



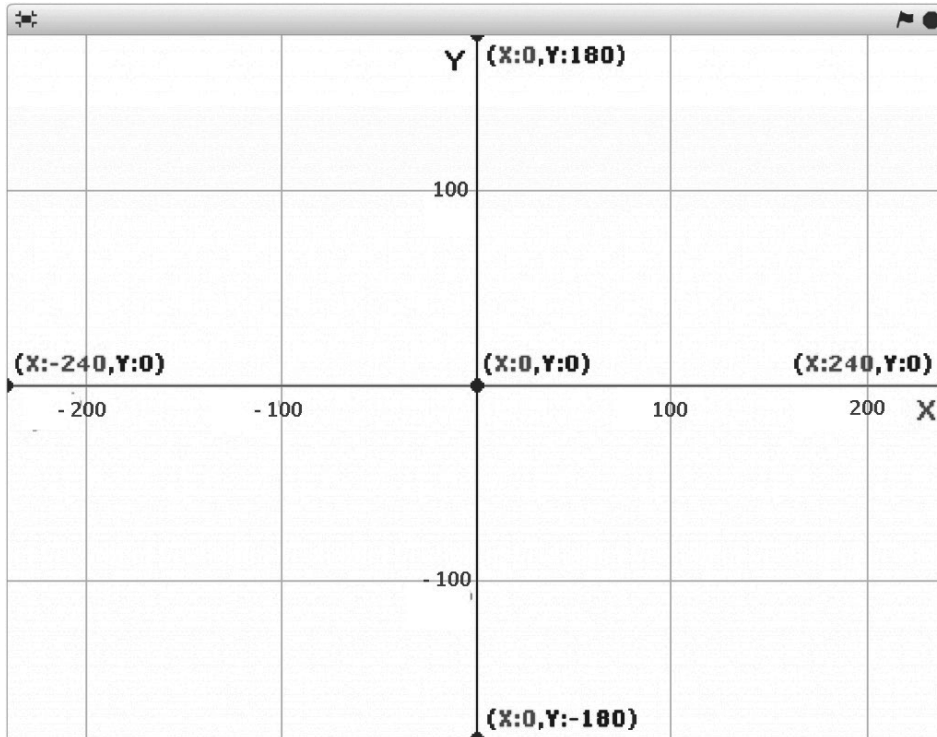
La fenêtre de Scratch PM

This diagram illustrates the Scratch PM interface with various components and their functions:

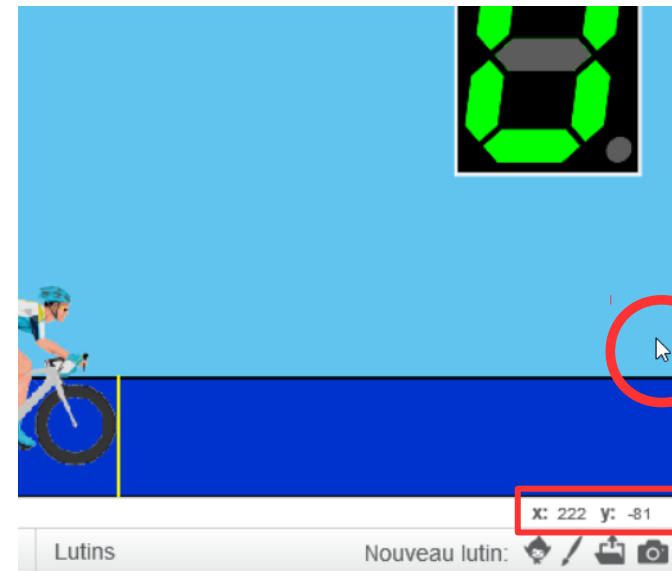
- Sélection de la langue**: Located at the top left of the interface.
- Création enregistrement exportation...**: A menu located at the top center.
- Edition des scripts**: A menu located at the top center.
- Scène**: A menu located at the top center.
- Réduire, basculer plein écran**: A menu located at the top right.
- Création et édition des costumes du lutin sélectionné**: A menu located at the top right.
- Définir le centre du lutin**: A menu located at the top right.
- Catégories des blocs**: A list of categories on the left sidebar including Mouvement, Apparence, Son, Événements, Contrôle, Capteurs, Opérateurs, Variables, and Mes Blocs.
- blocs de la catégorie**: A callout pointing to the 'Mouvement' category.
- Script du lutin sélectionné**: A callout pointing to the script area.
- Lutins utilisés dans le script**: A callout pointing to the sprite selection area.
- Insertion d'arrière-plans (scènes)**: A callout pointing to the scene selection area.
- Position du lutin**: A callout pointing to the x and y coordinates in the sprite panel.
- Taille du lutin en %**: A callout pointing to the size percentage in the sprite panel.
- Caractéristiques du lutin**: A callout pointing to the sprite panel area.
- Création et édition des sons liés au lutin sélectionné**: A callout pointing to the sound creation area.



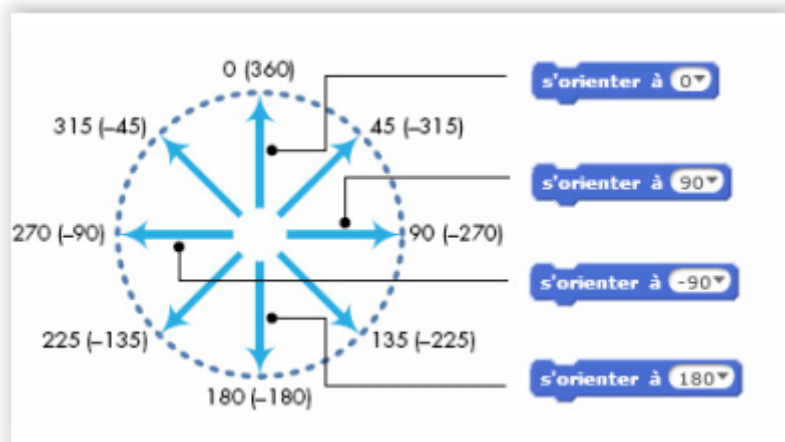
La fenêtre de Scratch PM



La scène est un rectangle de 480 unités de large et 360 unités de hauteur. Elle est munie d'une grille de repérage avec un système de coordonnées (x,y). Le centre de la scène a une abscisse $x = 0$ et une ordonnée $y = 0$.



La position du pointeur sur la scène est donnée ici



Les angles sont mesurés dans le sens des aiguilles d'une montre, la direction 0° visant le haut de l'écran, la direction 90° la droite, etc.