# 5 3 6 7 8 9 4 Cat 9 2 36 **O** 13 LES DÉFIS NUMÉRIQUES MLF-AFLEC mission laïque française

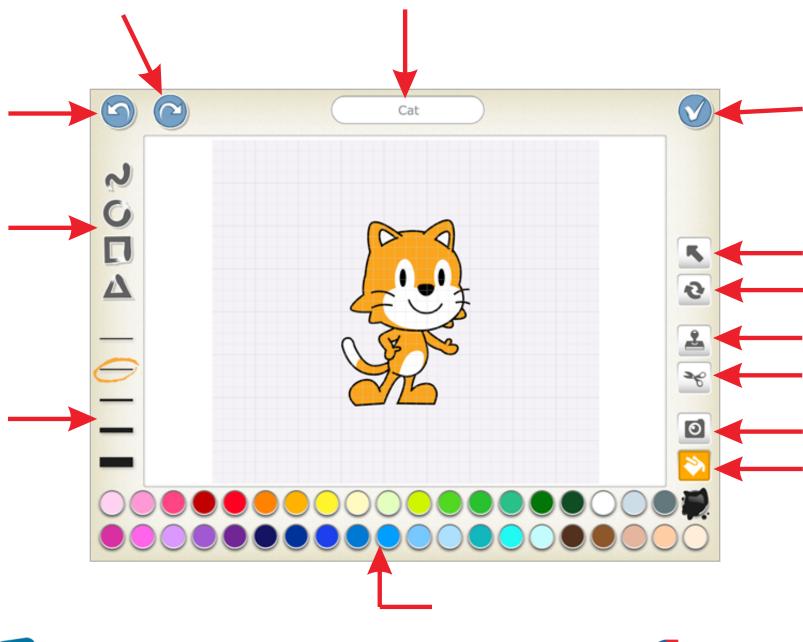
# L'ÉDITEUR GRAPHIQUE

- 1. ANNULER LA DERNIÈRE ACTION
- 2. ANNULER LA DERNIÈRE ANNULATION
- 3. CHOISIR LA FORME À DESSINER : LIGNE, CERCLE, RECTANGLE OU TRIANGLE
- 4. MODIFIER LE NOM DU PERSONNAGE
- 5. DÉCOUPER UNE PARTIE DU DESSIN
- **6. COPUER UNE PARTIE DU DESSIN**
- 7. FAIRE PIVOTER UN PERSONNAGE OU UNE FORME SUR LUI-MÊME
- 8. DÉPLACER UNE PARTIE DU DESSIN
- 9. ENREGISTRER LES MODIFICATIONS
- 10. UNE FOIS L'OUTIL SÉLECTIONNER, PERMET DE COLORIER UNE FORME
- 11. PERMET D'INSÉRER DES IMAGES PRISES AVEC LA CAMÉRA
- 12. PERMET DE CHOISIR LA COULEUR
- 13. PERMET DE CHOISIR L'ÉPAISSEUR DU TRAIT





# L'ÉDITEUR GRAPHIQUE





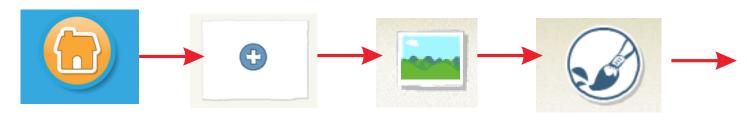
LES DÉFIS NUMÉRIQUES MLF-AFLEC AFLEC





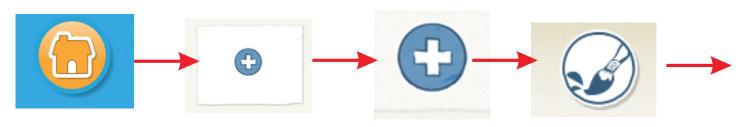
# ACCÈS SÉANCE 1 - ÉDITEUR GRAPHIQUE

# POUR DESSINER UN PAYSAGE / UN DÉCOR :





#### **POUR DESSINER UN PERSONNAGE / UN OBJET QUI BOUGE :**





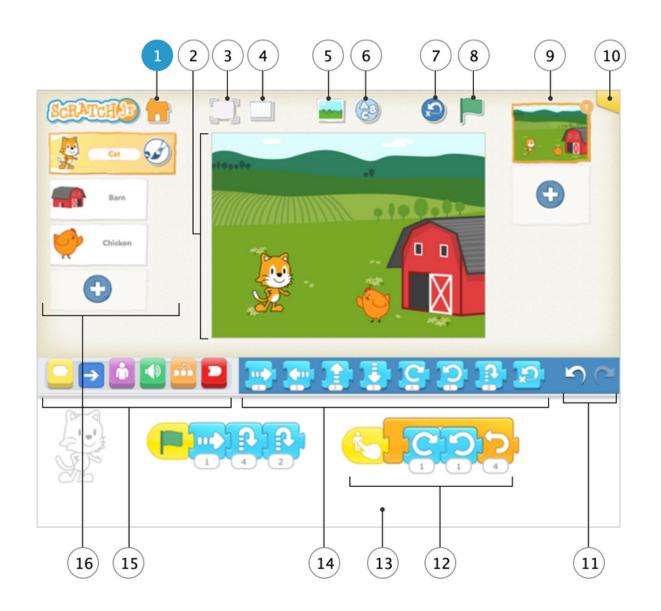


LES DÉFIS NUMÉRIQUES MLF-AFLEC





## L'INTERFACE DE PROGRAMMATION



- 1. ENREGISTRER LE PROJET
- 2. ECRAN POUR VISUALISER LE PROJET ET L'ACTION
- 3. VOIR LE PROJET EN PLEIN ÉCRAN
- 4. AFFICHE UNE GRILLE OU ENLÈVE LA GRILLE
- 5. PERMET DE SÉLECTIONNER OU DESSINER UN DÉCOR (UNE IMAGE DE FOND)
- 6. AJOUTER DES TITRES OU DES TAXTES
- 7. PERMET DE REPLACER TOUS LES PERSONNAGES À LEURS POSITIONS DE DÉPART
- 8. DÉMARRER LE PROJET (LE PROGRAMME)
- 9. SÉLECTION D'UNE PAGE DU PROJET. CRÉATION OU SUPPRESSION D'UNE PAGE
- 10. CHANGER LE TITRE DU PROJET
- 11. EFFACER LA DERNIÈRE ACTION
- 12. PROGRAMME: UN PROGRAMME, C'EST DES BLOCS EMPILÉS QUI DONNENT DES ORDRES
- 13. ZONE D'ÉCRITURE DU PROGRAMME EN EMPILANT DES BLOCS
- 14. BLOCS DE PROGRAMMATION DISPONIBLES
- 15. SÉLECTION D'UNE CATÉGORIE DE BLOCS :
  - a. LES BLOCS DE DÉMARRAGE
  - **b. LES BLOCS DE MOUVEMENTS**
  - c. LES BLOCS D'APPARENCE
  - d. LES BLOCS DE SONS
  - e. LES BLOCS DE CONTRÔLE
  - f. LES BLOCS DE FINS
- 16. SÉLECTIONNER OU AJOUTER DES PERSONNAGES

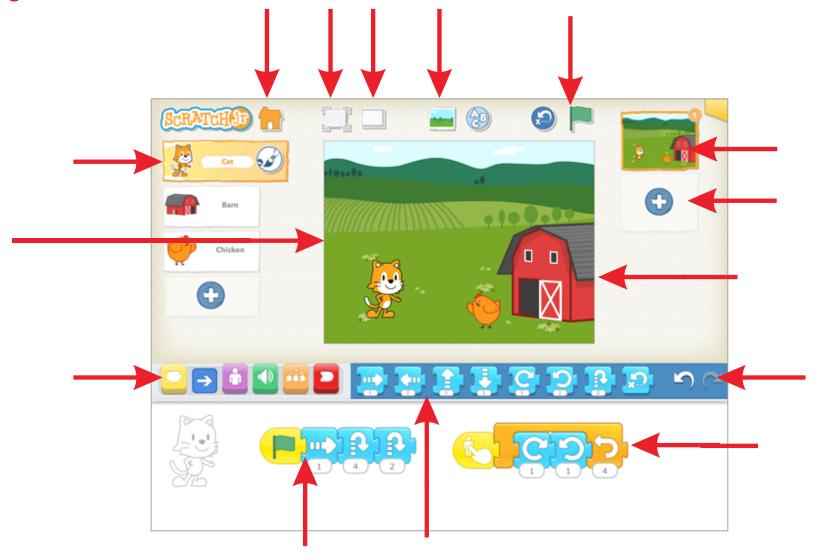


LES DÉFIS NUMÉRIQUES MLF-AFLEC





#### L'INTERFACE DE PROGRAMMATION









#### **COMPRENDRE L'UTILISATION DES MESSAGES**













#### PIÈCES À GAGNER PENDANT LES DÉFIS

















































































LES DÉFIS NUMÉRIQUES MLF-AFLEC











**ÉDITION 2024** 

Nous certifions que \_\_\_\_\_\_ à remporté le

premier prix des défis numériques CE2.









**ÉDITION 2024** 

Nous certifions que \_\_\_\_\_\_ à remporté le

deuxième prix des défis numériques CE2.









Nous certifions que \_\_\_\_\_\_ à remporté le

troisième prix des défis numériques CE2.





# LES DÉFIS NUMÉRIQUES MLF-AFLEC



ÉDITION 2024

Nous certifions que \_\_\_\_\_\_ à participé aux



