



Inspirer les enfants à bâtir un avenir meilleur avec la technologie.
Un défi annuel par **Kids Code Jeunesse**.

Chemins du plastique – Défi #jeunesse2030

Dans ce projet Scratch, nous allons coder un simple bouton qui permettra aux élèves de sauter d'une image à l'autre avec un simple effet de fondu enchaîné en transparence.

Créez un glisseur d'image avec Scratch (20-40 min.)

Ouvrez [ce projet Scratch](#) et jouez du début à la fin. Remixez-le en changeant les décors existants avec ceux qui racontent votre histoire sur la pollution causée par le plastique.

Si vous préférez partir de zéro, suivez ces instructions :

Créez les **personnages principaux**

1. Créez une nouvelle **scène**:
2. Dans la section "Peinture", créez 9 scènes différentes qui représenteront les différentes étapes de glissement des images. Ici, c'est votre histoire et elle peut être appliquée littéralement à n'importe quel sujet que vous voulez.
3. Créez un simple sprite de **Bouton**.
4. Dans la section **Costumes**, créez 9 états de bouton différents avec les messages que vous voulez y afficher. Ces états seront à l'origine des différents décors que nous avons créés à l'étape 2.

Le comportement du **bouton**:

5. **Quand l'on clique sur ce sprite**, il active une double boucle pour créer un effet de fondu enchaîné (fade-in, fade-out).
6. En même temps, un message de diffusion "Change scène" est envoyé aux décors pour qu'ils puissent changer en conséquence.
7. **Quand le drapeau vert est cliqué**, les variables principales sont réinitialisées, dans ce cas, la **couleur** est mise à 0 et le premier costume est créé.

Le comportement de la **scène** :

8. **Quand je reçois le message "changer scène"**, un effet de fondu enchaîné similaire à celui que nous avons créé pour le bouton est activé.
9. En même temps, le bloc **scène suivante** est appelé pour se déplacer entre les différents arrière-plans créés.



Inspirer les enfants à bâtir un avenir meilleur avec la technologie.
Un défi annuel par **Kids Code Jeunesse**.

10. **Quand on clique sur le drapeau vert**, les variables principales sont réinitialisées, dans ce cas, on met l'effet **fantôme/transparence** à 0 et on passe au premier costume parmi ceux qui ont été créés.