

Les bases

Déplacements

[Avancer/reculer le personnage avec les événements](#)

[Avancer/reculer le personnage avec une boucle](#)

[Déplacer haut/bas droite/gauche un personnage avec les événements](#)

[Déplacer haut/bas droite/gauche un personnage avec une boucle](#)

[Déplacement vaisseau spatial réaliste](#)

[Déplacement vaisseau encore plus réaliste \(rotation\)](#)

Gérer les obstacles

[Gestion simple des obstacles \(reculer\)](#)

[Jeu de plateforme](#)

Début du jeu

[Le compte à rebours](#)

Faire sauter le personnage

[Faire sauter un personnage version simple](#)

[Faire un personnage qui saute en l'air sans avancer.](#)

[Faire un personnage qui saute en l'air sans avancer sans double saut](#)

[Faire sauter un personnage qui se déplace](#)

[Faire sauter un personnage qui se déplace de façon réaliste](#)

Tirer des projectiles

[Un vaisseau qui tire \(partie 1\)](#)

Un vaisseau qui tire (partie 2)

[Tirer au canon \(version simple\)](#)

Communiquer entre lutins/sprites

[Un sprite demande à d'autres sprites de changer de costume](#)

Rebonds

[Version simple](#)

[Version complexe avec gestion des angles](#)

[Rebond avec effets](#)

Effets et couleurs

Effet fantôme

Effet couleur

Ajouter une image animée (GIF)

Animations

Déplacer un lutin au bon endroit

Déplacer un lutin en changeant de costume

Faire clignoter un lutin

Faire clignoter un lutin en utilisant l'effet fantôme

Dessiner un trait à l'écran

[Créer un dessin animé](#)

Utilisation de formules

Vitesses

Fabriquer un questionnaire

Glisser un réponse à la souris

Clones

Différencier les clones : <https://scratch.mit.edu/discuss/topic/336078/>

Manipuler une chaine de caractère

[Exemple de base](#)

Faire défiler un paysage

[Méthode simple](#)

From:

<https://www.physix.fr/dokuwiki/> - **Physix.fr**

Permanent link:

https://www.physix.fr/dokuwiki/doku.php?id=scratch:les_bases

Last update: **2020/07/24 03:31**

