

Le logiciel scratch avec lequel nous allons travailler est téléchargeable et utilisable gratuitement : <http://scratch.mit.edu/>

Il permet de faire exécuter des instructions à un ou plusieurs **lutins**.

Une succession de plusieurs instructions qu'on fait exécuter à un lutin est appelée un **script ou programme**.

L'interface de scratch est partagée en plusieurs zones.

The image shows the Scratch web interface with several zones highlighted and labeled:

- Catégories d'instructions**: Points to the left sidebar where instructions are categorized (Mouvement, Apparence, Son, Événements, Contrôle, Capteurs, Opérateurs, Variables, Mes Blocs, Style).
- Instructions relatives à la catégorie Style**: Points to the 'Style' category in the sidebar.
- Ajouter une instruction**
Par exemple, le stylo: Points to the 'Style' category icon at the bottom of the sidebar.
- Script ou programme**: Points to the central workspace where scripts are built.
- Zone des scripts**: Points to the central workspace.
- Scène : zone d'exécution des scripts**: Points to the stage area where the script is performed.
- Lutin**: Points to the Scratch cat sprite on the stage.
- Supprimer ce lutin**: Points to the trash icon next to the sprite on the stage.
- Ajouter un autre lutin**: Points to the 'Add sprite' button at the bottom of the stage.
- Zone des lutins**: Points to the area below the stage where sprites are managed.
- Zone des arrière-plans**: Points to the 'Backgrounds' panel on the right.
- Ajouter un arrière-plan**: Points to the 'Add background' button at the bottom of the background panel.

At the top right, there are buttons for **Démarrer un script** (green flag icon) and **Arrêter tous les scripts** (red octagon icon).