you can draw an image in the Paint
Editor, import an image from your hard disk, or drag in an image from a
website.</span> Vous pouvez utiliser n'importe quelle image comme un
costume, vous pouvez dessiner une image dans l'éditeur de dessin ,
importer une image depuis votre disque dur, ou faites glisser une image
à partir d'un site Web.</span> <br>
<br>
<span onmouseover="_tipon(this)" onmouseout="_tipoff()"><span class="google-src-text" style="
Vous pouvez donner des instructions à un lutin, lui disant de se
déplacer ou de jouer de la musique ou de réagir avec d'autres lutins.</span> <span onmouseove
</p>
<h2 class="style1"><a name="ScratchInterface" id="ScratchInterface"></a> <span onmouseover="_
<h3 class="style1"> <span onmouseover="_tipon(this)" onmouseout="_tipoff()"><span class="goog
<p> <span onmouseover="_tipon(this)" onmouseout="_tipoff()"><span class="google-src-text" sty
<p> <span onmouseover="_tipon(this)" onmouseout="_tipoff()"><span class="google-src-text" sty
<p> <span onmouseover="_tipon(this)" onmouseout="_tipoff()"><span class="google-src-text" sty
Pour découvrir la position définie par le couple x et y sur la scène, déplacez la souris (cur
et à regardez l'affichage des coordonnées x et y juste au-dessous de la scène</span> <img src
</p><p> Pour faire un sprite qui ressemble à une partie de
l'étape de fond, cliquez avec le bouton droit (Mac: Ctrl + clic), le
stade saisir l'écran et sélectionnez la région pour de nouvelles de
sprite.</span> </p><h3 class="style1"> <span onmouseover="_tipon(this)" onmouseout="_tipoff()
```

see and edit a sprite's scripts, costumes, and sounds, click on the sprite's thumbnail in the Sprite List – or double-click on the sprite itself on the Stage.

Pour voir et éditer un sprite de scripts, des costumes et des sons, cliquez sur la vignette du sprite dans le Sprite List – ou de double-cliquer sur le sprite lui-même sur la scène.

Pour montrer, à l'exportation, dupliquer ou supprimer un sprite, cliquez avec le bouton droit (Mac: Ctrl + clic) sur la vignette du sprite dans le Sprite Liste.

show a sprite that is off the Stage or hidden, Shift+click on the sprite's thumbnail in the Sprite List – this will bring the sprite to the middle of the Stage and show it.

Pour afficher un sprite qui est sur le stade ou cachés, Maj + clic sur la vignette du sprite dans le Sprite List – ceci amènera le sprite au milieu de la scène et de montrer.

Tout comme un sprite peut changer son apparence en changeant de costumes, la scène peut changer son apparence en passant horizons.

see and edit the scripts, backgrounds, and sounds associated with the Stage, click on the Stage icon at the left of the Sprite List.

Pour voir et éditer les scripts, des origines et des sons associés à la scène, cliquez sur l'icône de la scène à gauche de la liste de Sprite.

Pour savoir ce que fait un bloc, cliquez avec le bouton droit (Mac: Ctrl + clic) sur celui-ci, puis sélectionnez l'aide de la pop-up menu.

you drag a block around the Scripts Area, a white highlight indicates where you can drop the block and form a valid connection with another block.

Lorsque vous faites glisser un bloc autour de la zone de scripts, une lumière blanche indique l'endroit où vous pouvez faire glisser le bloc et de former une connexion valide à un autre bloc.

Pour copier une pile de blocs d'un sprite à l'autre, faites glisser la pile pour la vignette de l'autre dans le sprite Sprite Liste.

Pour exporter une copie d'écran de la zone de scripts, cliquez avec le bouton droit et sélectionnez Enregistrer l'image de scripts.

Pour ajouter un commentaire à la zone de scripts, cliquez avec le bouton droit (Mac: Ctrl + clic) et choisissez d'ajouter des commentaires.

(Mac: Ctrl+click) on a costume thumbnail to convert the costume into a new sprite, or to export a copy of the costume as a separate file.

Right-click (Mac: Ctrl + clic) sur un costume aperçu de convertir le costume dans un nouveau sprite, ou d'exporter une copie du costume dans un fichier séparé.

can read MP3 files and uncompressed WAV, AIF, and AU files (encoded with 8-bits or 16-bits per sample, but not 24-bits per sample).

Scratch peut lire les fichiers MP3 et non WAV, AIF, AU et de fichiers (encodés en 8-bits ou 16-bits par échantillon, mais pas 24-bits par échantillon).

sprite's direction indicates which direction the sprite will move when it runs a move block (0=up, 90=right, 180=down, -90=left).

Le sprite de la direction indique la direction de sprite qui se déplace quand il lance un mouvement bloc (0 =, 90 = droite, 180 = bas, à gauche = -90).

de changer la langue pour l'interface utilisateur Scratch. N'importe qui peut ajouter ou modifier la langue des traductions de Scratch.

menu you can create a new project, open an existing project, and save projects to the Scratch Projects folder or to other locations.

Dans le menu vous pouvez créer un nouveau projet, ouvrir un projet existant, et mettre des projets à la Scratch projets de dossier ou à d'autres endroits.

Cette fonctionnalité peut être utile pour trouver des bugs dans les programmes, et pour aider les nouveaux programmeurs de comprendre le flux d'un programme.

Stepping Set unique vous permet ajoute des blocs moteur de la catégorie de mouvement. Vous pouvez utiliser les blocs de programme, un moteur relié à votre ordinateur.

vous pouvez accéder à une page d'aide avec des liens vers les documents de référence, des tutoriels, et des questions fréquemment posées.

you click this tool, the Options Area shows the fill style (solid

color, horizontal gradient, vertical gradient, or radial gradient).

Lorsque vous cliquez sur cet outil, la zone des options montre le remplissage de style (couleur, gradient horizontal, vertical gradient, ou dégradé radial).

: Select a rectangular region, then move it to a new location (press delete to remove the selection, Shift+delete or Shift+backspace to crop).

Sélection: Sélectionnez une zone rectangulaire, puis le déplacer vers un nouvel emplacement (presse supprimer pour supprimer la sélection, supprimer ou Shift + Maj + Retour arrière pour la culture).

: Use the tip of the eyedropper to choose the foreground color (click on the Canvas and drag the eyedropper to pick a color from outside the Canvas).

Pipette: Utilisez l'extrémité de la pipette pour choisir la couleur de premier plan (cliquez sur la toile et faites glisser la pipette choisir une couleur à l'extérieur de la toile).

Cliquez sur une des palettes de couleurs pour choisir une nouvelle couleur (Shift + clic pour sélectionner une couleur de fond).

button to select the location within the drawing that will be used as the center of rotation when the Costume is rotated on the Stage.

Cliquez sur le pour sélectionner l'emplacement dans le dessin qui sera utilisé comme centre de rotation lorsque le costume est tournée sur la scène.

) Rapport des valeurs booléennes (vrai ou faux) et l'aménagement intérieur de blocs de fait ou de trous rectangulaires (comme la

can create and manipulate lists in Scratch. Lists can store numbers as well as strings of letters and other characters.

Vous pouvez créer et manipuler des listes de Scratch. Listes peuvent stocker les numéros, ainsi que des chaînes de lettres et autres caractères.

first the list will be empty, with length 0. To add to the list, click the + button on the bottom left of the list monitor.

Au début, la liste est vide, de longueur 0. Pour ajouter à la liste, cliquez sur le bouton + en bas à gauche de la liste moniteur.

You can right-click (Mac: Ctrl+click) on a list monitor to export a list to a plain .txt file. You can also import any saved plain .txt files with values on separate lines.

Note: Vous pouvez faire un clic droit (Mac: Ctrl + clic) sur une liste à suivre l'exportation d'une liste à une plaine. Txt. Vous pouvez aussi importer une plaine sauvegardé les fichiers. Txt avec des valeurs sur des lignes distinctes.

Scratch blocks are organized into eight color-coded categories: Motion, Looks, Sound, Pen, Control, Sensing, Operators, and Variables.

Le Scratch blocs sont organisés en huit catégories de couleur: Motion, Look, Sound, Pen, de contrôle, de détection, les opérateurs, et les variables.

Commence la lecture d'un son, sélectionnez à partir de menu déroulant, et se met immédiatement sur le prochain bloc de même que le son est toujours de jouer.

a message to all sprites, triggering them to do something, and waits until they all finish before continuing with next block.

Envoie un message à tous les sprites, ce qui déclenche quelque chose à faire, et attend jusqu'à ce que ils ont tous fini avant de poursuivre avec la prochaine bloc.

Si la condition est vraie, exécute les blocs à l'intérieur de la partie, si, si non, va les blocs à l'intérieur de l'autre partie.

Rapports résultat de certaines fonctions (abs, sqrt, sin, cos, tan, asin, acos, atan, ln, log, e ^, 10 ^) appliquée à nombre spécifié.

Replaces an item in the list with the specified value. You can choose from the pull-down menu, or use a number to specify which item to replace. Choosing ?last? replaces the last item on the list. Choosing ?any? replaces a random item in the list. The length of the list does not change.

Reports the item at the specified position in the list. You can choose from the pull-down menu, or use a number to specify which item to report. Choosing ?any? reports a random item in the list.

Note: Scratch comes with a large media library and a collection of Sample projects. If you have very limited disk space, you can delete the Media and Projects folders from the Scratch folder.

Memory: Most computers have Sound: To take advantage of sound output and input, you need speakers (or headphones) and a microphone. Many laptops have speakers and microphones built in

NETWORK INSTALLATION AND CUSTOMIZATION