



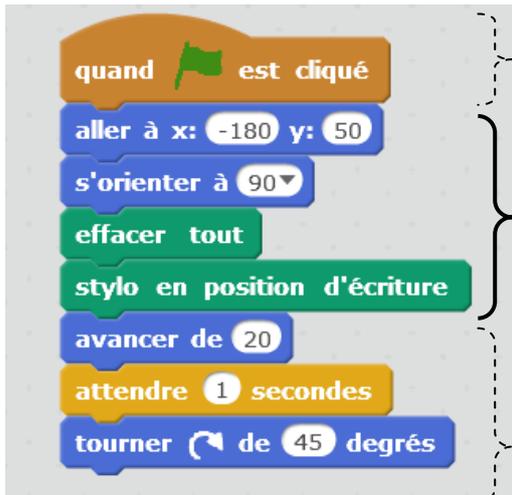
# Programmation sous Scratch

Niveau : ★ - Durée : 15 min.

Aujourd'hui...

## Exercice 2 : Créer un déplacement du lutin sous Scratch

1. Saisir le programme suivant. Le tester.

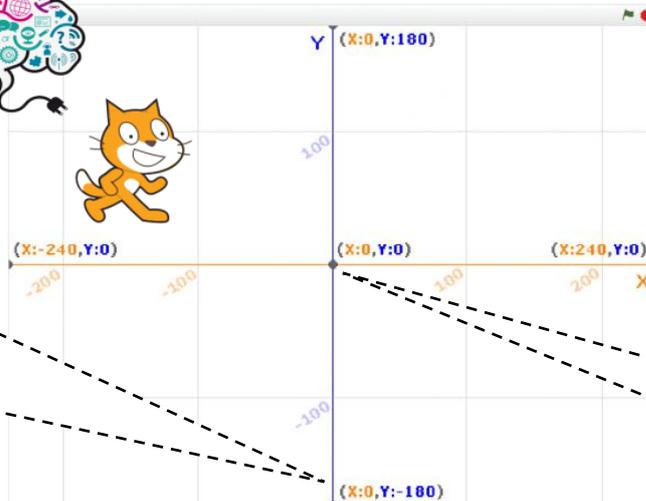


DÉBUT du programme

### INITIALISATION

- a. permet de positionner le lutin à gauche,
- b. oriente le lutin vers la droite (90°),
- c. efface l'écran.

### PROGRAMME PRINCIPAL



Axe vertical aussi appelé axe des ordonnées.

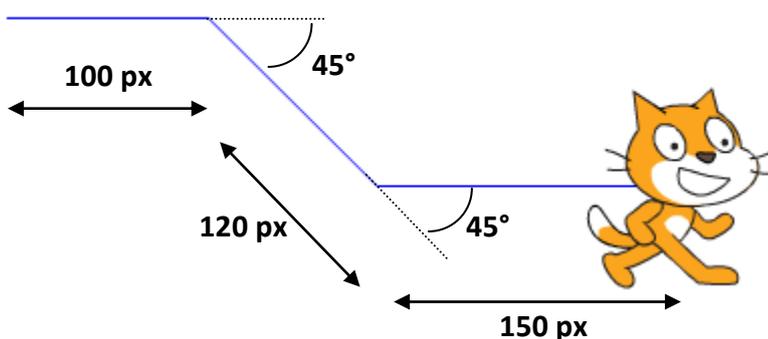
De  $y = -180$  px à  $y = 180$  px

Axe horizontal aussi appelé axe des abscisses.

De  $x = -240$  px à  $x = 240$  px

Origine du repère :  
Coordonnées (0,0) soit  $x=0$  et  $y=0$

2. Modifier le programme principal précédent afin d'obtenir le déplacement suivant :



Le **pixel** (souvent abrégé **px**) est l'unité de base permettant de mesurer la définition d'une image numérique.

