

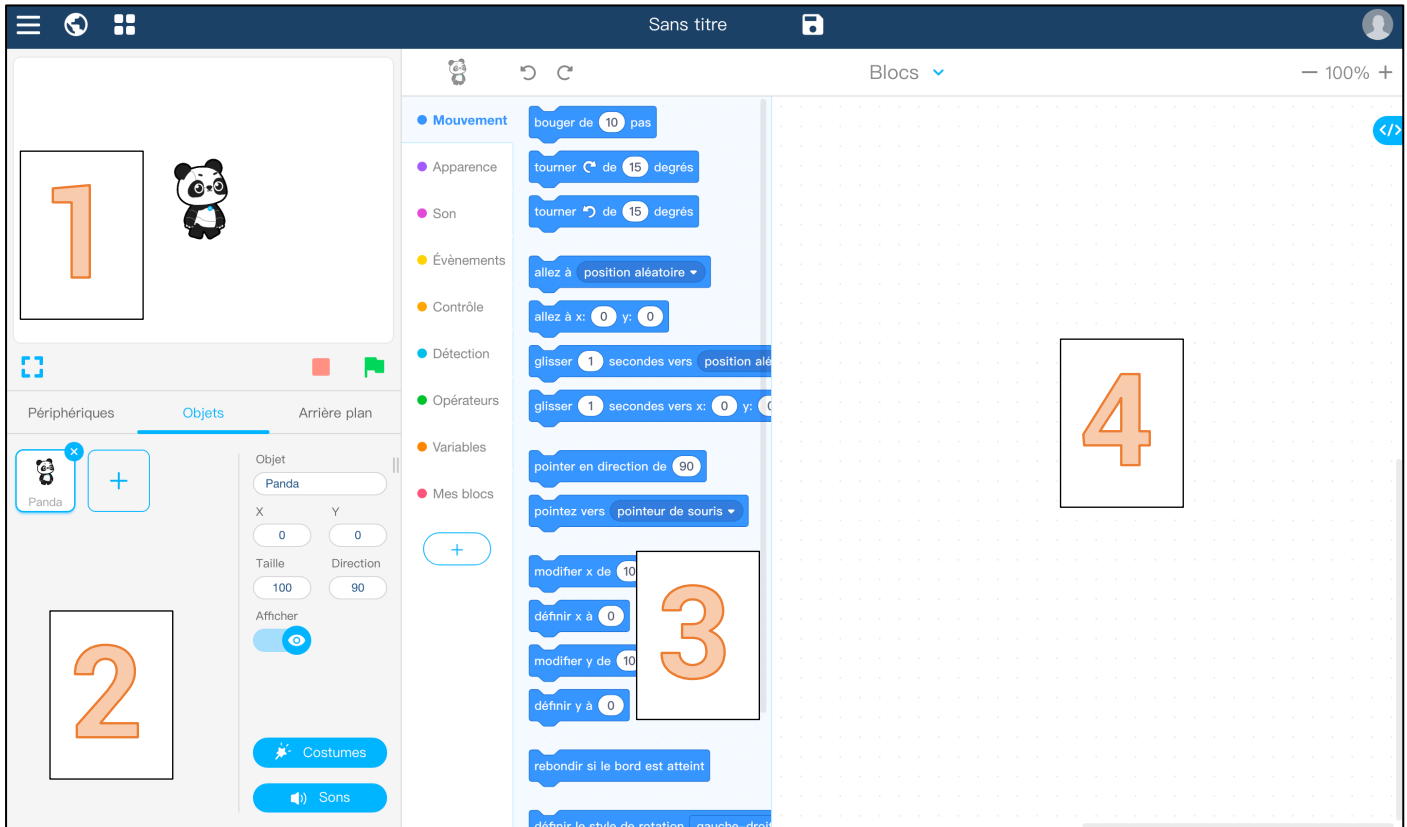


ADOPT A FLOAT

Découverte de mBlock

Programmation

Découverte de l'interface



- | | |
|---|--|
| 1 – Scène (comme un écran d'ordinateur) | 2 – Zone de modification des Lutins (sprite) |
| 2 – Bibliothèque d'instructions | 3 – Zone d'écriture du programme |

TRAVAIL A FAIRE

Nous allons découvrir les fonctions graphiques de mBlock en réalisant une animation pour notre projet ADOPT A FLOAT

Cette animation doit montrer, sur un fond de mer, le flotteur qui coule progressivement jusqu'à 1000 m de profondeur. Puis il avancera vers la droite et un compteur de jour mesurera le temps de 0 Jours à 9 jours. Le flotteur remontera à la surface, allumé en vert car il fait fonctionner ses capteurs... Arrivé à la surface il transmet ses données vers le satellites...

COMMENCONS PAR LE COMMENCEMENT...

Qu'est ce qu'un lutin

Un lutin définit un élément graphique que nous allons pouvoir contrôler sur notre scène. C'est le plus souvent un personnage mais l'on peut dessiner ce que l'on souhaite. Il a la particularité de pouvoir comprendre plusieurs versions différentes de lui-même... On parle alors de costumes.

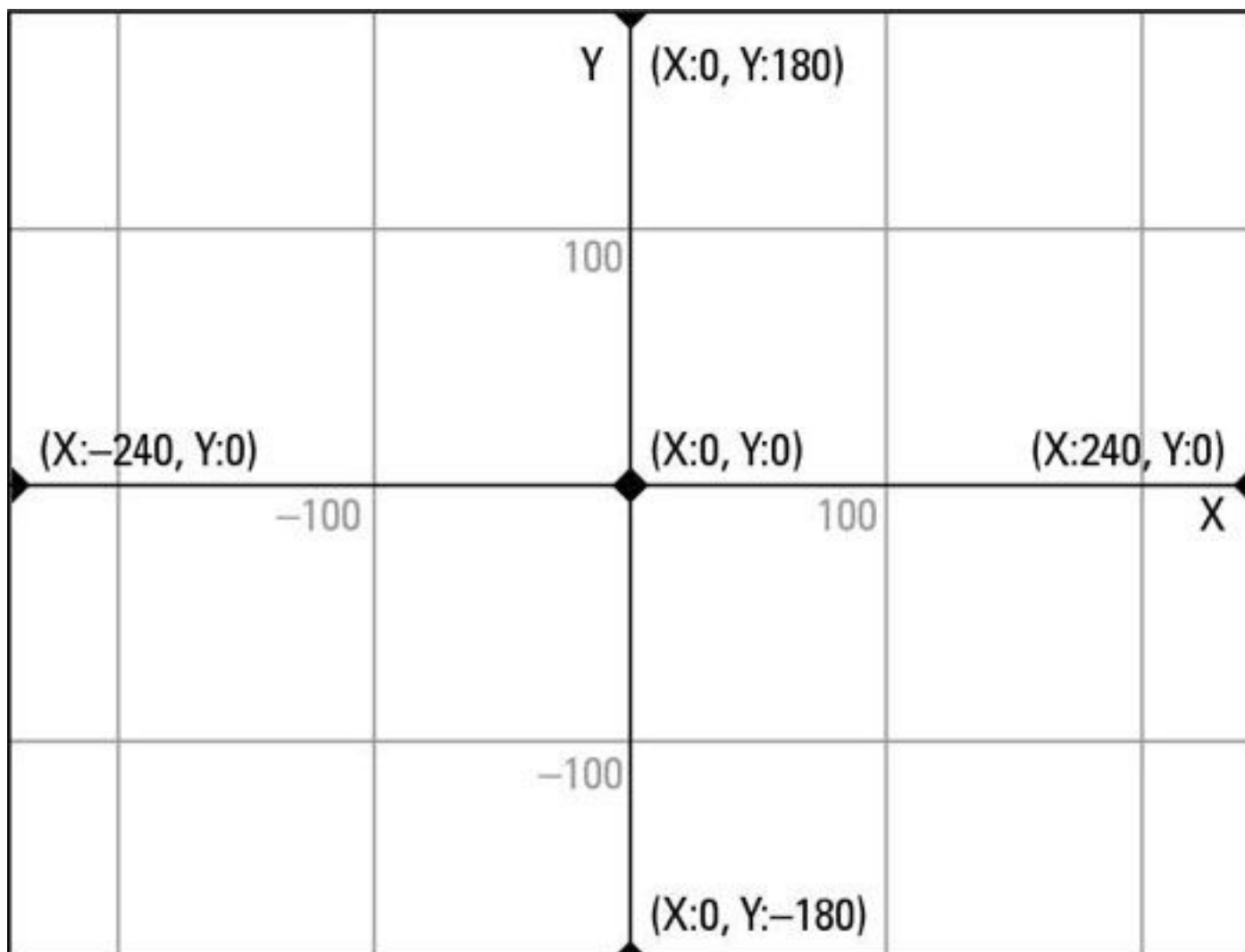
Au départ le lutin de mBlock est un petit panda.

QU'EST-CE QUE L'ARRIERE-PLAN ?

L'arrière-plan définit le décor de fond de la scène. Au départ il n'y a rien (fond blanc). On peut y mettre une image de son choix.

QU'EST CE QUE LA SCENE ?

La scène est la zone où les lutins vont pouvoir se déplacer. La scène est une sorte d'écran d'ordinateur virtuel où tous nos éléments graphiques vont apparaître. Chaque Lutin se « pose » dessus en précisant des coordonnées X et Y (abscisse et ordonnées).



COMMENT DEPLACER UN LUTIN ?

On peut modifier un lutin, le positionner sur la scène avec précision, le faire se déplacer en utilisant les fonctions des bibliothèques « Mouvements » et « apparence »

