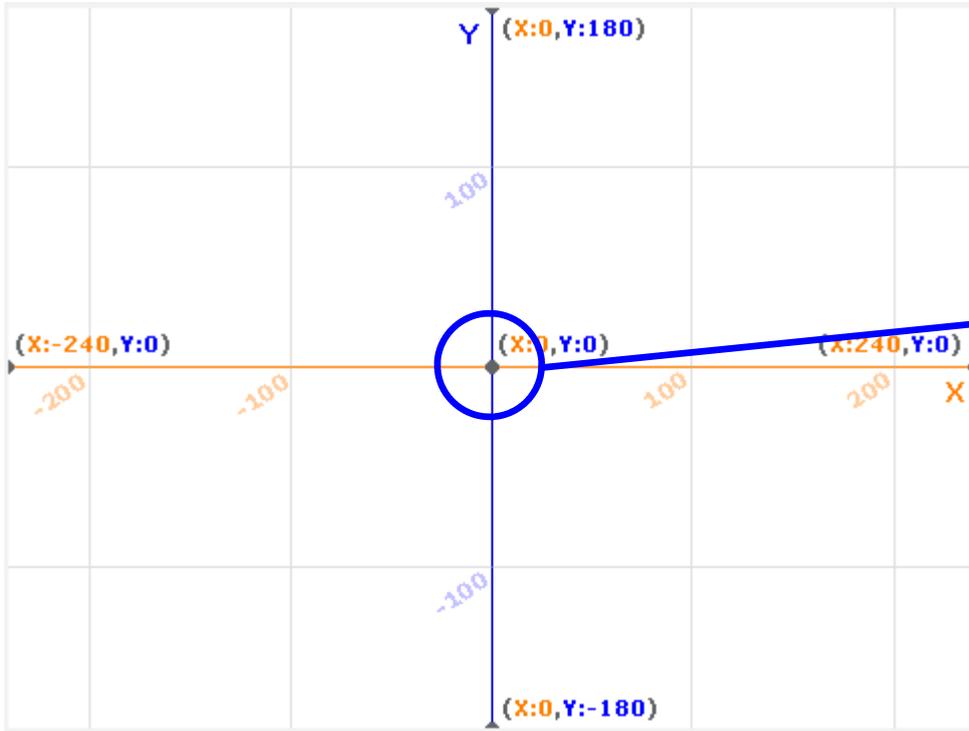




# Comment animer notre personnage ?

## 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 :



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

### Redresser son lutin après un demi-tour :



### Modifier l'arrière plan :

