

Modifier l'apparence d'un lutin

- Ouvrir le fichier "Apparence.sb2"
- Regardez les scripts et essayez de les comprendre:

```

quand g est cliqué
ajouter 10 à la taille
    
```

Ce script signifie que lorsque l'utilisateur appuie sur la touche "g", alors on ajoute 10% de la taille initiale à la taille du lutin.

```

quand cliqué
mettre à 100 % de la taille initiale
    
```

Ce script signifie qu'au lancement du programme, la taille du lutin revient à 100% de ce qu'elle était au départ.


Exercice 1:

- Utilisez certains des blocs ci-contre pour que:
- Quand "c" est cliqué, le lutin se cache.
 - Quand "m" est cliqué, le lutin se montre.
 - Quand "b" est cliqué, le lutin dit "bonjour!" pendant 2 s.
 - Quand "t" est cliqué, l'effet "couleur" se met à 25.
 - Quand "p" est cliqué, on retire au lutin 10% de sa taille initiale.

```

montrer
mettre l'effet couleur à 0
cacher
annuler les effets graphiques
dire Hello! pendant 2 secondes
penser à Hmm... pendant 2 secondes
    
```

« Mais comment faire pour retirer une quantité avec Scratch ? »



Dans Scratch, le bloc «Retirer» n'existe pas. Il faut donc ruser !
 Il faut utiliser **la valeur opposée**.
 Par exemple, si je veux retirer 10 à un effet, **je vais lui ajouter -10 !**

Exercice 2:

Il est possible d'empiler plusieurs blocs d'instructions afin de créer **une séquence**. Par exemple, rajoutez le bloc «annuler les effets graphiques» au script se déclenchant au lancement du programme.

```


quand cliqué
mettre à 100 % de la taille initiale
annuler les effets graphiques
    
```

Dans cette séquence, le lutin reprend d'abord sa taille initiale, **puis** il reprend son aspect initial. Ces deux instructions s'enchainent si rapidement qu'elles semblent simultanées, mais ce n'est pas le cas...

Modifiez les scripts précédents pour que le lutin adopte ces comportements:

- Quand "c" est cliqué, le lutin pense "Je vais me cacher" pendant 2 secondes, puis il se cache.
- Quand "m" est cliqué, le lutin se montre, puis dit pendant 2 secondes "Coucou !".
- Quand "t" est cliqué, le lutin dit pendant 1 seconde "Je suis malade...", puis l'effet "couleur" se met à 50, puis l'effet "oeil de poisson" se met à 70.
- Quand "g" est cliqué, on ajoute au lutin 10% de sa taille initiale, et cela 8 fois de suite.

« Mais pourquoi le lutin ne grandit pas progressivement ? »



En fait, quand vous cliquez sur "g", il grandit bien de manière progressive, mais de façon trop rapide pour être perceptible. Pour que l'agrandissement soit visible, il faut **temporiser la séquence**, c'est à dire faire une pause entre chaque instruction si nécessaire. Vous allez donc insérer des blocs «Attendre 0,1 secondes» entre chaque agrandissement.

```

ajouter 10 à la taille
attendre 0.1 secondes
ajouter 10 à la taille
    
```