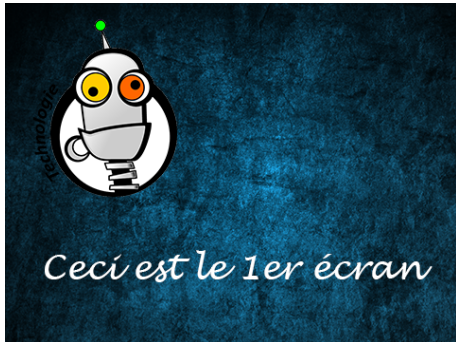


CRÉER UN BOUTON ET PASSER D'UN ÉCRAN À UN AUTRE

SCRATCH

1. La première chose à faire est de dessiner les 2 écrans :
L'écran principal puis celui sur lequel l'utilisateur ira quand il appuiera sur le bouton.
Rappel : La taille d'un écran dans Scratch est de 480 x 360 pixels :

480 pixels



360 pixels

480 pixels



360 pixels

Sur le 2ème écran, nous souhaitons afficher un lutin 'bonhomme', mais nous ne souhaitons pas que ce lutin soit visible sur le 1er écran :



Le lutin 'bonhomme' est invisible



Le lutin 'bonhomme' est visible

2. Il faut ensuite dessiner le bouton :
- soit directement dans Scratch avec l'outil 'dessin'
 - soit en utilisant un logiciel de dessin (Photofiltre par exemple)
 - soit en utilisant un générateur de boutons en ligne sur internet :
Tapez 'générateur de boutons' dans Google et choisissez celui qui vous convient.
Exportez l'image créée en format **PNG**

Insérez votre bouton dans Scratch, comme étant un lutin. Nous souhaitons que le bouton soit visible sur le 1er écran et qu'il soit invisible sur le second.



Le lutin 'bouton' est visible



Le lutin 'bouton' est invisible

3. Dans Scratch, nous allons donc retrouver :
- La scène avec les 2 arrière-plans (ecran_1 et ekran_2)
 - Le lutin 'bouton'
 - Le lutin 'bonhomme'

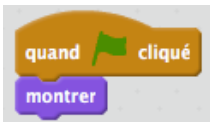


4. Il faut maintenant créer les scripts permettant de définir quelle sera la visibilité de tous les éléments quand le drapeau vert sera cliqué :

- Pour la scène :



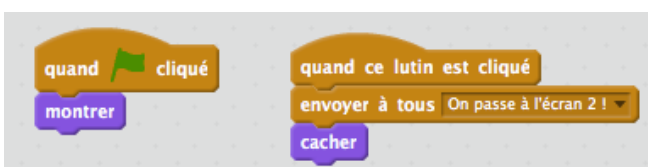
- Pour le lutin 'bouton' :



- Pour le lutin 'bonhomme' :



5. Ensuite, il suffit de créer un petit script pour le lutin 'bouton'. Ce script va devoir envoyer un message à tout le monde pour indiquer que l'on va passer à l'écran n°2, puis cacher le bouton :



6. Enfin, il suffit de faire un petit script pour la scène et le lutin 'bonhomme' pour leur dire ce qu'ils devront faire quand ils recevront le message 'on passe à l'écran 2 !' :

- Pour la scène :



- Pour le lutin 'bonhomme' :



Si vous avez plusieurs écrans à enchaîner, procédez de la même façon !

D'une manière générale, les messages sont très pratiques pour créer une interaction entre différents lutins (changer de costume, afficher ou cacher un lutin) ou pour définir quel arrière plan vous allez utiliser en fonction de différents événements (jeu gagné ou perdu, écran d'instructions du jeu, etc...)

Utilisez les messages sans modération !