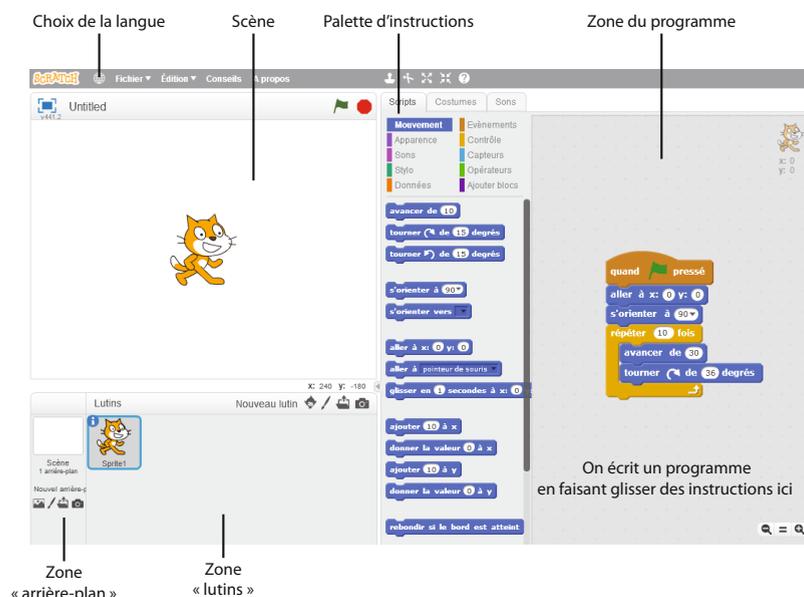


FICHE 1 L'interface de Scratch

L'interface de *Scratch* comprend plusieurs grandes zones :

- Une « scène » : c'est là que se déroule le « jeu »
- Une **zone « lutins »** : les lutins sont les personnages ou les objets qui seront manipulés dans le programme (ils peuvent se déplacer, changer de forme, parler, interagir avec les autres lutins...).
- Une **zone « arrière-plan »** : l'arrière-plan est fixe, contrairement aux lutins qui peuvent bouger.
- Un onglet « **scripts** » qui permet d'accéder à :
 - Une **palette d'instructions** : c'est ici que l'on va trouver les instructions (ou « blocs ») que l'on va pouvoir utiliser dans notre programme.
 - Une zone « **programme** » : c'est ici que l'on va écrire le programme.
- Un onglet « **costumes** », à droite de l'onglet « scripts », qui permet de définir l'apparence du lutin.



La position du lutin est repérée par 2 coordonnées : l'abscisse (notée x) et l'ordonnée (notée y).

