



COMMANDES SCRATCH



FICHE RESSOURCE

Les commandes suivantes vont vous permettre de créer et tester votre programme :

	Pour démarrer la simulation et réinitialiser la position des objets en cliquant sur le drapeau vert. Pour arrêter la simulation cliquer sur le disque rouge.
	Pour exécuter une commande en cliquant une fois dessus.
	Pour lier une séquence de commande au démarrage du programme. Dans ce cas le programme commence par allumer le feu rouge.
	Cette commande correspond à une action dans un organigramme :
	Cette commande correspond à un test dans un organigramme :
	Une séquence d'instructions s'exécute de haut en bas, elle correspond à plusieurs instructions groupées.
	Si vous effacez une commande par mégarde, vous pouvez retrouver l'ensemble des commandes en cliquant sur « Ajouter blocs ».