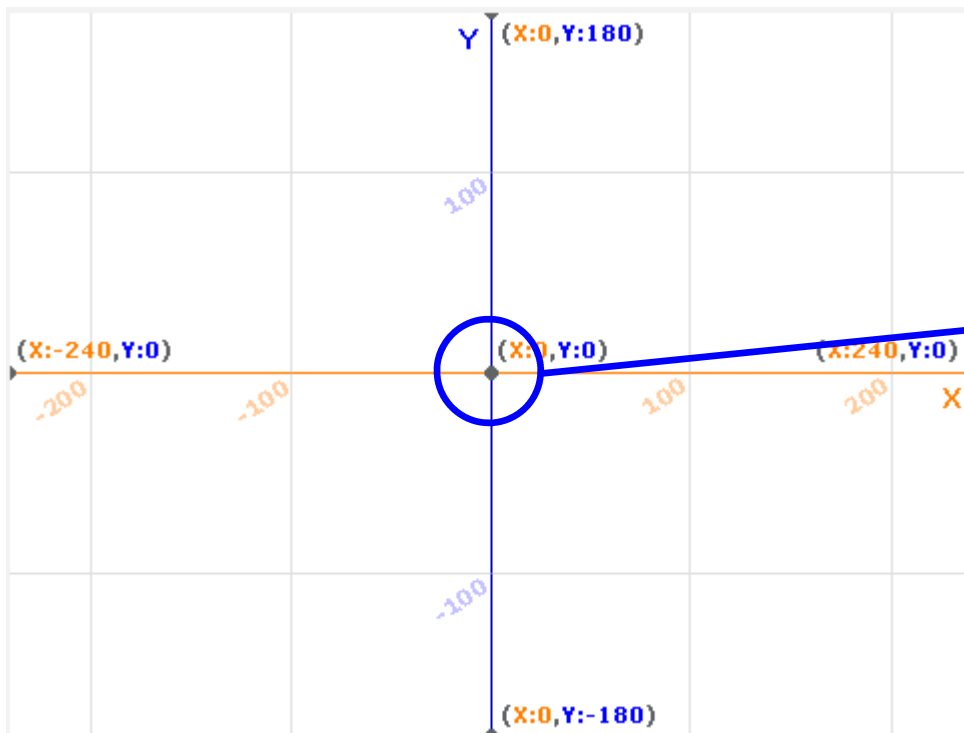




Comment animer notre personnage ?

Fiche ressources

Déplacer un lutin selon des coordonnées :



Dans scratch, il est possible de définir précisément l'emplacement d'un lutin sur une scène. Pour cela il faut utiliser le bloc :

aller à x: 0 y: 0

Le centre de la scène correspond aux coordonnées x:0 ; y:0

Redresser son lutin après un demi-tour :



Modifier l'arrière plan :

