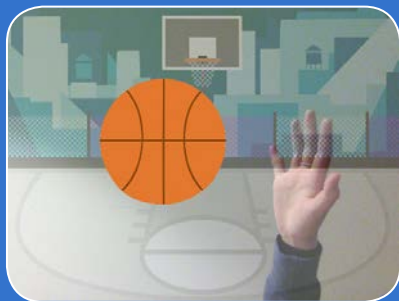
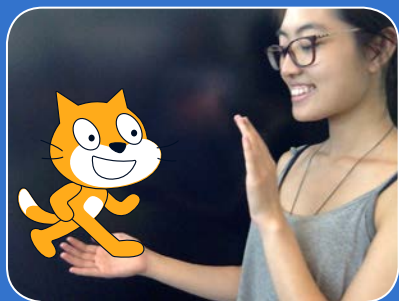


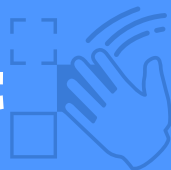
# Cartes Capteur Vidéo



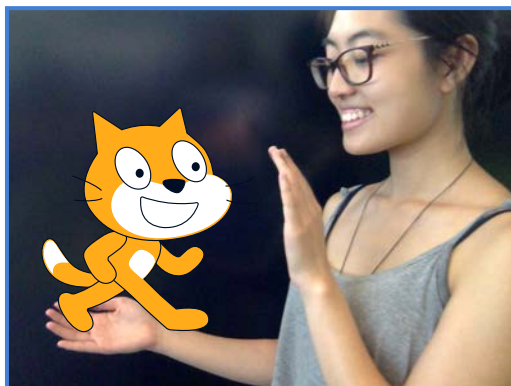
Interagis avec tes projets en utilisant le Capteur Vidéo.



# Caresse le Chat



Fais miauler le chat quand tu le touches.





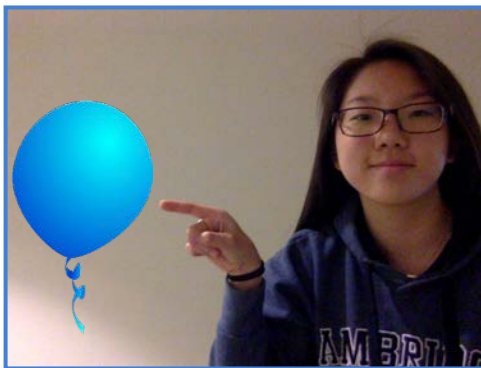




# Fais Éclater un Ballon



Utilise tes doigts pour faire éclater un ballon.













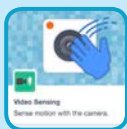




# Joue au Ballon



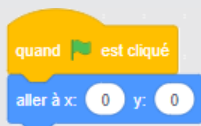
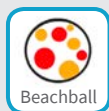
## PREPARE-TOI



Clique sur le bouton **Extension** et choisis **Détection Vidéo**

Choisis un sprite comme **Beachball**.

## AJOUTE CE CODE



Choisis **Direction** dans le menu.

## TESTE TON CODE

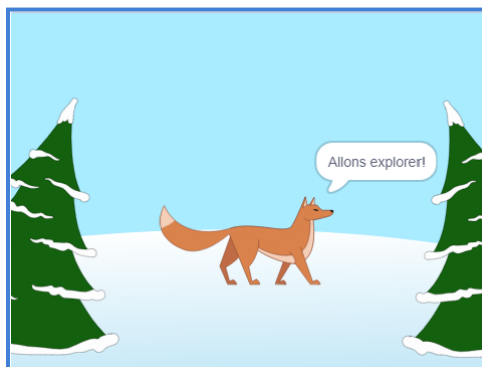


Utilise ta main pour pousser ton ballon à travers l'écran. Essaie avec un copain!

# Commence une aventure!



Utilise tes mains pour interagir  
avec ton histoire.



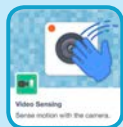
# Commence une aventure!

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Clique sur le bouton **Extension**.



Choisis **Video Sensing**.



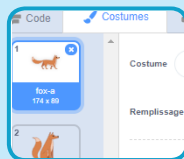
Choisis un arrière plan.



Choisis un sprite.



Clique sur l'onglet **Costumes** pour voir les costumes de ton sprite.



## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code**?

Insère le bloc **Vidéo mouvement sur sprite** dans un bloc **Plus grand que** de la catégorie **Opérateurs**.

quand est cliqué

aller à x: -160 y: -100 — Choisis un point de départ.

basculer sur le costume fox-c — Choisis un costume.

attendre vidéo mouvement sur sprite > 20 secondes

basculer sur le costume fox-a — Choisis un autre costume.

glisser en 1 secondes à x: 0 y: -50 — Glisse sur un point de l'écran.

dire Allons explorer! pendant 2 secondes

## TESTE TON CODE

Clique le drapeau vert, fais signe au renard pour qu'il bouge.