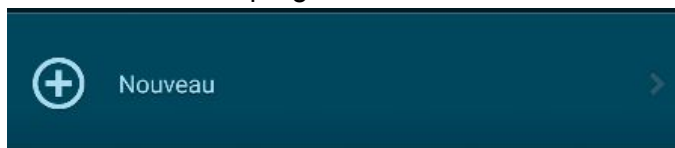


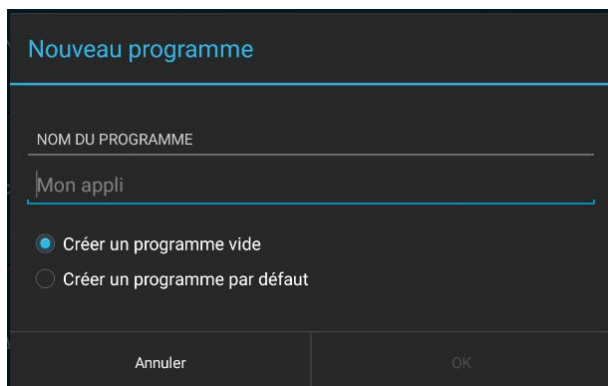


Premier projet

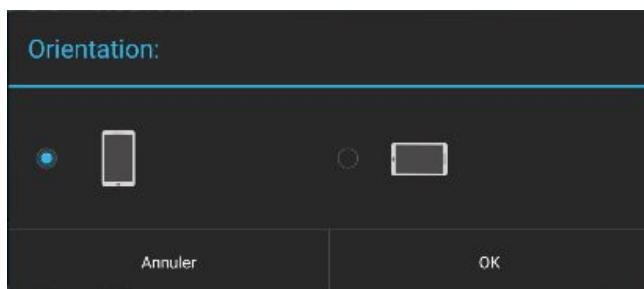
Créez un nouveau programme



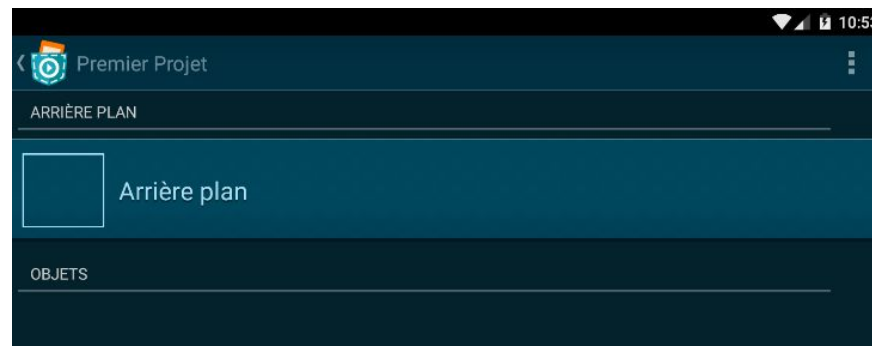
Entrez un titre. Choisissez «Créer un programme vide». Cliquez sur «OK»



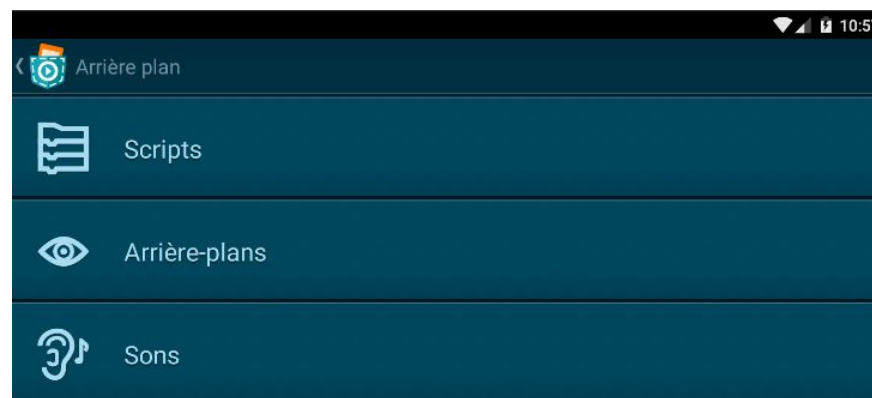
Sélectionnez l'orientation de votre programme. Cliquez sur «OK».



Vous obtenez ceci:



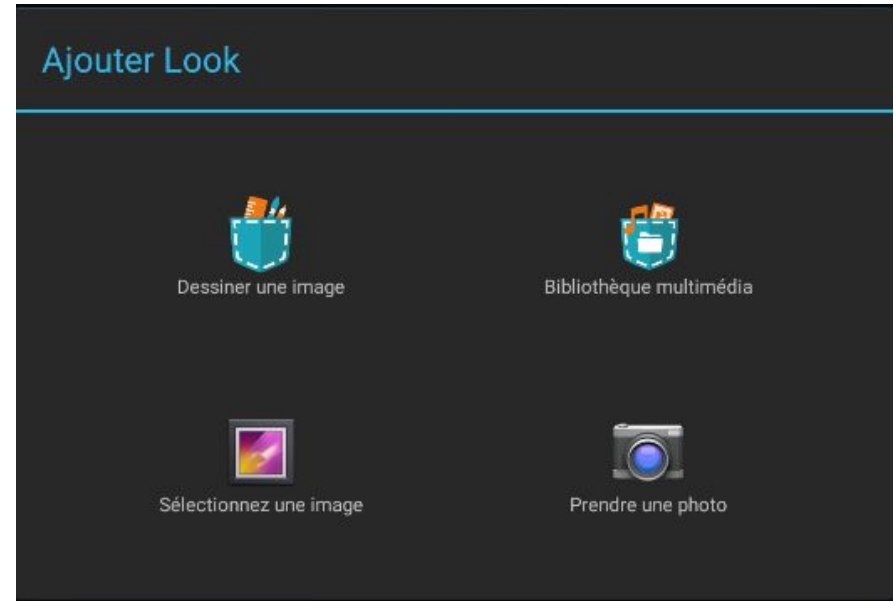
Ajoutons un arrière-plan. Cliquez sur «Arrière-plan». Vous obtenez ceci:



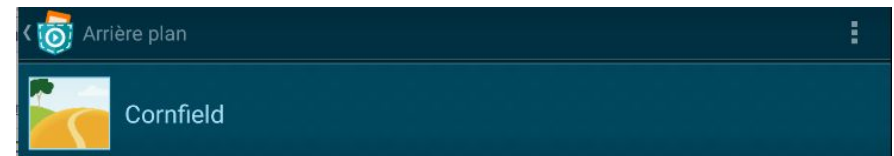
Cliquez sur «Arrière-plans». Vous obtenez ceci:



Cliquez sur . Des choix s'offrent à vous.

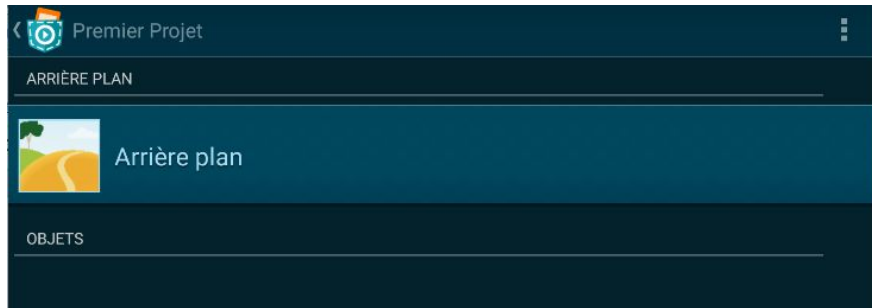


Choisissez «Bibliothèque multimédia». Faites un choix.



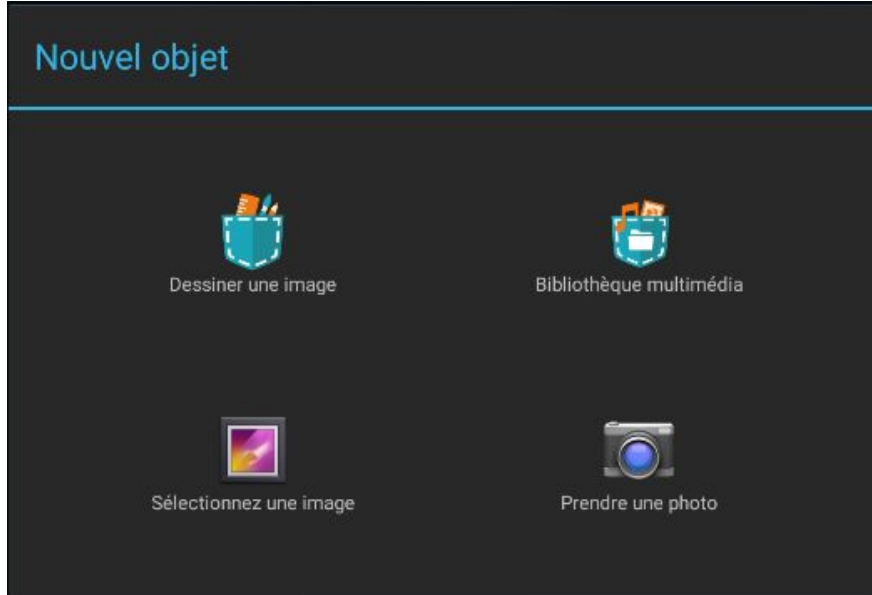
Cliquez en haut à gauche deux fois afin de revenir à la fenêtre s'intitulant «Premier projet».





Nous allons maintenant ajouter un objet à notre programme.

Cliquez sur . Des choix s'offrent à vous.

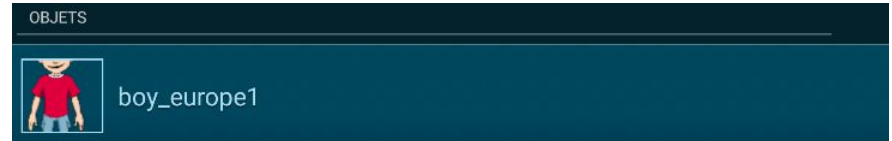


Choisissez «Bibliothèque multimédia». Choisissez l'image suivante:

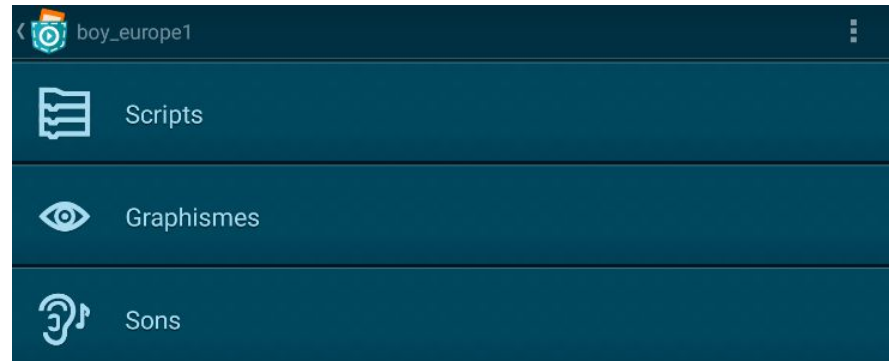



(boy_europe1)

Cliquez sur votre image.



Vous obtenez ceci:

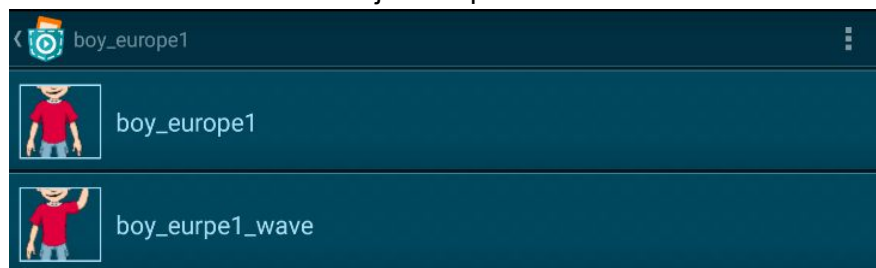


Cliquez sur «Graphismes». Nous allons ajouter un style (costume) à notre objet. Cliquez sur . Allez chercher ce personnage:

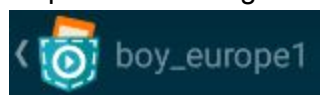


(boy_europe1_wave)

Vous avez maintenant un objet composé de deux costumes:



Cliquez en haut à gauche pour revenir à l'écran précédent.



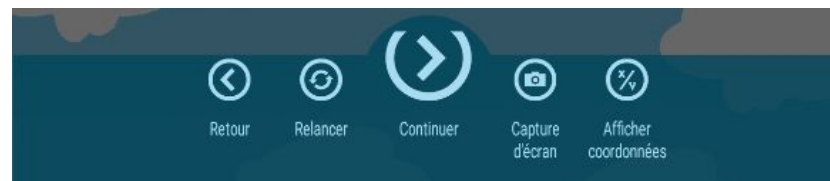
Si vous cliquez sur la flèche au bas de l'écran,



Pocket Code exécute votre programme même si aucune ligne de code n'est présente.



Cliquez sur la flèche du système Android. (↩). Vous allez voir afficher ceci:




Cliquez sur «Retour» afin de revenir à l'espace de programmation.

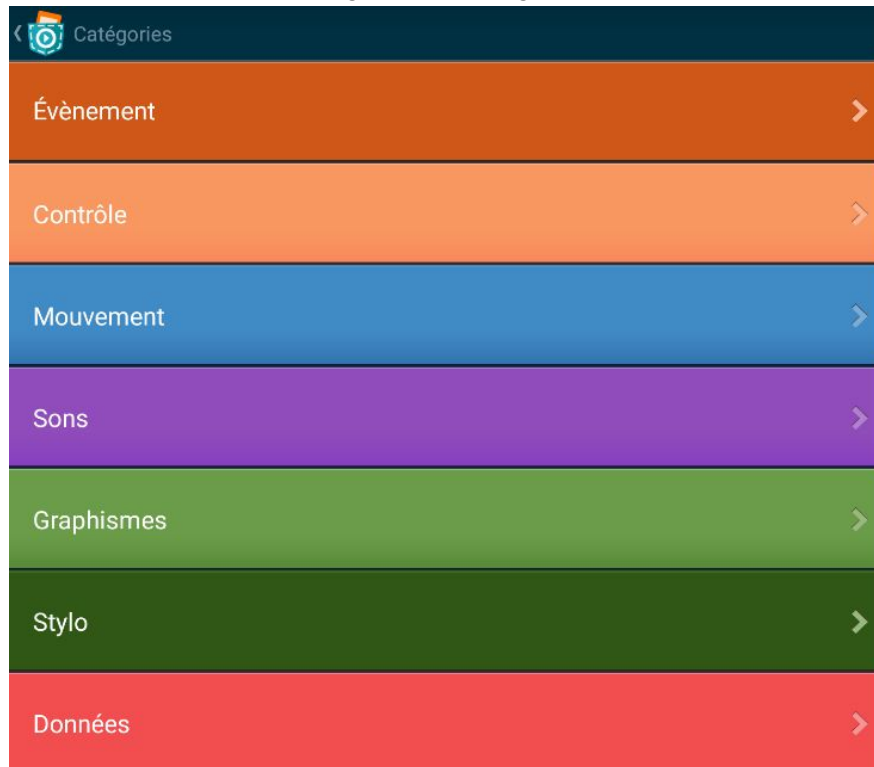
Cliquez sur «Scripts»



Vous obtenez ceci:




Cliquez sur  au bas de l'écran. Vous avez accès aux catégories de programmation disponibles:



Cliquez sur «Évènement». Cliquez sur «Quand le programme démarre».



Cliquez sur  au bas de l'écran. Cliquez sur «Mouvement». Choisissez «Positionner x: y:». Accrochez la brique à celle déjà présente.

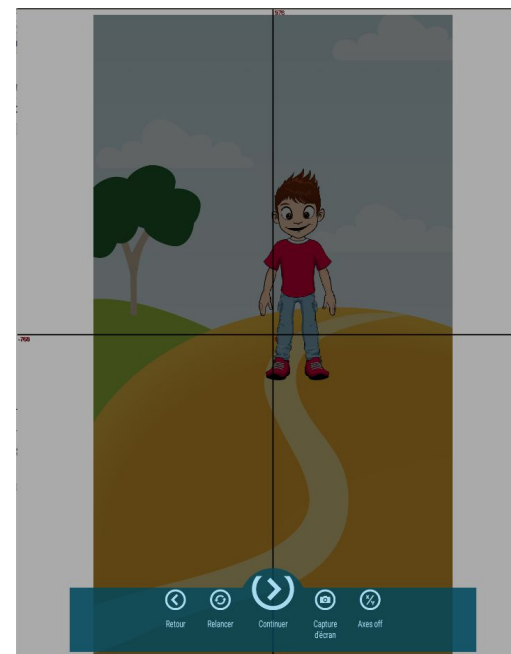


Démarrez votre programme! Notre personnage se place à la position indiquée. Au départ, il était placé par défaut au centre soit la position $x=0$ et $y=0$ (origine). Cliquez sur la flèche du système Android. (\leftarrow). Avant de revenir à la programmation, dans le menu, vous pouvez faire afficher les axes x et y.



Cliquez sur «Afficher les coordonnées»

Vous obtenez ceci:



Il faut noter que l'axe des abscisses (x) varie de -768 à 768 et que l'axe des ordonnées (y) varie de -976 à 976. Afin de cacher les



axes, cliquez sur «Axes off».

Retournez à l'espace programmation.

Nous allons ajouter une action à notre programme. Cliquez sur



au bas de l'écran. Cliquez sur

«Évènement». Choisissez la brique «Lorsque appuyé»



Maintenant, rendez vous dans la catégories «Graphismes»

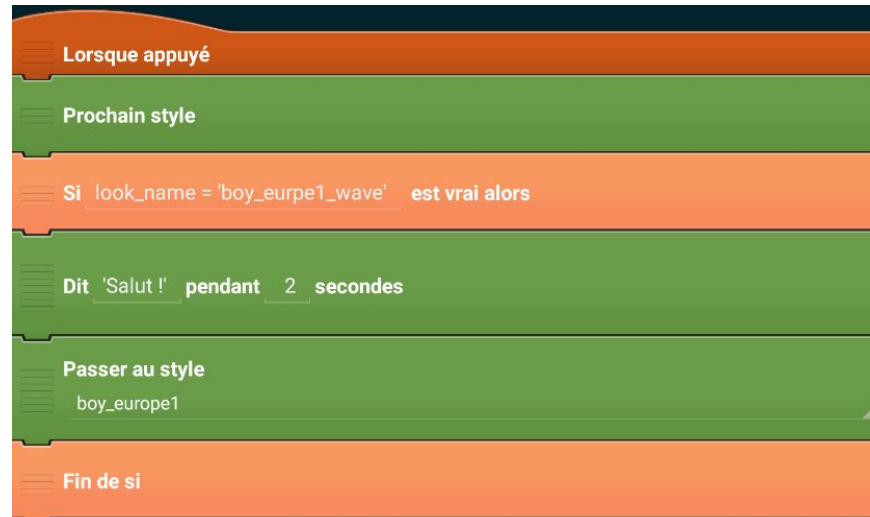
Ajoutez la brique suivante «Prochain style»:



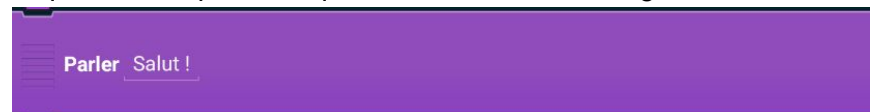
et accrochez cette brique à «Lorsque appuyé». Démarrez votre programme...En cliquant le personnage, il lève le bras. En cliquant à nouveau, il le baisse.

Nous allons modifier le tout afin d'améliorer notre programme.

Insérez les briques suivantes:



Démarrez votre programme...Intéressant n'est-ce pas? Modifiez la brique «Dit...» par la brique «Parler...» de la catégorie Sons...



Quelle est la différence?

Bravo! Si vous souhaitez tester d'autres options, allez-y!