



# Projets

## Je t'ai fait un livre

Créer un livre avec plusieurs pages pour raconter une histoire ou partager des informations



### Étape 1 Ce que tu vas faire

---

Crée un  livre dans Scratch basé sur ta propre idée  .

Tu vas :

- Créer un livre numérique pour quelqu'un en particulier
- Choisir les compétences à utiliser pour créer ton livre
- Partager l'adresse web de ton livre

Ton livre devra répondre à **la fiche de projet**.

La **fiche de projet** décrit ce qu'un projet doit faire. C'est un peu comme une mission à accomplir.

#### FICHE DE PROJET : Créer un livre numérique

---

Tu devras décider quel type de livre tu souhaites créer et à qui il s'adresse.

Ton livre devrait :

-  Contenir plusieurs pages, avec un moyen de passer à la page suivante
-  Contenir au moins un sprite
-  Raconter ou faire quelque chose de différent sur chaque page

Ton livre pourrait :

-  Contenir des paroles ou des effets sonores
-  Contenir du texte ou des dessins qui ont été créés dans l'éditeur de peinture
-  Contenir des fonctionnalités interactives sur chaque page

## Trouve l'inspiration

Pour avoir des idées pour ton  livre, **Voir à l'intérieur** exemples de projets dans le studio Scratch "Je t'ai fait un livre – Exemples" : <https://scratch.mit.edu/studios/29082370>



## Étape 2 Ton idée

Décide du thème de ton livre et qui sera le public.

Un **livre numérique**   (ou e-book) est un livre créé et lu sur un ordinateur, une tablette, un téléphone ou un autre appareil électronique.  As-tu déjà lu des livres sur un appareil numérique ?

### Pourquoi fais-tu le livre ?

Réfléchis au but de ton livre. 

Ça pourrait être :

-  Pour divertir un jeune enfant
-  Pour partager un message important, comme encourager le recyclage des déchets et des emballages
-  Pour apprendre à quelqu'un à faire quelque chose, comme préparer ton plat préféré
-  Pour raconter ou remixer une histoire
-  Pour partager quelque chose sur toi-même
-  Pour s'exprimer et être créatif
- Ou autre chose !

### Pour qui s'adresse-t-il ?

Réfléchis à qui tu vas créer ton livre (ton **public**). 

Ça pourrait être :

-  Pour un ami
-  Pour un membre de la famille
-  Pour une classe scolaire
-  Pour les personnes qui partagent un hobby
-  Pour les fans d'un musicien
- Pour quelqu'un d'autre ou juste pour toi-même.

## Étape 3 Planifier ton livre

---

Utilise cette étape pour planifier ton livre. Tu peux planifier en réfléchissant, en ajoutant des arrière-plans et des sprites dans Scratch, ou en dessinant ou écrivant – ou comme tu le souhaites !



Maintenant, il est temps de commencer à penser aux pages (arrière-plans) et aux personnages et objets (sprites) de ton livre.

Ouvre le **projet de démarrage « Je t'ai fait un livre »** (<https://scratch.mit.edu/projects/582223042/editor>). Scratch s'ouvrira dans un autre onglet du navigateur. 

 Tu n'as pas beaucoup de temps ? Tu peux commencer à partir de l'un des **exemples** (<https://scratch.mit.edu/studios/29082370>).

### Travailler hors ligne

Pour plus d'informations sur la configuration de Scratch pour une utilisation hors connexion, consulte **notre guide « Premiers pas avec Scratch »** (<https://projects.raspberrypi.org/fr-FR/projects/getting-started-scratch>).

Utilise ton nouveau projet Scratch pour planifier ton livre. Tu n'as pas à planifier toutes les pages que tu peux ajouter plus tard.



Tu peux également utiliser  un crayon et **cette feuille de planification** (<https://projects-static.raspberrypi.org/projects/i-made-you-a-book/246adb1ad35e9473d99bd594f856850f6aa6563d/fr-FR/resources/i-made-a-book-worksheet.pdf>) ou une feuille de papier pour esquisser tes idées.

Pense aux arrière-plans et aux sprites :

-  Quels décors ou couleurs d'arrière-plan utiliseras-tu dans ton livre ?
-  Comment les utilisateurs interagiront-ils avec ton livre pour passer à la page suivante ?
-  Quels personnages et objets auras-tu dans ton livre ?
-  Comment les sprites seront-ils animés et interagiront-ils sur chaque page ?

## Étape 4 Construire et tester END

---

Maintenant, il est temps de construire ton livre. Commence petit et ajoute plus à ton projet si tu as le temps.

---

**Astuce :** N'oublie pas de tester ton projet à chaque fois que tu ajoutes quelque chose. Il est beaucoup plus facile de trouver et de corriger les bogues avant d'apporter d'autres modifications.

## Pour chaque page

Ajoute l'arrière-plan et les nouveaux sprites dont tu as besoin pour cette page. 



Tu devras ajouter du code pour définir les positions et la visibilité des sprites sur la première page de titre et sur chaque page suivante.

quand  est cliqué

quand l'arrière-plan bascule sur page ▼



### Afficher et masquer les sprites sur différents arrière-plans

Lorsque tu crées un livre, une animation, une présentation ou un jeu avec des niveaux, certains sprites ne doivent apparaître que sur certains arrière-plans.

**Afficher et masquer les sprites sur différents arrière-plans : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/499876704/editor>)**

Clique sur la scène ou appuie sur la touche **Espace** pour passer à l'arrière-plan suivant.

Utilise les blocs **montrer** et **cacher** avec le bloc **quand l'arrière-plan bascule sur** pour que les sprites ne s'affichent que sur les arrière-plans où ils appartiennent.

Le sprite **Beachball**:

quand l'arrière-plan bascule sur Beach Rio ▼

montrer

quand l'arrière-plan bascule sur Soccer 2 ▼

cacher

Définis l'arrière-plan quand le drapeau vert est cliqué pour t'assurer que les sprites s'affichent ou se masquent correctement sur le premier arrière-plan :



**Astuce :** Tu peux également faire en sorte que les sprites montrent et masquent lorsque le drapeau vert est cliqué.

### Positionner les sprites avec des couches

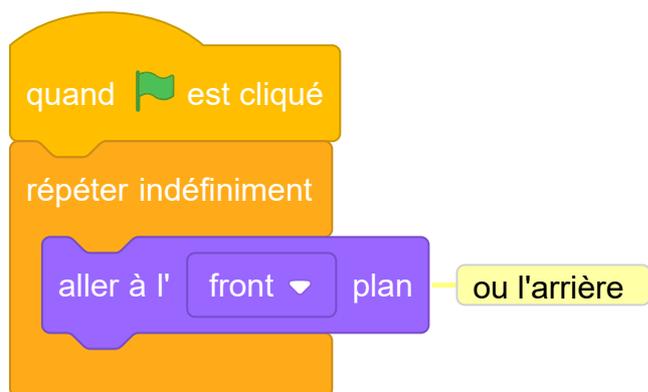
Il existe deux façons de positionner tes sprites en calques.

Tu peux faire glisser un sprite sur la scène pour le déplacer vers la couche avant :



Alternativement, tu peux utiliser un aller à l'avant plan ou aller à l'arrière plan pour positionner un sprite.

Si tu veux qu'un sprite reste toujours à l'avant ou à l'arrière, utilise une boucle répéter indéfiniment pour que le sprite revienne au bon plan si tu le déplaces accidentellement :



## Pour chaque sprite 🐱 🌍 🎈

Tu devras ajouter du code à chaque personnage et sprite d'objet de ton livre. Détermine s'ils feront quelque chose au démarrage du projet, lorsque l'arrière-plan bascule vers une page particulière ou lorsque le sprite est cliqué.



quand  est cliqué

quand ce sprite est cliqué

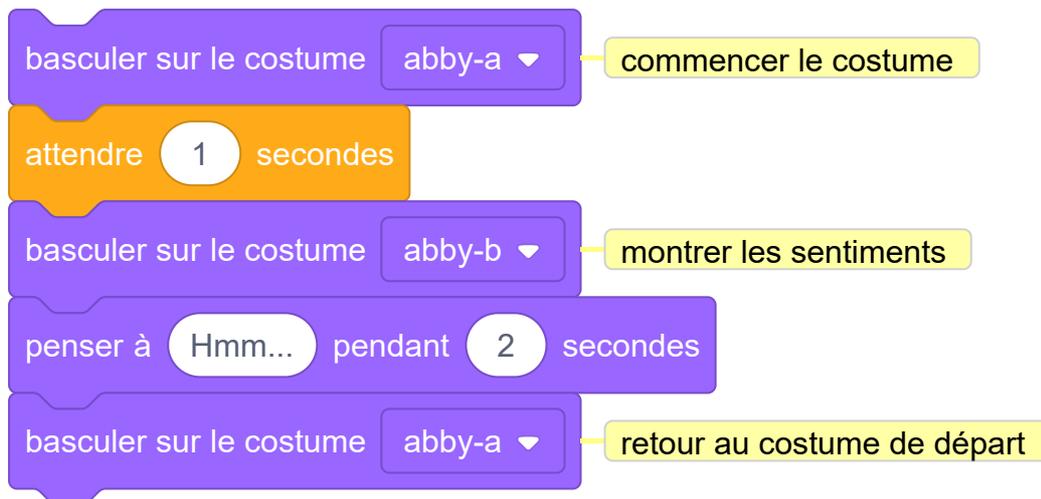
quand l'arrière-plan bascule sur



### Montrer l'humeur d'un sprite avec des costumes

Abby pense "Hmm" : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/498767227/editor>)

Tu peux **basculer sur le costume** avant et après un bloc **dire**, **penser à**, **jouer le son**, ou **attendre** pour que ton personnage montre ses sentiments.



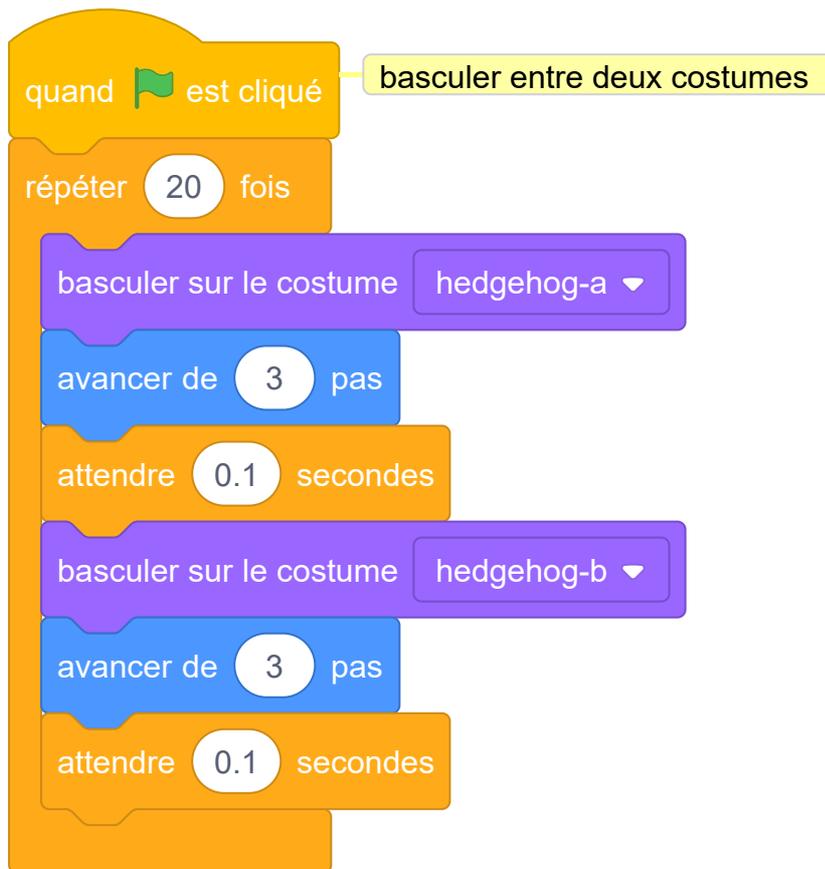
**Astuce :** assure-toi d'utiliser un bloc qui a une valeur temporelle, pas un **jouer le son** ou **dire** ou **penser**, sinon tu ne verras pas le changement de costume.



### Animer le mouvement des sprites avec des costumes

Hérisson marchant : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/523659509/editor>)

Tu peux utiliser **basculer sur le costume** et les blocs **mouvement** dans une boucle **répéter** pour animer un personnage en mouvement. Change le temps dans le bloc **attendre** pour changer la vitesse.



**Astuce :** si tu veux utiliser tous les costumes d'un sprite, tu peux simplement utiliser le bloc **costume suivant** dans une boucle.

**Astuce :** Augmente le nombre de pas dans chaque bloc **avancer de** pour aller plus vite. Change le nombre dans la boucle **répéter** pour ajuster la distance.

**Astuce :** Pour faire **avancer** le sprite, tu peux utiliser des nombres négatifs, par exemple, **avancer de -3 pas**. Ou, tu peux utiliser un bloc **s'orienter à -90** pour changer la direction du sprite avant que le sprite ne bouge (-90 points vers la gauche).

### Utiliser des effets graphiques

**Effets coq :** Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/435730522/editor>)

Les blocs **mettre l'effet couleur** et **ajouter à l'effet couleur** ont tous les deux des menus déroulants dans lesquels tu peux choisir parmi une gamme d'effets graphiques différents qui peuvent être utilisés pour changer l'apparence de ton sprite :

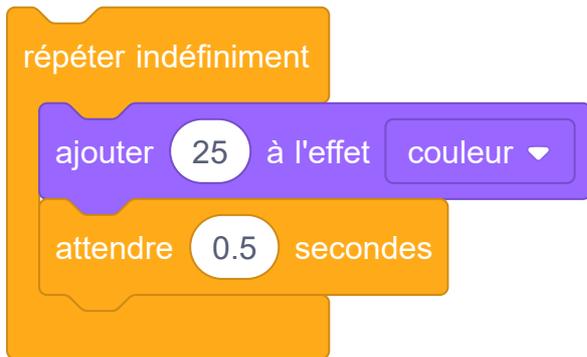
- **couleur** : de 0 à 199 (les nombres plus grands seront enveloppés, donc 200 équivaut à 0)
- **fish-eye** : 0 signifie qu'il n'y a pas d'effet, des nombres plus grands provoquent un effet « fish-eye » plus grand, et des nombres négatifs provoquent un effet « fish-eye » inverse
- **tourbillon** : 0 signifie aucun effet, les grands nombres font un grand tourbillon vers la gauche et les grands nombres négatifs font un grand tourbillon vers la droite
- **pixeliser** : 0 signifie aucun effet, et des nombres plus grands créent plus de pixels
- **mosaïque** : 0 signifie aucun effet, et des nombres plus grands ou négatifs créent plus de copies

- **luminosité** : 0 signifie aucun effet, les nombres jusqu'à 100 éclaircissent le sprite et les nombres négatifs jusqu'à -100 l'assombrissent
- **fantôme** : 0 signifie aucun effet, et des nombres jusqu'à 100 rendent le sprite plus transparent

Essaie de **définir** les différentes valeurs d'effet pour voir ce que chacun fait. Découvre comment les différents effets modifient l'apparence de ton sprite.



**Astuce** : Un **effet couleur** à 225 équivaut à un **effet couleur** à 25, tu peux donc continuer à changer la couleur. Pour les autres effets graphiques, aucune autre modification ne sera apportée une fois que tu as atteint le nombre maximum ou minimum de l'effet.

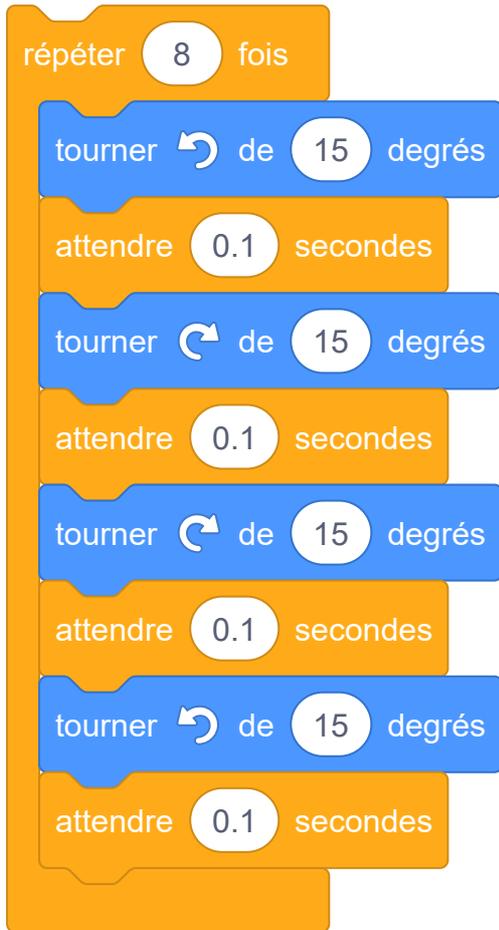


Utilise **annuler les effets graphiques** pour recommencer. Cliquer sur le drapeau vert annule également tous les effets graphiques.

Le **mettre l'effet couleur** et **ajouter à l'effet couleur** ont tous deux des menus déroulants dans lesquels tu peux choisir parmi une gamme d'effets graphiques différents qui peuvent être utilisés pour changer l'apparence de ton sprite :



**Astuce** : Tu peux également **mettre** et **ajouter** les effets graphiques pour la **Scène**.

 **Agiter un sprite**

## Tourner la page

Tu auras besoin d'un moyen pour ton lecteur de passer à la page suivante de ton livre. 

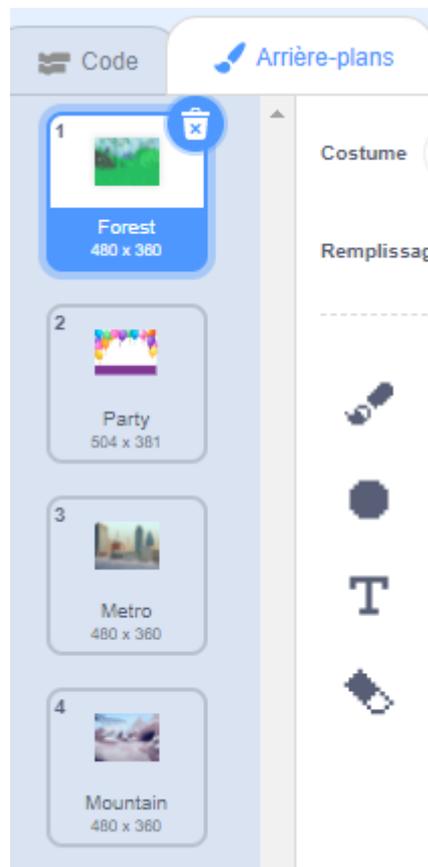
quand ce sprite est cliqué

### Utiliser des arrière-plans pour créer des pages ou des niveaux

Tu peux utiliser des arrière-plans dans un projet Scratch pour créer différentes pages ou niveaux.

**Tutoriel sur la modification d'arrière-plan** : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/563147437/editor>)

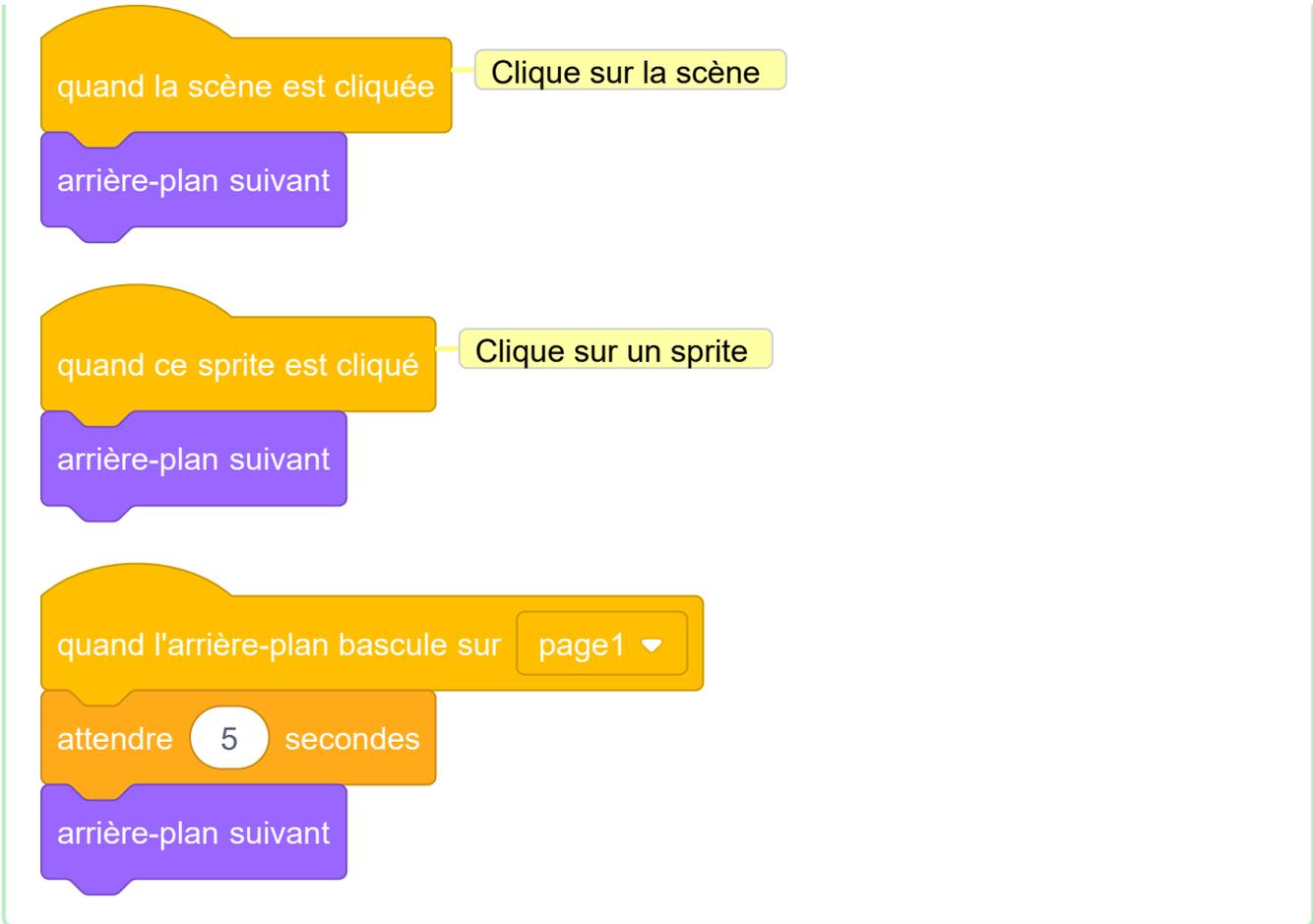
Clique sur le volet Scène, puis sur l' **arrière-plan** pour afficher les arrière-plans de ton projet. Tu peux faire glisser les arrière-plans pour les réorganiser.



Il existe de nombreuses façons de passer à l'**arrière-plan suivant**. Choisis celui qui convient à ton projet.

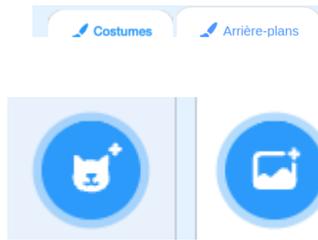
quand la touche **space** est pressée

arrière-plan suivant



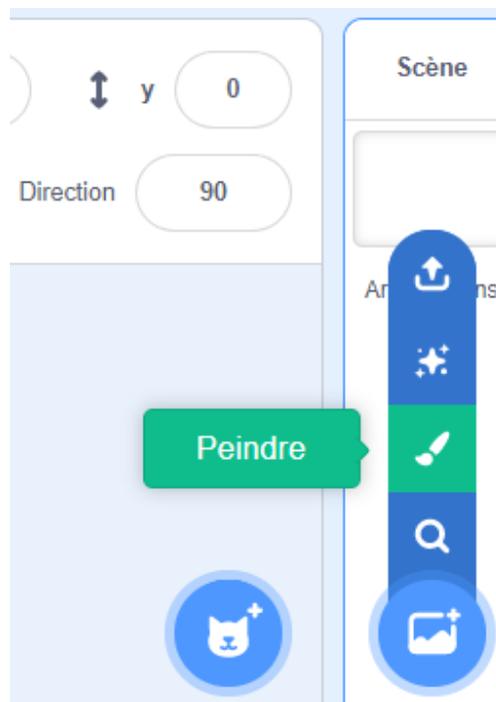
## Modifier les costumes 🐱 et les arrière-plans 🖼️

Tu voudras peut-être modifier ou ajouter des costumes ou des arrière-plans dans l'éditeur de peinture. ✔️



### **i** Créer un nouvel arrière-plan dans l'éditeur de peinture

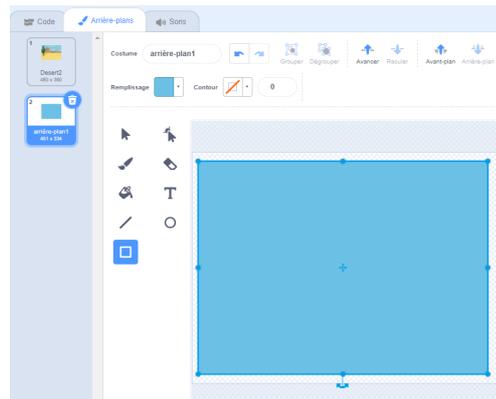
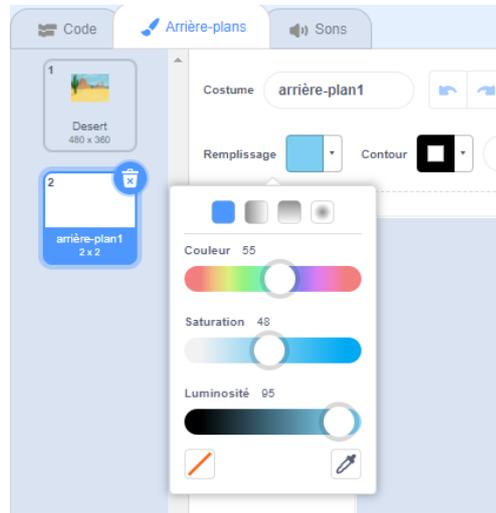
Va dans le menu **Choisir un arrière-plan** et sélectionne l'option **Peindre** :



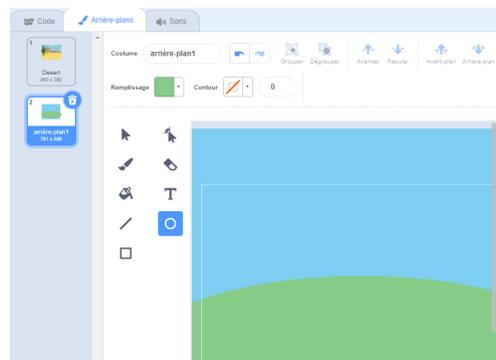
Tu seras dirigé vers l'éditeur de peinture, où le nouvel arrière-plan sera mis en surbrillance dans la liste. Si tu as d'autres arrière-plans dans ton projet, tu les verras également dans la liste.



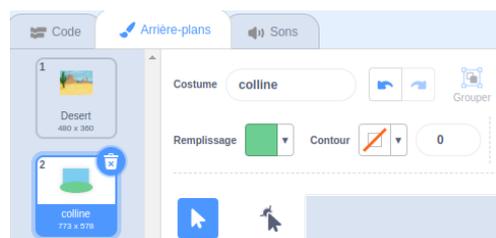
Pour définir la couleur principale de l'arrière-plan, clique sur l'outil **Rectangle**, puis utilise le sélecteur de couleur **Remplissage** pour sélectionner une couleur, puis fais glisser la forme sur tout le canevas de l'arrière-plan :



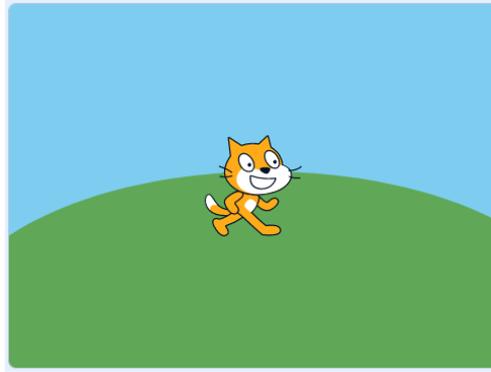
Si tu souhaites ajouter plus de détails à ton arrière-plan, tu peux utiliser l'outil **Rectangle Cercle** ou l'outil **Pinceau**, ou une combinaison des trois !



Lorsque tu as terminé, assure-toi de donner à ton nouvel arrière-plan un nom approprié :



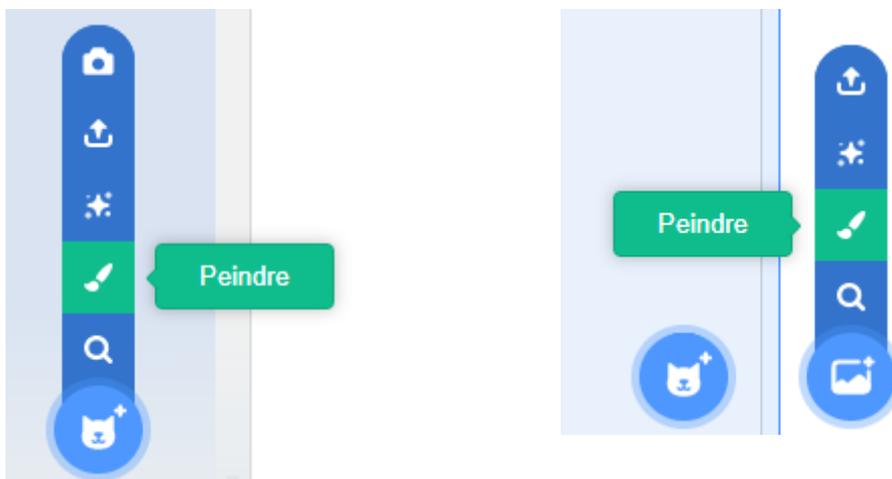
Ton nouvel arrière-plan sera affiché sur la scène et utilisable dans les blocs **Apparence**.



### **i** Créer des arrière-plans et des sprites à l'aide de formes

Tu peux créer des arrière-plans et des costumes pour les sprites dans l'éditeur de peinture, en utilisant uniquement des formes.

Va dans le menu **Choisir un Sprite** ou **Choisir un arrière-plan** et choisis l'option **Peindre** :



Sélectionne les outils que tu utiliseras pour la ou les forme(s) souhaitée(s) :

- **Cercle** : Clique sur l'outil **Cercle** pour dessiner un cercle. Appuie sur la touche **Maj** de ton clavier et maintiens-la enfoncée pour dessiner un cercle parfait.



- **Rectangle** : Clique sur l'outil **Rectangle** pour dessiner un rectangle. Maintiens la touche **Maj** pour dessiner un carré.



- **Triangle** : Utilise l'outil **Rectangle** pour dessiner un rectangle ou un carré. Clique sur l'outil **Redessiner** et sélectionne le coin que tu souhaites supprimer. Clique sur l'outil **Supprimer** pour transformer ta forme en triangle.

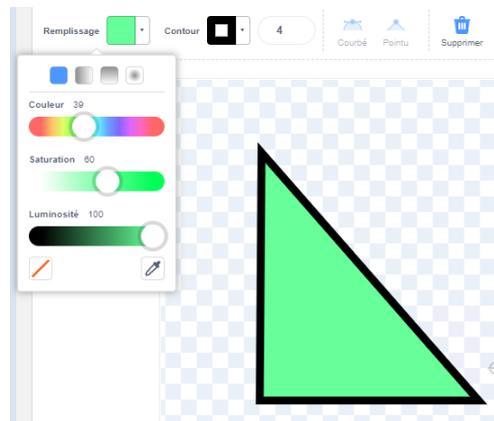




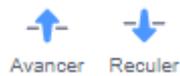
Supprimer



Tu peux utiliser l'outil **Remplissage** pour changer la couleur d'une forme :



Tu devras peut-être utiliser les outils **Avancer** et **Reculer** pour déplacer tes formes vers l'avant ou vers l'arrière afin qu'elles soient correctement positionnées dans ton image :

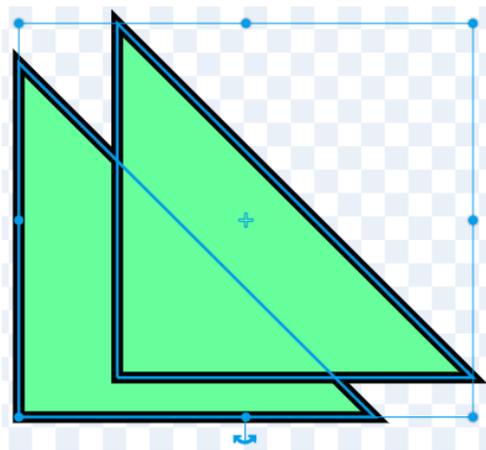


Avancer Reculer

Tu peux sélectionner toutes les formes et les **Grouper** ensemble afin de pouvoir les ajuster ou les déplacer en une seule forme :



Grouper



Voici un exemple de sprite créé avec les outils **Cercle** et **Rectangle** :

**Cochon** : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/495903163/editor>)

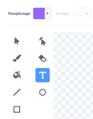
N'oublie pas de nommer les costumes et les arrière-plans que tu crées dans l'éditeur de peinture.

### Utiliser l'outil Texte

Clique sur le sélecteur de couleur **Remplissage** et sélectionne la couleur que tu souhaites pour ton texte :

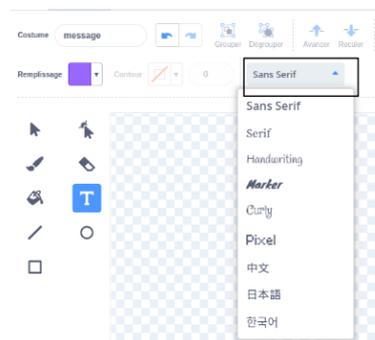


Sélectionne l'outil **Texte** :

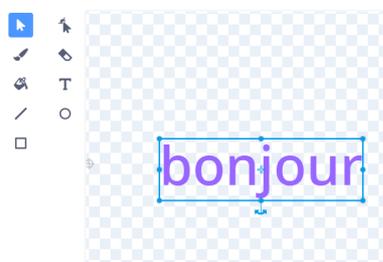


Clique sur l'éditeur de peinture et commence à taper.

Clique sur le menu déroulant **Police** et sélectionne la police souhaitée :



Si tu souhaites redimensionner ton texte, clique sur l'outil **Sélectionner** (Flèche) et sélectionne le texte, puis fais glisser les poignées d'angle pour redimensionner le texte :

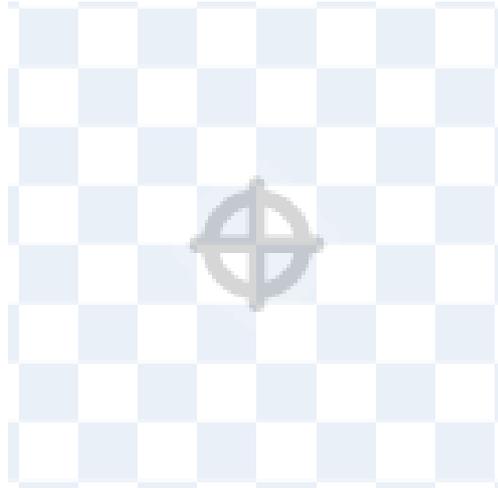


Si tu souhaites modifier la couleur de **Remplissage** de ton texte, utilise le sélecteur de couleur **Remplissage** pour sélectionner une couleur, puis sélectionne l'outil **Remplissage** (Seau) et maintiens le curseur de ta souris sur le texte (ou si tu utilises une tablette, appuie sur le texte). Le texte changera automatiquement de couleur. Clique sur le texte pour effectuer la modification :



Si tu souhaites que chaque mot d'un message ait une couleur, une taille et une police différentes, suis le processus ci-dessus pour chaque mot de ton message.

Positionne ton texte et/ou groupe de mots avec le réticule au centre de l'éditeur de peinture :



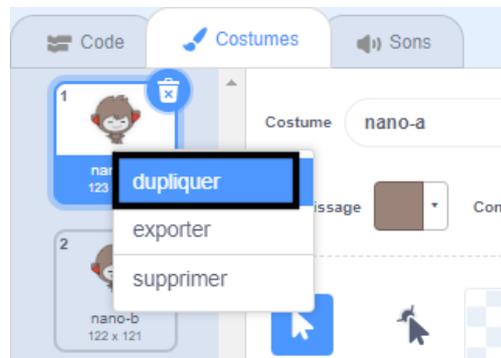
Pour superposer tes mots, utilise les outils **Avancer** et **Reculer** :

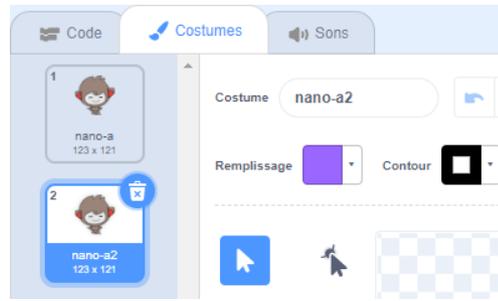


### Copier des parties entre les costumes de sprite

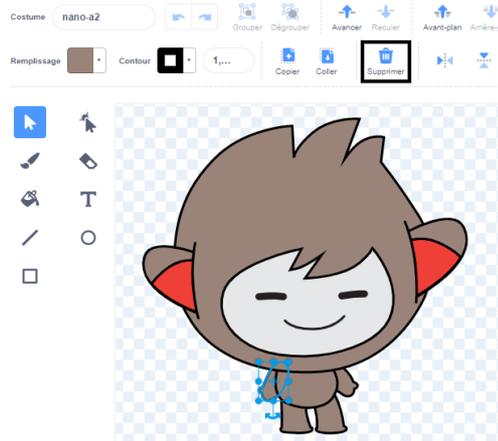
Clique sur l'onglet **Costumes** pour ton sprite.

**Astuce** : Duplique le costume que tu souhaites modifier afin de pouvoir toujours utiliser le costume d'origine si tu en a besoin. Pour faire cela, fais un clic droit (ou sur une tablette, appuie longuement) sur le costume et choisis **dupliquer**. Tu auras maintenant une copie du costume :

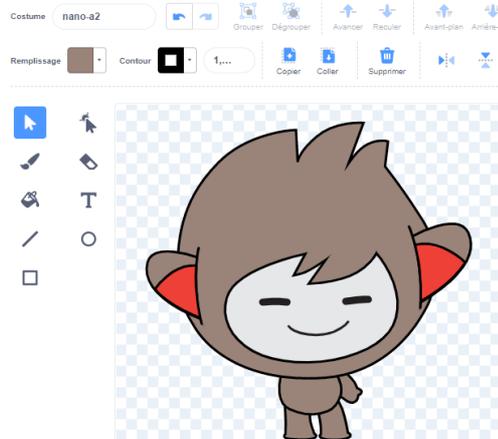




Pour supprimer une partie du costume dont tu n'a plus besoin, clique sur la partie pour la sélectionner, puis clique sur **Supprimer** :



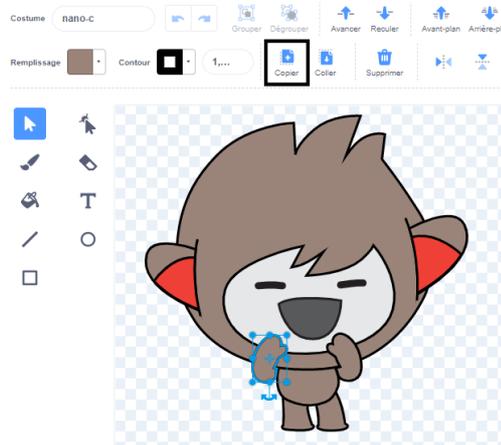
Le costume dupliqué avec des parties supprimées devrait ressembler à ceci :



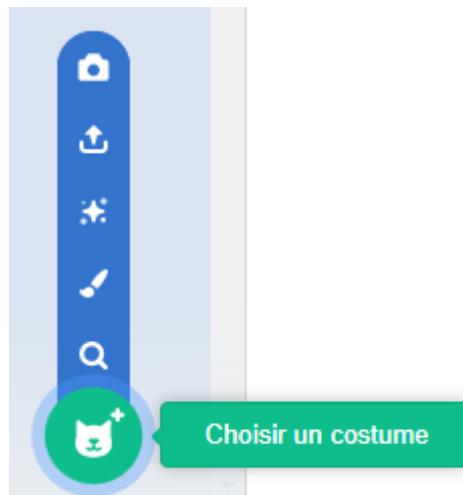
**Astuce** : si tu fais une erreur dans l'éditeur de peinture, tu peux cliquer sur **Annuler** :



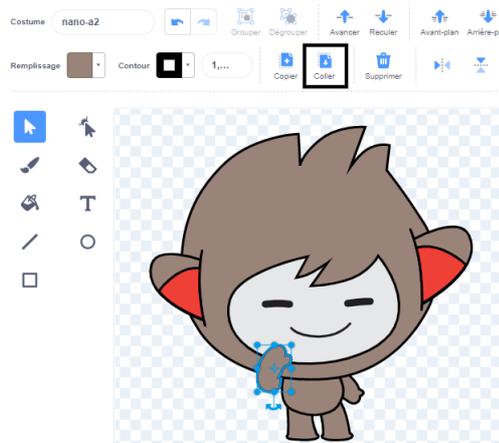
Va au costume avec la pièce que tu souhaites ajouter et clique sur la pièce dont tu as besoin, puis clique sur **Copier** :



Si tu souhaites ajouter une partie d'un costume qui n'est pas déjà affiché dans l'onglet **Costumes**, tu dois d'abord ajouter le costume à ton sprite. Clique sur l'icône **Choisir un costume**, puis trouve le costume que tu souhaites et clique dessus pour l'ajouter à ton sprite :



Lorsque tu as copié la partie dont tu as besoin, retourne au costume dupliqué et clique sur **Coller**. Le costume dupliqué devrait maintenant ressembler à ceci :

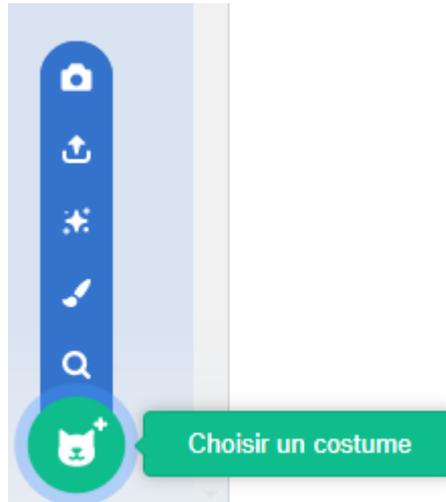


Maintenant, passe à l'onglet **Code**. Tu pourras utiliser le nouveau costume dans tes blocs de code :



## Ajouter des costumes à un sprite

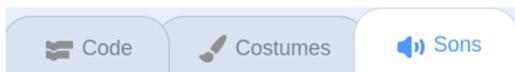
Clique sur l'onglet **Costumes** puis sur **Choisir un costume** pour ajouter n'importe quel costume au sprite.



Tu devras positionner et redimensionner le costume ajouté dans l'éditeur de peinture, pour qu'il corresponde aux autres costumes du sprite.

**Astuce :** Si tu places un sprite sur la scène et ensuite que tu changes de costume, le sprite peut sembler « sauter » ou changer de taille. Tu devras positionner et redimensionner les costumes dans l'**éditeur de peinture** afin qu'ils apparaissent tous à la bonne position sur la scène.

## Ajouter du son 🎵



quand  est cliqué

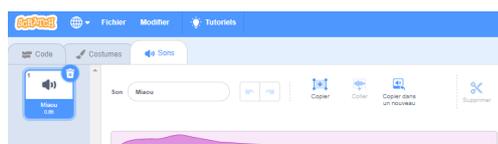
quand ce sprite est cliqué

quand l'arrière-plan bascule sur  ▼

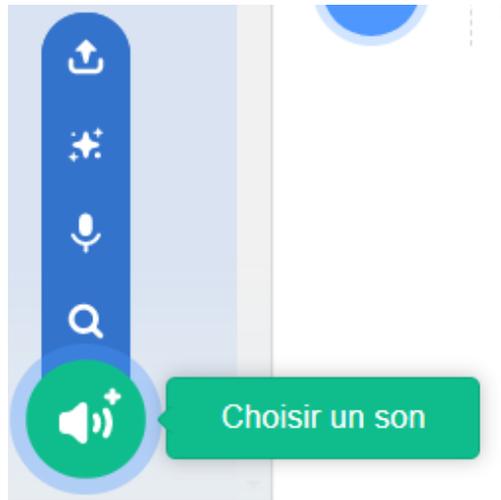


### Ajouter un son à un sprite ou à la scène

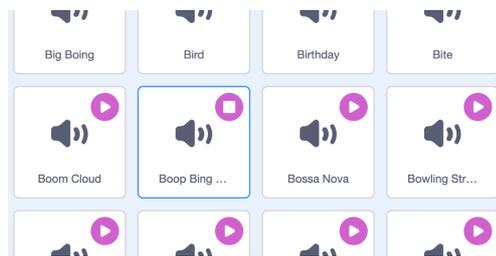
Sélectionne le sprite dont tu souhaites avoir le nouveau son, puis sélectionne l'onglet **Sons**. Chaque sprite commence avec un son par défaut:



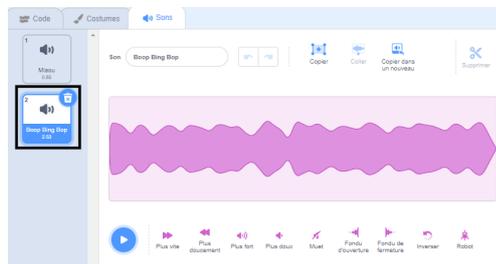
Scratch a une bibliothèque de sons que tu peux ajouter à tes sprites. Clique sur l'onglet **Choisir un son** pour ouvrir la bibliothèque de sons :



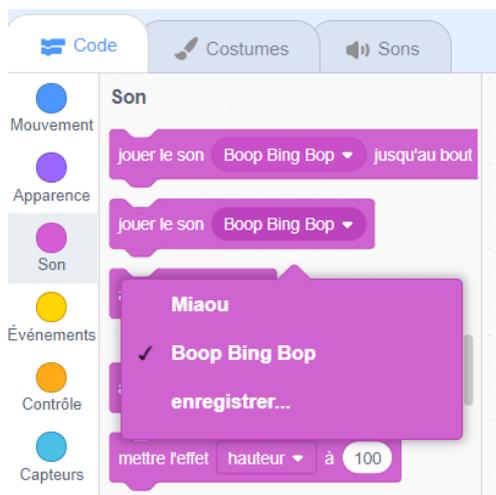
Pour lire un son, maintiens le curseur de la souris (ou le doigt sur une tablette) sur l'icône **Jouer**.



Clique sur n'importe quel son pour l'ajouter à ton sprite. Tu seras redirigé directement vers l'onglet **Sons** et tu pourras voir le son que tu viens d'ajouter.



Si tu passes à l'onglet **Code** et regarde les blocs **Son**, tu pourras sélectionner le nouveau son:

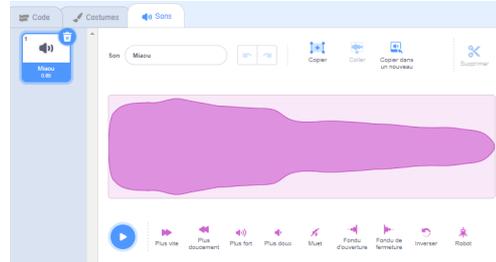


**Astuce** : tu peux également ajouter des sons à la **Scène**.

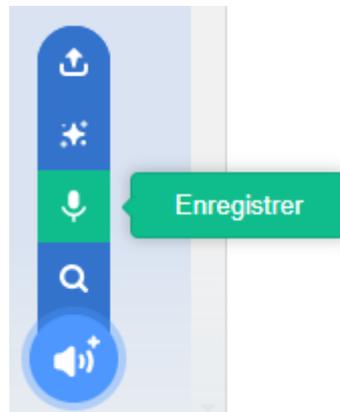


## **i** Enregistrer un son

Sélectionne le sprite dont tu souhaites enregistrer le nouveau son, puis sélectionne l'onglet **Sons** :



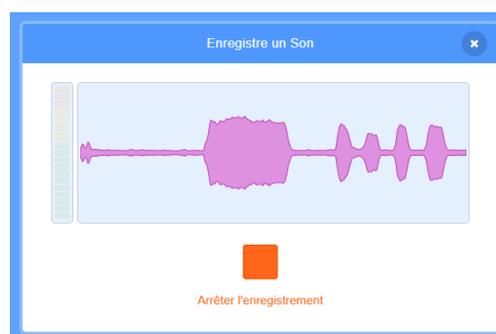
Va dans le menu **Choisir un son** et sélectionne l'option **Enregistrer** :



Lorsque tu es prêt, clique sur le bouton **Enregistrer** pour commencer à enregistrer ton son :

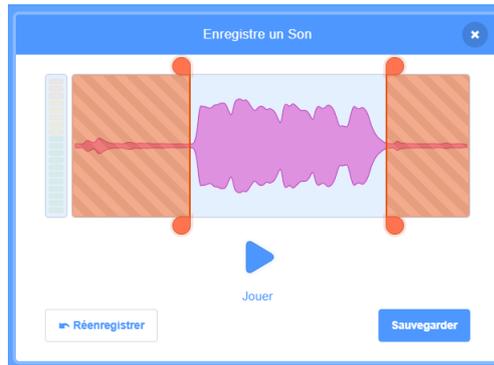


Clique sur le bouton **Arrêter l'enregistrement** pour arrêter l'enregistrement de ton son :

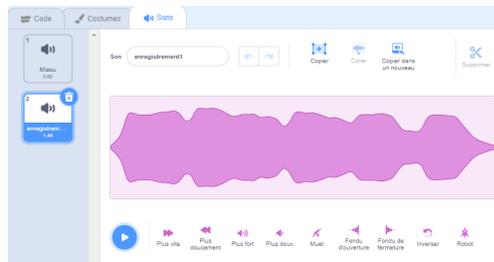


Ton nouvel enregistrement sera affiché. Tu peux **réenregistrer** ton son si tu n'es pas satisfait.

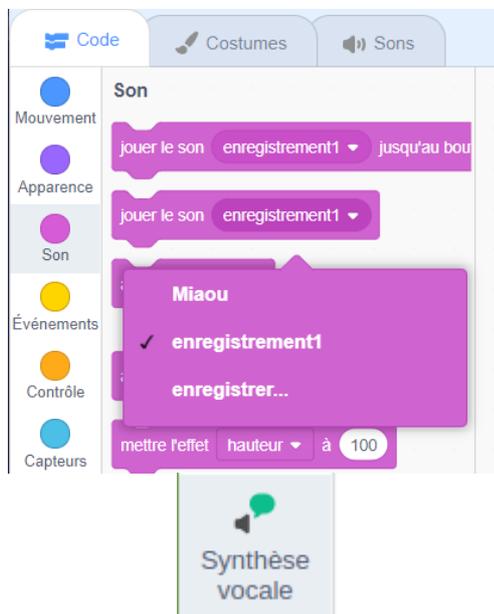
Fais glisser les cercles orange pour découper ton son ; la partie du son avec un arrière-plan bleu (entre les cercles orange) sera la partie conservée :



Lorsque tu es satisfait de ton enregistrement, clique sur le bouton **Enregistrer**. Tu seras redirigé directement vers l'onglet **Sons** et tu pourras voir le son que tu viens d'ajouter.



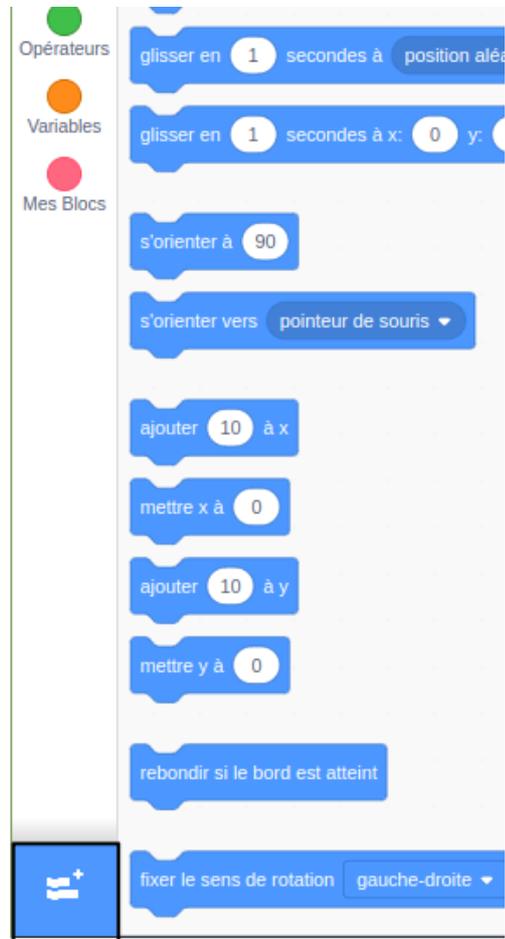
Si tu passes à l'onglet **Code** et regardes les blocs **Son**, tu pourras sélectionner le nouveau son :



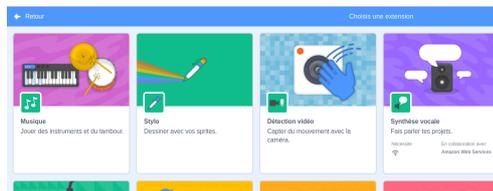
**i** Parler à voix haute avec l'extension Synthèse vocale

Pico et Giga parlent avec l'extension Synthèse vocale : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/523663303/editor>)

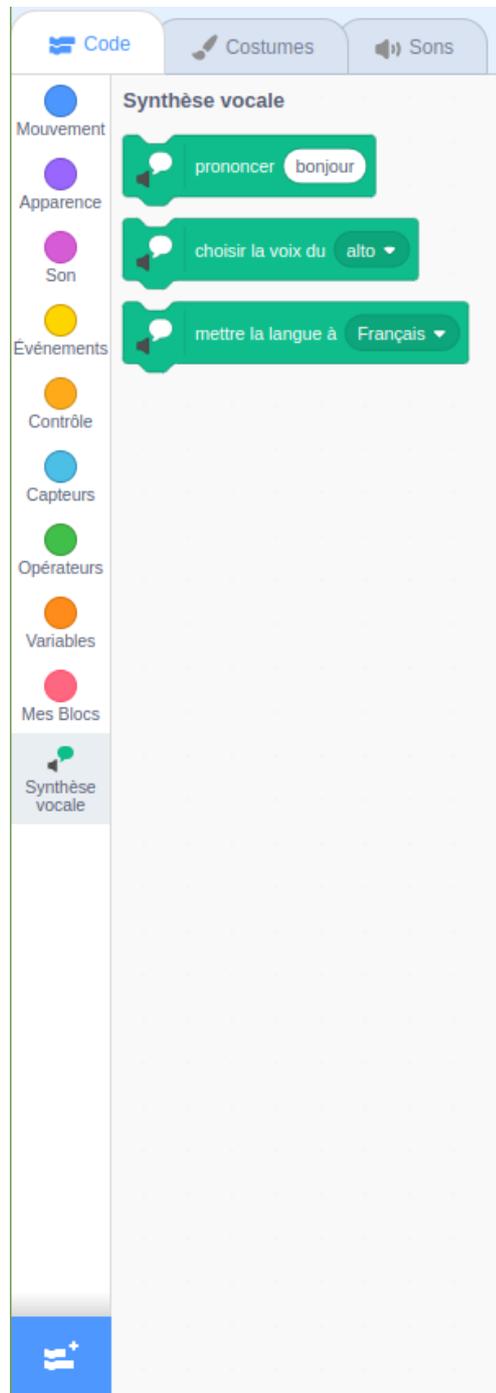
Clique sur **Ajouter une extension** :



Choisis **Synthèse vocale** :



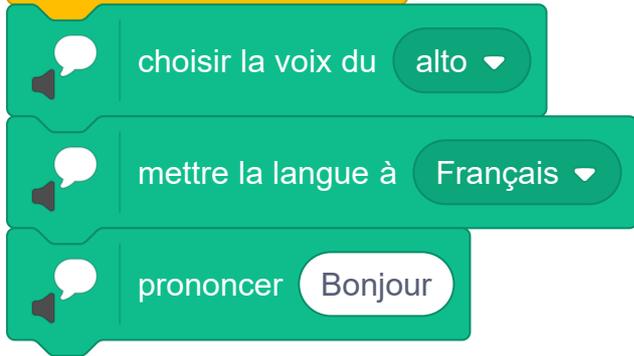
Tu obtiendras un nouveau menu bloc **Synthèse vocale** :



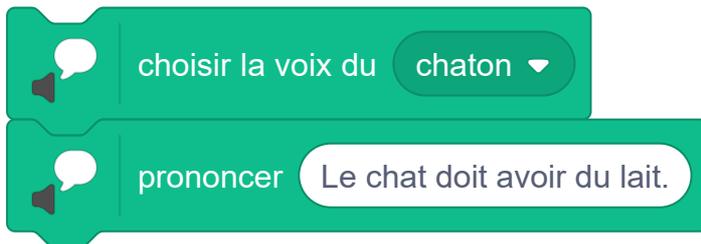
Tu peux utiliser les blocs du menu bloc **Synthèse vocale** pour faire parler tes sprites à voix haute.

Tu peux faire parler un sprite à haute voix lorsque tu cliques dessus :

quand ce sprite est cliqué



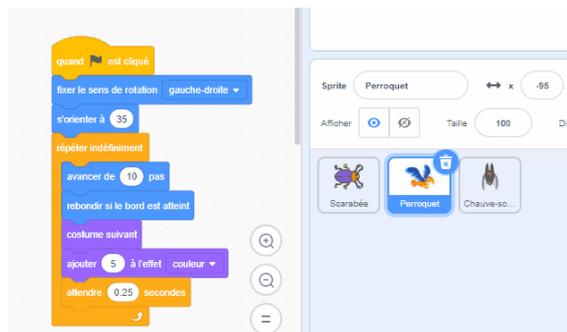
Tu peux même donner à ton sprite une voix de chaton !



## Rappels de l'éditeur Scratch

### Copier le code d'un sprite à un autre

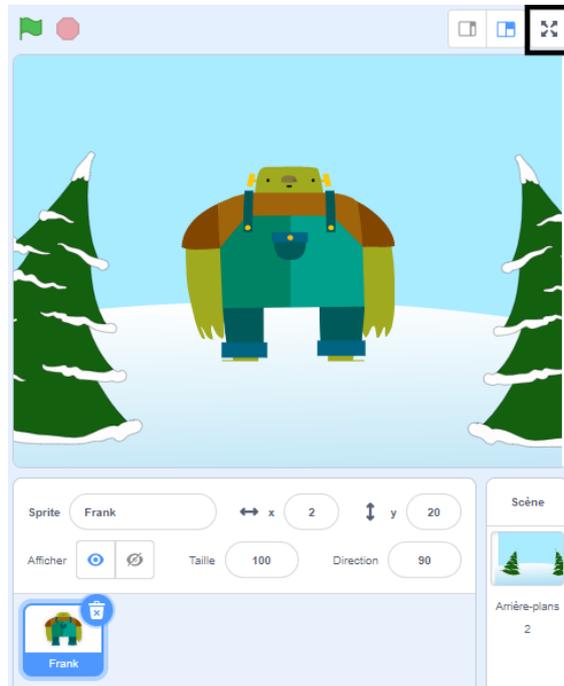
Tu peux copier le code d'un sprite vers un autre sprite dans la liste des sprites :



Les deux sprites auront les blocs de code que tu as copiés. Si tu déplaces le code d'un sprite à l'autre, tu peux supprimer le code du premier sprite après l'avoir copié sur l'autre sprite.

### Exécuter un projet Scratch en mode plein écran

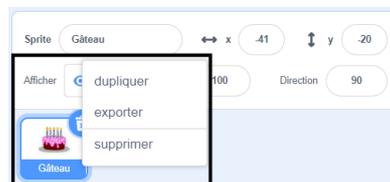
Pour exécuter ton projet en mode plein écran dans Scratch, va dans la zone au-dessus de la scène et clique sur le bouton avec quatre flèches pointant vers l'extérieur. Il s'agit de l'icône **Contrôle du plein écran**.



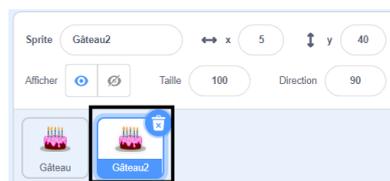
Pour revenir à la vue normale, clique à nouveau sur l'icône **Contrôle du plein écran**. Il aura quatre flèches qui pointent vers l'intérieur.

## Dupliquer un sprite

Fais un clic droit (ou sur une tablette, appuie et maintiens) sur ton premier sprite dans la liste Sprite sous la scène :



Sélectionne **dupliquer**. Cela créera une copie de ton premier sprite, avec le suffixe « 2 » :



Renomme ton sprite :



Le nom de ton sprite changera dans la liste des sprites :



Ton deuxième sprite a exactement le même code que ton premier sprite. N'exécute pas le programme tant que tu n'as pas commencé à modifier le code du second sprite - tu risques de ne pas voir le second sprite car il peut être positionné sous le premier sprite.

**Test :**  Montre ton projet à quelqu'un d'autre et demande  son avis. Tu souhaites apporter des modifications à ton livre ? 

 Si tu as le temps, tu peux perfectionner ton projet.

 Tu pourrais :

- Ajouter plus de code à tes sprites
- Ajouter un autre sprite
- Ajouter une autre page
- Enregistrer un son
- Créer un nouveau costume dans l'éditeur de peinture

**Débogage :** 🐛 Tu pourrais trouver des bugs dans ton projet que tu dois corriger. Voici quelques bugs assez courants :



### **i** un sprite s'affiche ou se cache sur les mauvaises pages

Vérifie que le sprite a des scripts `quand l'arrière-plan bascule sur` avec le bloc `montrer` ou `cacher` selon les besoins. Vérifie que tu as choisi le bon nom d'arrière-plan dans le bloc `quand l'arrière-plan bascule sur`. Il est utile de donner aux arrière-plans des noms que tu peux comprendre facilement, pour aider à repérer des problèmes comme celui-ci.

### **i** Un sprite part à l'envers

Ajoute un bloc `fixer le sens de rotation gauche-droite` ou un `fixer le sens de rotation ne tourne pas`.

### **i** Un sprite « saute » lorsqu'il change de costume ou rebondit

Assure-toi que le costume est centré dans l'éditeur de peinture (aligne la croix bleue dans le costume avec le réticule au centre de l'éditeur de peinture).

### **i** Un son ne joue pas

As-tu ajouté un bloc `jouer le son` lorsque cela est nécessaire ? Si tu as copié le code d'un autre sprite, tu devras ajouter le son à ce sprite dans l'onglet **Sons**. Vérifie le volume sur ton ordinateur ou ta tablette et assure-toi que tu n'as pas baissé le volume avec le code – essaye `mettre le volume à 100`.

### **i** D'autres sprites restent devant un sprite

Ajoute un bloc `aller à l'avant plan`.

### **i** Un sprite ne bouge ou ne change qu'une seule fois

Mets ton code dans un bloc `répéter indéfiniment` afin qu'il continue de s'exécuter.

### **i** Les pages sont dans le mauvais ordre

Vérifie l'ordre dans lequel se trouvent tes arrière-plans : clique sur le panneau Scène, puis sur l'onglet **Arrière-plans** pour afficher les arrière-plans de ton projet.

Tu pourrais trouver un bug qui n'est pas répertorié ici. Peux-tu trouver comment le résoudre ?

🗨️ Nous aimons avoir des nouvelles de tes bugs et de la façon dont tu les as corrigés. Utilise le bouton **Envoyer des commentaires** en bas de cette page et dis-nous si tu as trouvé un bug différent dans ton projet.

## Étape 5 Liste de contrôle

---

As-tu respecté la **fiche de projet** ? Réfléchis à ton projet, parcours la liste de contrôle ci-dessous et coche les fonctionnalités de ton projet.

### Ton livre doit contenir :

Plusieurs pages, avec un moyen de passer à la page suivante

Au moins un sprite

Différentes actions sur chaque page

### Ton livre pourrait aussi avoir :

Des voix ou des effets sonores

Texte ou illustration créé dans l'éditeur de peinture

Des fonctionnalités interactives sur chaque page

### Réflexion

Tu peux réfléchir à la manière dont tu as réalisé ton livre, pour t'aider dans tes futurs projets :

Comment as-tu trouvé tes idées ?

Quelle(s) nouvelle(s) chose(s) cool as-tu apprise(s) ?

### Tu es maintenant l'auteur d'un livre numérique !

 Prends un moment pour célébrer ce que tu as fait.

Comment vas-tu utiliser tes nouveaux pouvoirs ? Que feras-tu ensuite ?



## Étape 6 Partager et jouer

Si tu as un compte Scratch, tu peux partager ton projet via Scratch.

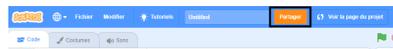
### Partager ton projet Scratch

Fais attention de **ne pas** partager tes informations personnelles quand tu partages tes projets Scratch.

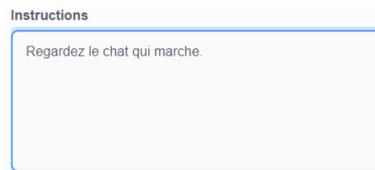
- Donne un nom à ton projet Scratch.



- Clique sur le bouton **Partager** pour rendre le projet public.



- Si tu le souhaites, tu peux ajouter des instructions dans la section **Instructions**, pour indiquer aux autres comment utiliser ton projet.



- Tu peux également remplir **Notes et Crédits** : si tu as fait un projet original, tu peux écrire quelques petits commentaires, ou si tu as remixé un projet, tu peux créditer le créateur original.



- Clique sur le bouton **Copier le lien** pour obtenir le lien vers ton projet. Tu peux envoyer ce lien à d'autres personnes par e-mail ou SMS, ou sur les réseaux sociaux.



Scratch offre la possibilité de commenter tes propres projets et ceux des autres. Si tu ne souhaites pas autoriser les utilisateurs à commenter ton projet, tu dois désactiver les commentaires. Pour désactiver les commentaires, règle le curseur au-dessus de la case **Commentaires** sur **Commentaire désactivé**.



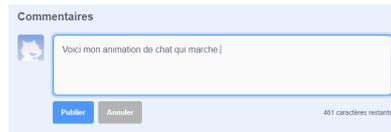


## Commentaires et feedback dans Scratch

Scratch offre la possibilité de commenter tes propres projets et ceux des autres. Si tu ne souhaites pas autoriser les utilisateurs à commenter ton projet, tu dois désactiver les commentaires. Pour désactiver les commentaires, va à la page Projet et règle le curseur au-dessus de la case **Commentaires Commentaire désactivé** :



Si tu es d'accord et que tu te sens à l'aise pour permettre aux gens d'écrire des commentaires sur ton projet, tu peux laisser le premier commentaire :



Si tu penses qu'un projet ou un commentaire est méchant, insultant, trop violent ou inapproprié, clique sur le bouton **Signaler un problème** sur la page du projet pour en informer Scratch. Pour signaler un commentaire, clique sur le bouton **Signaler** au-dessus du commentaire. Pour signaler un projet, clique sur le bouton **Signaler un problème** sur la page Projet :



Lis le **règlement de la communauté Scratch** ([https://scratch.mit.edu/community\\_guidelines](https://scratch.mit.edu/community_guidelines)) pour savoir comment toi et les autres pouvez maintenir une communauté conviviale et créative.

### Soumissions à la communauté

Inspire d'autres personnes qui réalisent ce projet avec ton livre ! 

Pour soumettre ton projet à notre **studio Scratch « Je t'ai fait un livre – Communauté »** (<https://scratch.mit.edu/studios/29092393>) pour que d'autres personnes le voient, il te suffit de remplir ce **formulaire** (<https://form.raspberrypi.org/f/community-project-submissions>).

Jette un coup d'œil à ces fabuleux projets communautaires de notre **studio Scratch « Je t'ai fait un livre – Communauté »** (<https://scratch.mit.edu/studios/29092393>) : 

**Sporg rentre chez lui** : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/667605438/editor>)

**Voyage dans l'espace** : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/707649190/editor>)

**Comment l'hiver est arrivé** : Voir à l'intérieur (<https://scratch.mit.edu/projects/707648744/editor>)

Tu peux également consulter les remixes du **projet de démarrage « Je t'ai fait un livre »** (<https://scratch.mit.edu/projects/582223042/remixes>) pour voir ce que d'autres créateurs ont fait. 

## Étape 7 Et ensuite ?

---

Tu as atteint la fin du parcours **Introduction à Scratch** (<https://projects.raspberrypi.org/fr-FR/pathways/scratch-intro>) ! Essaie d'utiliser Scratch pour faire d'autres trucs cool.

Pour acquérir plus de compétences et donner vie à toutes tes idées dans Scratch, tu peux suivre notre parcours **Plus de Scratch** (<https://projects.raspberrypi.org/fr-FR/pathways/more-scratch>) !

Si tu as besoin d'un rappel de ce que tu as appris, tu peux visiter **notre guide « Premiers pas avec Scratch »** (<https://projects.raspberrypi.org/fr-FR/projects/getting-started-scratch>).



### Participer à Coolest Projects

Découvre **Coolest Projects** (<https://coolestprojects.org/>), la principale vitrine technologique au monde pour les jeunes ! Sur le site Web **Coolest Projects** (<https://coolestprojects.org/>), tu peux savoir quand l'enregistrement du projet est ouvert et te préparer à enregistrer ton projet !

Si tu as créé un projet Scratch, tu peux enregistrer ton projet dans la catégorie Scratch lorsque l'inscription du projet Coolest Projects est ouvert. Ton projet n'a pas besoin d'être terminé - les prototypes et les travaux en cours sont également les bienvenus ! Lorsque tu as soumis ton projet, ta création sera présentée dans la galerie en ligne « Coolest Projects », pour que les gens du monde entier puissent la voir ! Rejoins d'autres jeunes pour célébrer et reconnaître les réalisations de chacun en tant que communauté.

Tu peux utiliser les ressources Coolest Projects **Comment créer un projet** (<https://coolestprojects.org/2020/03/31/how-to-make-a-project-workbook-and-additional-resources/>) pour t'aider à trouver des idées de projets originaux.

Tu peux également explorer nos **autres projets Scratch** (<https://projects.raspberrypi.org/fr-FR/projects?software%5B%5D=scratch&curriculum%5B%5D=%201>) et les essayer.

---

Ce projet a été traduit par des bénévoles:

Brice Copy  
Jonathan Vannieuwerkerke  
Bennett Sanderson  
Sk Abdul Gafur  
Michel Arnols

Grâce aux bénévoles, nous pouvons donner aux gens du monde entier la chance d'apprendre dans leur propre langue. Vous pouvez nous aider à atteindre plus de personnes en vous portant volontaire pour la traduction - plus d'informations sur **rpf.io/translate** (<https://rpf.io/translate>).

---

Publié par **Raspberry Pi Foundation** (<https://www.raspberrypi.org>) sous un **Creative Commons license** (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

**Voir le projet et la licence sur GitHub** (<https://github.com/RaspberryPiLearning/i-made-you-a-book>)