

Conseil technique pour ramener le programme à son point de départ

Il faut impérativement enregistrer le programme sur Scratch avant de le lancer.

"Fichier" => "Enregistrer sous" => nommer le fichier (il s'enregistrera automatiquement au format .sb2 dans le dossier choisi sur l'ordinateur).

Lancer le programme pour le tester. Pour le ramener à son point de départ, relancer Scratch, puis cliquer sur "Ouvrir", sélectionner le fichier à relancer.

Conseils techniques pour l'importation de contenus dans Scratch

1/ Les Lutins

Vous pouvez importer des lutins à partir de fichiers disponibles sur votre ordinateur (images, photos). Cliquer sur l'icône en forme de dossier (le 3ème en partant de la gauche).



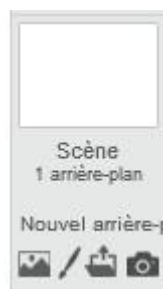
Ce fichier nécessite 2 conditions :

- Une taille approximative de 100 pixel (100x100 pour une image carré) afin que le lutin soit adapté à la taille de la scène.
- L'image doit être au format .PNG afin de pouvoir supprimer le fond et le rendre transparent.

[Tutoriel Unicef Challenge Coding sur les lutins](#)

2/ L'arrière plan

Vous pouvez importer un fond à votre scène à partir d'un fichier disponible sur votre ordinateur (image ou photo). Cliquer sur l'icône en forme de dossier (le 3ème en partant de la gauche).



L'image ou la photo destinée à l'arrière plan doit avoir une largeur de 480 pixels et une hauteur de 360 pixels.

[Tutoriel Unicef Challenge Coding sur l'arrière plan](#)

3/ Les logiciels pour modifier la taille et le format des images

Gimp 2

XnView