Coder des événements simultanés avec Scratch Jr



Étape 2 : Clique sur le livre pour avoir accès aux manuels afin de comprendre comment utiliser l'application.



Marie-Claude Roch pour Le Centre franco, capture d'écran du programme Scratch Jr



Marie-Claude Roch pour Le Centre franco, capture d'écran du programme Scratch Jr

SCR	ATCH Sp			🔅 🛹	
	BLOCS DE DÉMARRAGE				
	Démarrer avec le Drapeau vert		Démarrer lorsqu'on touche le personnage		
	-	Démarre le script lorsqu'on touche le Drapeau vert.	6	Démarre le script lorsqu'on touche le personnage.	
	Démarrer lorsque je suis touché		Démarrer lorsque je reçois	Démarrer lorsque je reçois un message	
	<u> </u>	Démarre le script lorsque le personnage est touché par un autre personnage.		Démarre le script à chaque fois qu'on reçoit un message de la couleur spécifiée.	
	Envoyer un message				
		Envoie un message de la couleur spécifiée.			
i	À propos de ScratchJr	Manuel de l'interface	Manuel de l'éditeur gr	aphique 👔 Manuel des blocs	

@ Marie-Claude Roch pour Le Centre franco, capture d'écran du programme Scratch Jr

Étape 3 : Clique sur le point d'interrogation pour explorer les projets déjà créés. Clique sur le triangle pour écouter la présentation rapide de Scratch Jr. Clique sur le x lorsque tu as terminé de visionner la vidéo.



@ Marie-Claude Roch pour Le Centre franco, capture d'écran du programme Scratch Jr

Étape 4 : Clique sur le projet Fonds marins.

- Clique sur le drapeau vert pour démarrer la séquence de codes.
- Que se passe-t-il?
- Clique sur chaque personnage un à la suite de l'autre pour observer le code.
- Que remarques-tu?
- Clique sur la maison pour revenir au menu des projets.



@ Marie-Claude Roch pour Le Centre franco, capture d'écran du programme Scratch Jr



@ Marie-Claude Roch pour Le Centre franco, capture d'écran du programme Scratch Jr



@ Marie-Claude Roch pour Le Centre franco, capture d'écran du programme Scratch Jr



@ Marie-Claude Roch pour Le Centre franco, capture d'écran du programme Scratch Jr

Étape 5 : Clique sur les projets **Course des animaux** et **Touché!** afin d'observer de nouveau les codes de chaque personnage.





@ Marie-Claude Roch pour Le Centre franco, capture d'écran du programme Scratch Jr



[@] Marie-Claude Roch pour Le Centre franco, capture d'écran du programme Scratch Jr

Étape 5 : Amuse-toi à créer ton propre projet comprenant au moins deux personnages qui font une action différente en même temps.